Componente curricular: ARTE

7o ano – 1o bimestre

Sequência didática 2 – Cartão-postal fantástico

Unidade temática

Artes visuais

Objetos de conhecimento

Contextos e práticas, Materialidades, Elementos da linguagem, Processos de criação

Habilidades

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

Tempo estimado

5 aulas – 3 etapas.

1ª Etapa: Preparação (duração de 2 aulas)

2ª Etapa: Criação e troca (duração de 2 aulas)

3ª Etapa: Avaliação (duração de 1 aula)

Desenvolvimento

Planejamento das aulas

1ª Etapa – Preparação: Um lugar fantástico

Organização da turma

A primeira etapa deverá ser realizada individualmente.

Proposta de atividade

Aula 1: Sondagem e explicação

A atividade envolve dois temas: o primeiro refere-se às diferentes formas encontradas por artistas para criar representações de paisagens. O segundo tema diz respeito aos modos como os artistas podem criar obras interligadas a alguns ambientes, transformando-os em lugares diferentes. Faça uma sondagem inicial sobre esses dois temas. Aproveite para também conversar um pouco sobre as criações arquitetônicas, o modo como elas interagem com a paisagem local, como elas revelam aspectos culturais de uma determinada comunidade e como elas podem se tornar uma espécie de marca registrada de um lugar. Para auxiliar na discussão, você pode se valer das seguintes perguntas:

- Qual a importância de se retratar uma paisagem?

- Como uma obra de arte pode se tornar um marco em determinado ambiente? Vocês conhecem algum exemplo?

- Por que a arquitetura é um elemento importante da paisagem de um lugar?

- Vocês conhecem alguma obra de arte ou de arquitetura que tenha se tornado um ponto turístico? Por que isso aconteceu?

- Vocês conhecem obras que se mesclam à paisagem natural de um lugar? Quais?

Em seguida, pergunte se os estudantes sabem o que é um cartão-postal. Caso não saibam, explique que esse tipo de cartão ainda é frequentemente comprado por pessoas em viagens para serem enviados a amigos e familiares. É um modo de mostrar o lugar, de relatar a viagem e, ao mesmo tempo, de mandar uma lembrança. Se for necessário, descreva as características gerais de um cartão-postal: um papel grosso, de formato retangular, que apresenta uma face ilustrada e outra destinada à escrita. Na face destinada à escrita, há espaço para mensagens curtas e para o endereço do destinatário do cartão. Do outro lado, há geralmente uma fotografia ou uma ilustração do lugar visitado: uma paisagem ou um ponto turístico importante, mostrando sua arquitetura. Se for possível, mostre alguns cartões-postais para a classe.

Explique então que a proposta envolverá a criação de um cartão-postal, mas não um cartão comum. Esse cartão será de um lugar que não existe e que será totalmente inventado pela imaginação do estudante, ou seja, a paisagem obrigatoriamente terá de ser a de um lugar fantástico. Explique que é importante, nesta atividade, que o lugar não pareça real e que a graça da proposta está, justamente, em brincar com as possibilidades de invenção de outras paisagens.

O cartão deverá ser endereçado a algum amigo da classe. Para isso, o professor poderá se valer de alguma estratégia de organização, como pedir para que cada um faça o trabalho para o colega que vem depois na lista de chamada (com exceção do último da lista que fará para o primeiro). Isso garante que todos recebam um cartão, sem perder muito tempo realizando sorteios. Se necessário, refaça a chamada para que todos relembrem a sequência.

Aula 2: Criação do lugar

Nesta aula cada estudante inventará o lugar fantástico que norteará a criação do cartão. Deve-se ajudá-los a pensar nos detalhes e características do lugar. Uma possibilidade é pedir que os alunos preencham os tópicos abaixo, descrevendo as informações solicitadas:

- Nome do lugar e qual sua dimensão. (Trata-se de um país? De uma cidade?)

- É uma paisagem urbana ou rural?

- Localização desse lugar no mundo.

- Clima, vegetação e fauna do local.

- Curiosidades.

- Principais pontos turísticos.

- Principais acontecimentos históricos.

