



NAT UR ⁺ ARTES

EDUCAÇÃO • NATUREZA • EVENTOS



O projeto

Natour + Artes é um programa pedagógico desenvolvido para as atividades extra curriculares no âmbito do ensino básico e pré-escolar. O objetivo do programa é proporcionar aos alunos uma introdução às artes, incentivando a criatividade, a expressão artística e o desenvolvimento cognitivo e emocional através das atividades artísticas e, sempre que possível, relacionadas com a natureza e o meio ambiente.



Objetivos gerais

- Introduzir as crianças aos conceitos básicos das artes visuais e performativas.
- Estimular a criatividade e a imaginação através das atividades artísticas.
- Promover a auto expressão e a confiança nas habilidades artísticas de cada um.
- Desenvolver a apreciação e o respeito pela arte e pela cultura.
- Integrar as artes com outras disciplinas para enriquecer o processo de aprendizagem.



Síntese programática



Artes visuais

- Cores primárias e secundárias: Exploração e identificação das cores básicas.
- Desenho e Pintura: Uso de diferentes técnicas artísticas.
- Uso de materiais recicláveis para a realização dos trabalhos.
- Grandes Artistas: Introdução a alguns artistas famosos e suas obras. As várias técnicas de pintura.

Artes performativas

- Teatro: Jogos de improvisação, dramatização de histórias simples.
- Música: Introdução a diferentes ritmos, sons e instrumentos musicais.
- Dança: Exploração de movimentos corporais e danças simples.
- Expressão Corporal: Estimulação da consciência corporal e suas possibilidades expressivas.
- Leitura de Histórias: Desenvolvimento da capacidade de contar histórias de forma criativa.



Metodologia e implementação

O programa **Natour + Artes** será conduzido por mentores orientados para a arte e educação, com formação no projeto.

As atividades serão práticas, lúdicas e adaptadas à faixa etária das crianças. Serão utilizados materiais sempre que possíveis recicláveis, didáticos e artísticos, adequados para cada conteúdo programático.



Guia de Atividades

1º Ciclo (1º a 4º anos)

1º período

Descrição das Atividades

Tema: Som e música - Exercícios de exploração musical

Atividade 1: Criação de uma Orquestra

Inicialmente o professor solicita aos alunos que tragam objetos de casa (colheres, garrafas, caixas, etc.) com o objetivo de criar uma orquestra de "instrumentos improvisados". Cada objeto terá um som único, e juntos podem criar uma peça musical explorando diferentes ritmos e intensidades.

Exploração Sonora

Após a escolha e a criação dos "Instrumentos musicais"

- Testar os sons: Divida os alunos em pequenos grupos para que experimentem diferentes formas de produzir sons com os objetos. Eles podem bater, sacudir, esfregar, soprar ou arranhar os objetos para descobrir seu potencial musical.
- Discussão: Após a experimentação, reúna a turma e discuta como os sons variam de acordo com o tipo de material e a forma como o objeto é usado (metal, plástico, madeira, etc.).

Variações da atividade de Criação de Orquestra:

Divisão por seções: Organize os alunos em seções, como uma orquestra tradicional, mas baseada no som que cada objeto produz. Por exemplo:

- **Percussão:** Caixas, latas, garrafas (batidas).
- **Ritmo suave:** Sacos plásticos, papéis amassados.
- **Tons altos e agudos:** Colheres, tampas de panela.
- **Tons graves:** Garrafas maiores, caixas grandes.

Ensaios: Faça uma sessão de ensaio para coordenar os diferentes ritmos e intensidades. Experimente sequências simples de batidas ou padrões rítmicos repetidos.

5. Composição Musical

- **Criação da peça:** Incentive a turma a compor uma peça musical simples, começando com introdução, crescendo no meio e finalizando com uma conclusão mais calma ou impactante.
- **Variação de ritmos e intensidades:** Encoraje os alunos a variar o volume (tocando mais forte ou mais suave) e o ritmo (rápido ou lento) para criar dinâmicas na música.

6. Apresentação

- **Performances:** Organize uma apresentação para a turma ou para outras turmas, onde a orquestra de objetos do dia a dia possa exibir a peça criada.
- **Discussão final:** Após a performance, converse com os alunos sobre a experiência, os desafios encontrados e o que aprenderam sobre som e colaboração.

Atividade 2: Desenho de Sons:

Descrição da atividade: Colocar uma música instrumental e pedir aos alunos para "desenharem o som" num papel. Cada aluno interpreta a música visualmente, usando linhas, cores e formas que acharem que representam o ritmo e a melodia que ouvem.

