

# PLANO DE AULA ARTE 1° AO 5° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

**Tema: Explorando a diversidade cultural através de brinquedos e brincadeiras.**

## **Objetivo da Habilidade da BNCC:**

Habilidade (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

*Tempo Estimado da Aula: 60 minutos.*

*Turma: 1° ao 5° Ano - Arte Ensino Fundamental.*

**UNIDADES TEMÁTICAS:** Artes integradas.

**OBJETOS DE CONHECIMENTOS:** Arte e tecnologia.

## **Objetivo da aula:**

- Desenvolver a habilidade de explorar diferentes tecnologias e recursos digitais nos processos de criação artística, como multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, etc.

## **Recursos Didáticos Utilizados:**

- Computadores ou tablets com acesso à internet
- Software de edição de imagens (por exemplo, Canva, Photoshop, GIMP)
- Câmera fotográfica ou celular com câmera
- Papel e lápis para esboços e planejamento

## **Atividades com Metodologia Detalhada Passo a Passo:**

### **1. Introdução:**

- Apresente o objetivo da aula aos alunos: explorar diferentes tecnologias na criação artística.
- Discuta brevemente sobre as tecnologias digitais que podem ser usadas na arte, como edição de imagens, fotografia, animações, etc.
- Incentive os alunos a pensarem em formas criativas de utilizar essas tecnologias em suas próprias criações.

### **2. Demonstração e Experimentação:**

- Demonstre o uso de um software de edição de imagens, mostrando como criar arte digital.
- Permita que os alunos experimentem o software em seus próprios dispositivos.
- Encoraje-os a criar uma obra de arte digital simples, usando as ferramentas disponíveis.

### **3. Exploração Fotográfica:**

- Explique como a fotografia pode ser uma forma de arte.
- Peça aos alunos para saírem pela escola ou ambiente próximo para tirarem fotos de elementos interessantes.
- Eles podem usar câmeras fotográficas ou celulares.
- Incentive a criatividade e a experimentação com ângulos, composição e luz.

### **4. Criação Artística Livre:**

- Deixe os alunos livres para escolherem uma das tecnologias vistas na aula ou outra de sua preferência.
- Eles podem continuar trabalhando em suas criações digitais, explorando animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, etc.

### **Avaliação:**

- Observar a participação dos alunos durante as atividades.
- Avaliar a criatividade e o uso das tecnologias exploradas em suas criações artísticas.

### **Observações:**

- Este plano de aula pode ser adaptado de acordo com os recursos disponíveis na escola e o nível de habilidade dos alunos.
- Encoraje a experimentação e a exploração criativa durante toda a aula.

### **Atividade para Casa:**

- Peça aos alunos para continuarem explorando as tecnologias digitais em casa.
- Eles podem pesquisar mais sobre o assunto, praticar com os softwares apresentados em aula ou criar suas próprias obras de arte usando recursos digitais.
- Podem também escrever um pequeno relatório sobre o que aprenderam e as experiências que tiveram ao explorar as tecnologias digitais na criação artística.

### **MATERIAL SUPLEMENTAR PARA O REDATOR DE CURRÍCULO:**

Esta habilidade diz respeito a explorar no sentido de descobrir, conhecer e utilizar os recursos tecnológicos e digitais e sua potencialidade nos processos criativos. Desse modo, espera-se a aproximação do aluno com a imaterialidade na arte, sensibilizando-o para a utilização das ferramentas tecnológicas e eletrônicas. A imaterialidade, aqui, é um termo usado para tudo aquilo que não é possível tocar fisicamente, que não se desgasta com o tempo, que pode ser reproduzido infinitamente e está salvo em arquivos digitais ou virtuais, como quando se trabalha com fotografia digital — seja com máquina fotográfica ou celular —, audiovisual, vídeo, arte computacional etc.

### **POSSIBILIDADES PARA O CURRÍCULO:**

Na elaboração do currículo, é importante considerar que a descoberta do universo tecnológico e dos recursos digitais deve estar presente em todos os anos do Ensino Fundamental. Ela acontece por meio de múltiplas experiências, individuais, coletivas e compartilhadas, que permitem explorar a potencialidade dos meios tecnológicos e digitais para criação e interação em processos criativos com outras linguagens artísticas. O acesso a linguagens de programação amplia a possibilidade de desenvolver processos criativos. Esta habilidade pode dialogar com as (EF15AR04) e (EF15AR23) e embasa o desenvolvimento de habilidade nos anos finais do Ensino Fundamental (EF69AR34).

*Referências: Base Nacional Comum Curricular.*

### **Sugestão de Livro para download Arte Ensino Fundamental:**

**\* Para encontrar a habilidade específica nos PDFs abaixo, use o atalho Ctrl+F e digite o código da Habilidade específica para saber as páginas que contém os conteúdos com as habilidades desejadas no livro.**

- [Livro de Arte 1º ano para Download em PDF](#)
- [Livro de Arte 2º ano para Download em PDF](#)

[cursocompletodepedagogia.com](http://cursocompletodepedagogia.com)

- [Livro de Arte 3º ano para Download em PDF](#)
- [Livro de Arte 4º ano para Download em PDF](#)
- [Livro de Arte 5º ano para Download em PDF](#)

**[Confira mais de 200 Planos de Aula Alinhados à BNCC Gratuitos para Download Abaixo: BAIXE OS PLANOS DE AULA GRATUITAMENTE!!!](#)** 

**Planos de Aula para  
Download Gratuito – Ensino  
Fundamental e Médio**