Se necessário, você poderá reduzir os itens ou incluir mais, conforme achar melhor. Circule entre os alunos, auxilie-os a terem ideias e ajude-os com as dificuldades que surgirem.

2ª Etapa – Criação: Um cartão fantástico

Organização da turma

A terceira aula envolve trabalho individual e a quarta, uma grande roda com toda a classe.

Proposta de atividade

Aula 3: Elaborando o cartão

Agora é a hora de cada um criar seu próprio cartão.

Cada estudante deverá receber uma folha de papel canson ou similar e cortá-la no formato que desejar.

Peça para que, de um lado, façam uma pequena margem – de aproximadamente um centímetro – e desenhem a imagem do lugar que criaram. Pode ser uma paisagem, um monumento ou um ponto turístico. Eles podem completar o lugar incluindo no desenho seus habitantes, animais ou costumes locais, caso queiram. Depois de desenhar, os alunos podem colorir ou contornar o desenho com os materiais que quiserem.

Do outro lado do cartão, peça que reservem um pequeno espaço para colocar o nome completo e o endereço da pessoa que o receberá. No restante do espaço que sobrar, cada um escreverá um recado, como se realmente estivesse viajando. Peça para que descrevam o lugar e contem suas vivências nele.

Aula 4: Hora da troca

Assim que os cartões estiverem prontos é a hora de trocá-los. Faça uma grande roda com toda a classe e peça que entreguem os cartões, um por vez. Aquele que recebe deverá mostrar a imagem para todos e ler em voz alta o recado escrito. Caso queiram, os colegas podem fazer mais perguntas para o “viajante” sobre o local que ele visitou.

3ª Etapa – Avaliação: um trabalho fantástico

Organização da turma

Toda a terceira etapa deve ser feita coletivamente em uma grande roda.

Proposta de atividade

Aula 5: Avaliação

Os estudantes, ainda sentados numa grande roda, serão convidados a expor sua opinião e refletir sobre o processo. Faça perguntas gerais e certifique-se de que todos respondam pelo menos algumas delas. Dirija-se diretamente aos alunos mais quietos para que também manifestem sua opinião. Quem quiser pode detalhar melhor a experiência relatada. Estimule-os a falar sobre as etapas do trabalho e a elaborar suas ideias e considerações.

Questões

- Como foi inventar um lugar fantástico?

- Quais características dos lugares foram mais interessantes? Por quê?

- Como foi criar um cartão para alguém?

- Quais as dificuldades em criar um desenho para o cartão-postal?

- Vocês preferem desenhar paisagens, monumentos ou construções arquitetônicas? Por quê? Qual a diferença?

- Como foi expressar uma situação inventada?

- Você gostaria de mandar um cartão-postal de verdade? E de receber?

Encadeamento das etapas

Pode-se aumentar o tempo de cada etapa de acordo com a necessidade da classe.

Adaptação

Se os estudantes estiverem estudando alguma técnica ou material específico de desenho ou pintura é possível adaptar a criação do cartão, de modo a empregar o recurso estudado. Algumas turmas podem encontrar dificuldades com o vocabulário utilizado nos itens de criação do lugar fantástico. Cabe ao professor adaptar os termos para outros mais acessíveis, ou trocar a proposta de itens por algo já trabalhado em outras disciplinas, como uma redação, por exemplo.

Atividades complementares

1 – Um cartão-postal para minha cidade

Proponha que os estudantes criem agora cartões-postais para um lugar que realmente existe: a cidade onde vivem. Reserve um tempo para que eles pesquisem os pontos turísticos que poderão ser abordados e só depois façam os cartões seguindo os mesmos padrões. Organize uma exposição com os cartões criados.

2 – Mapa fantástico

Explique para os alunos que muitos turistas utilizam um mapa das cidades que visitam, e que esse mapa traz ilustrações e informações sobre a cidade, mostrando lugares considerados interessantes para se conhecer. Peça, então, para que criem esse mesmo tipo de mapa para seu lugar fantástico. Estimule-os a pensar que atrações e locais extraordinários podem ser inventados. Deixe-os livres para organizar o mapa do modo como acharem melhor.