Selecione uma peça instrumental que tenha variação de ritmos, intensidades e melodias. Preferencialmente, escolha algo sem letra, para que os alunos foquem nos elementos musicais. Pode ser uma música clássica, jazz instrumental ou trilhas sonoras.

Colocar uma música instrumental e pedir aos alunos para "desenharem o som" num papel. Cada aluno interpreta a música visualmente, usando linhas, cores e formas que acharem que representam o ritmo e a melodia que ouvem.

Adaptações da Atividade: “Emoção e Cores”:

Explique aos alunos que podem usar cores para representar emoções, que a música provoca, como vermelho para energia ou azul para calma.

Múltiplas músicas: Repita a atividade com músicas diferentes — uma com ritmo acelerado e outra mais calma — para que os alunos experimentem como suas respostas visuais mudam conforme o tipo de som.

Interpretação em Grupo: Faça um trabalho colaborativo, onde um grupo de alunos desenha uma única peça juntos, enquanto ouvem a música. Isso pode promover a discussão sobre como diferentes pessoas interpretam os mesmos sons.

Exposição dos Trabalhos:

O facilitador poderá organizar uma pequena exposição na sala de aula com os desenhos, para que os alunos possam ver as interpretações visuais uns dos outros. Isso pode estimular ainda mais o diálogo sobre as diferenças de percepção.

Atividade 3: História Sonora

Escolha da história: O professor começa por selecionar ou inventar uma história simples, que tenha eventos ou situações que possam ser representados por sons. Pode ser uma história curta, com elementos como o som da chuva, vento, passos, portas a fechar, ou qualquer outro som que os alunos possam reproduzir.

Introdução da atividade: O professor explica aos alunos que, enquanto a história é contada, eles vão criar os sons que acompanham os diferentes acontecimentos. Para isso, podem usar a voz, instrumentos musicais (como pandeiretas, tambores, etc.), ou objetos da sala de aula (livros, lápis, cadeiras) que possam produzir som. Os alunos também podem usar o próprio corpo, como bater palmas ou estalar os dedos.

Exemplos de sons: Antes de começar a história, o professor pode dar alguns exemplos:

O som de passos pode ser reproduzido batendo as palmas suavemente.

- O som do vento pode ser imitado com a boca, assobiando ou soprando.
- Para o som da chuva, podem bater os dedos na mesa, de forma leve e rítmica.
- O som de uma porta a ranger pode ser feito arrastando uma cadeira lentamente.

Distribuição de papéis: Dependendo do tamanho da turma, o professor pode dividir os alunos em grupos ou pedir que cada aluno seja responsável por um som ou um conjunto de sons ao longo da história. Por exemplo, um grupo pode ser responsável pelos sons do ambiente (vento, chuva), enquanto outro grupo faz os sons das ações (passos, portas).

Narração da história: O professor começa a contar a história devagar, fazendo pequenas pausas sempre que há um som importante, para que os alunos possam criar o efeito sonoro adequado. Durante a história, o professor pode guiar os alunos, sugerindo que façam o som mais alto ou mais baixo, mais rápido ou mais lento, conforme a ação da história.

Atividade 4: Percussão Corporal Colaborativa:

Antes de começar a atividade, o professor deve explicar aos alunos o que é percussão corporal, ou seja, a criação de sons rítmicos utilizando o corpo. Os exemplos mais comuns incluem bater palmas, bater nas pernas, estalar os dedos ou bater os pés no chão. Pode ser útil fazer uma pequena demonstração de cada um destes sons para que os alunos entendam como podem usar o corpo para criar diferentes tipos de percussão

Desenvolvimento da atividade: Dividir os alunos em grupos, e cada grupo deve criar um ritmo usando apenas o corpo (palmas, bater nas pernas, pés no chão). Depois, juntar os grupos para combinar os ritmos e criar uma composição coletiva.

Criação do ritmo:

Cada grupo deve trabalhar em conjunto para criar o seu próprio ritmo, utilizando apenas o corpo. Podem experimentar diferentes combinações de sons, como bater palmas, bater nas pernas, pisar no chão ou estalar os dedos. O professor pode dar um tempo específico (cerca de 10-15 minutos) para que cada grupo experimente e crie um ritmo original.

Para ajudar na estruturação dos ritmos, o professor pode sugerir que os alunos contem compassos simples (como contagens de 4 tempos: "1, 2, 3, 4") e que experimentem diferentes combinações dentro desse compasso.

Durante esta fase, o professor pode circular entre os grupos, oferecendo ajuda, sugerindo variações e encorajando os alunos a serem criativos e a trabalharem em equipa.

Atividade 5:**Som e Movimento**

- Associa diferentes movimentos a sons. Colocar uma música com ritmos variados e pedir aos alunos para moverem-se conforme os sons que ouvem. Por exemplo, saltar nos sons agudos e rastejar nos sons graves. A atividade explora a ligação entre som e expressão corporal.

. Ritmos com Nomes

- Usar os nomes dos alunos para criar ritmos musicais. Cada aluno bate palmas ou usa um instrumento enquanto diz o seu nome em ritmo. Por exemplo, para o nome "Ana", podem bater uma vez para "A" e duas vezes para "na". Depois, juntar os ritmos dos nomes da turma e criar uma composição coletiva.

. Desfile de Sons

- Organizar um "desfile de sons", onde os alunos andam pela sala e cada um tem um som específico que deve repetir durante o desfile. Eles podem criar ritmos com palmas, estalos de dedos ou pequenos instrumentos. O objetivo é que a "música" coletiva mude conforme se movem pelo espaço.

12. Banda de Som Ambiental

- Criar uma banda que utiliza exclusivamente sons da natureza ou sons do ambiente. Por exemplo, simular sons de chuva com as pontas dos dedos, o vento com a voz, ou passos com batidas suaves no chão. Este exercício explora a criação de sons mais delicados e diferentes do tradicional.

13. Escultura Sonora

- Distribuir diferentes tipos de objetos sonoros (sinos, paus, pedras, folhas secas) e pedir aos alunos que construam uma "escultura" sonora. Cada vez que alguém tocar nessa "escultura", ela emite sons. Pode ser construída com barbante e objetos pendurados, que produzem sons ao serem mexidos.

14. Canções Inventadas

- Dividir os alunos em pequenos grupos e pedir-lhes que inventem uma canção original. Eles podem usar sons e ritmos criados por eles mesmos, sem palavras, ou usar palavras inventadas que acharem engraçadas. Isso ajuda a soltar a criatividade musical.

15. Som das Cores

Associar cores a sons: cada cor corresponde a um som específico (grave ou agudo, forte ou suave). Pedir aos alunos que escolham cores e depois criem uma composição musical baseada nelas. Por exemplo, o vermelho pode ser representado por um som forte e o azul por um som suave.

Tema: Instrumentos musicais - exploração e construção de instrumentos com recurso a materiais reciclados

Atividade 1: Tambores com Latas

- Materiais: latas de conservas vazias, balões, elásticos, fita adesiva ou cola.
- Instruções: Cortar a extremidade dos balões e esticá-los sobre a abertura das latas, prendendo com elásticos. Os alunos podem decorar as latas com papel colorido ou autocolantes. Ao bater no balão esticado, os alunos produzem diferentes sons dependendo do tamanho da lata.
- Exploração: Os alunos podem experimentar sons mais agudos ou graves, conforme o tamanho e a tensão do balão.

Atividade 2. Guiro de Cartão

- Materiais: rolo de papel higiénico, pauzinho de madeira (como de gelado), cola, tintas ou canetas para decorar.
- Instruções: Enrolar pedaços de corda ou linha grossa em volta do rolo de papel higiénico e colar bem. Depois de seco, os alunos usam o pauzinho para raspar sobre as cordas enroladas, criando o som típico de um guiro.
- Exploração: Testar diferentes tipos de cordas ou linhas para perceber como o som varia com a espessura.

Atividade 3. Chocalhos com Garrafas de Plástico

- Materiais: garrafas de plástico vazias (pequenas), arroz, feijões secos, massa crua, pedrinhas pequenas, fita adesiva, papel decorativo.
- Instruções: Encher as garrafas com diferentes materiais (arroz, feijão, pedrinhas) e fechar bem com fita adesiva. Os alunos podem decorar as garrafas com papel ou tinta.
- Exploração: Comparar os sons que os diferentes materiais produzem. Podem criar ritmos com chocalhos mais suaves ou mais ruidosos.

Atividade 4 Guitarra de Caixa de Sapatos

- Materiais: caixa de sapatos, elásticos de diferentes espessuras, rolo de papel higiénico, cola, tesoura, tinta ou papel para decorar.
- Instruções: Fazer uma abertura oval na tampa da caixa de sapatos (como o buraco de uma guitarra). Esticar elásticos de várias espessuras ao redor da caixa, prendendo nas extremidades. Usar o rolo de papel higiénico como o braço da guitarra e colá-lo na lateral da caixa.
- Exploração: Os alunos podem experimentar tocar diferentes sons, mexendo nas cordas elásticas e comparando a tensão e o som produzido.

Atividade 5: Xilofone de Garrafas

- Materiais: várias garrafas de vidro ou plástico, água, colheres de metal.
- Instruções: Encher as garrafas com diferentes quantidades de água. Cada garrafa terá um som diferente quando for batida com uma colher de metal. Os alunos podem afinar as garrafas, adicionando ou removendo água para obter diferentes notas.
- Exploração: Incentivar os alunos a tocar melodias simples, como "Parabéns", ajustando o nível da água nas garrafas.

Atividade 6: Flauta de Palhinhas

- Materiais: várias palhinhas de plástico ou papel, fita adesiva, tesoura.
- Instruções: Cortar as palhinhas em diferentes tamanhos. Alinhar as palhinhas do maior para o menor e colá-las lado a lado com fita adesiva. Ao soprar sobre as palhinhas, os alunos produzem diferentes notas, dependendo do tamanho de cada palhinha.
- Exploração: Experimentar soprar mais forte ou mais suave para criar sons diferentes e formar uma pequena escala musical.

Atividade 7. Castanholas de Tampas

- Materiais: tampas de garrafas de metal, pedaços de cartão ou madeira, cola quente ou fita adesiva.
- Instruções: Dobrar um pequeno pedaço de cartão ou madeira ao meio e colar duas tampas de metal, uma de cada lado da dobradura. Quando o aluno aperta o cartão ou a madeira, as tampas batem e produzem som.
- Exploração: Experimentar bater com mais ou menos força e testar diferentes ritmos.

Atividade 8 Maracas de Rolos de Papel

- Materiais: rolos de papel higiénico, arroz ou feijão, papel, elásticos ou fita adesiva, canetas para decorar.
- Instruções: Fechar uma das extremidades do rolo de papel higiénico com papel e elástico. Encher o rolo com arroz ou feijão, e fechar a outra extremidade. Os alunos podem decorar o exterior do rolo com desenhos.
- Exploração: Testar diferentes quantidades de material dentro do rolo e como isso altera o som produzido ao agitar as maracas.

Atividade 9 Tambor com Balde de Plástico

- Materiais: balde de plástico vazio, balões, fita adesiva, colheres de pau.
- Instruções: Cortar um balão grande e esticá-lo sobre a abertura do balde de plástico, fixando com fita adesiva para garantir que está bem esticado. Os alunos podem usar colheres de pau para bater no balão e criar diferentes ritmos.

Tema: Jogos musicais e de expressão corporal**Atividade 1: Jogo do Som e Movimento**

- **Descrição:** O professor toca diferentes sons ou músicas curtas e pede aos alunos que se movimentem de acordo com o ritmo ou emoção do som.
- **Objetivo:** Trabalhar a percepção auditiva e a expressão corporal.
- **Variações:** Músicas rápidas para movimentos rápidos, lentas para movimentos suaves, sons altos para gestos amplos, sons baixos para movimentos pequenos.

Atividade 2. Estátua Musical

- **Descrição:** Quando a música toca, os alunos dançam ou se movem livremente. Quando a música para, devem ficar congelados como estátuas.
- **Objetivo:** Desenvolver coordenação motora, equilíbrio e controle do corpo.
- **Variações:** O professor pode sugerir temas, como "parem como uma árvore", "congelem como um animal", etc.

Atividade 3. Eco Musical

- **Descrição:** O professor faz um som ou ritmo batendo palmas, e os alunos devem repetir como um "eco".
- **Objetivo:** Trabalhar a escuta ativa e a reprodução de sons.
- **Variações:** Pode-se usar instrumentos ou o próprio corpo para criar diferentes sons (bater palmas, estalar dedos, bater pés).

Atividade 4. Jogo da Sombra

- **Descrição:** Em duplas, um aluno faz movimentos e o outro deve segui-lo como se fosse a sua sombra, imitando o que ele faz.
- **Objetivo:** Trabalhar a coordenação e a sincronização entre os pares, além da capacidade de observação.
- **Variações:** Alterne quem é a "sombra" e quem lidera o movimento. Pode ser feito com música para guiar o ritmo dos movimentos.

Atividade 5. Marcha dos Animais

- **Descrição:** Cada aluno deve se mover imitando diferentes animais (como elefantes, passarinhos, coelhos) ao som de uma música apropriada.
- **Objetivo:** Estimular a imaginação e coordenação motora.
- **Variações:** Pode-se fazer perguntas sobre como cada animal se move para que as crianças pensem em como reproduzir os movimentos.

Atividade 6. Dança das Cadeiras

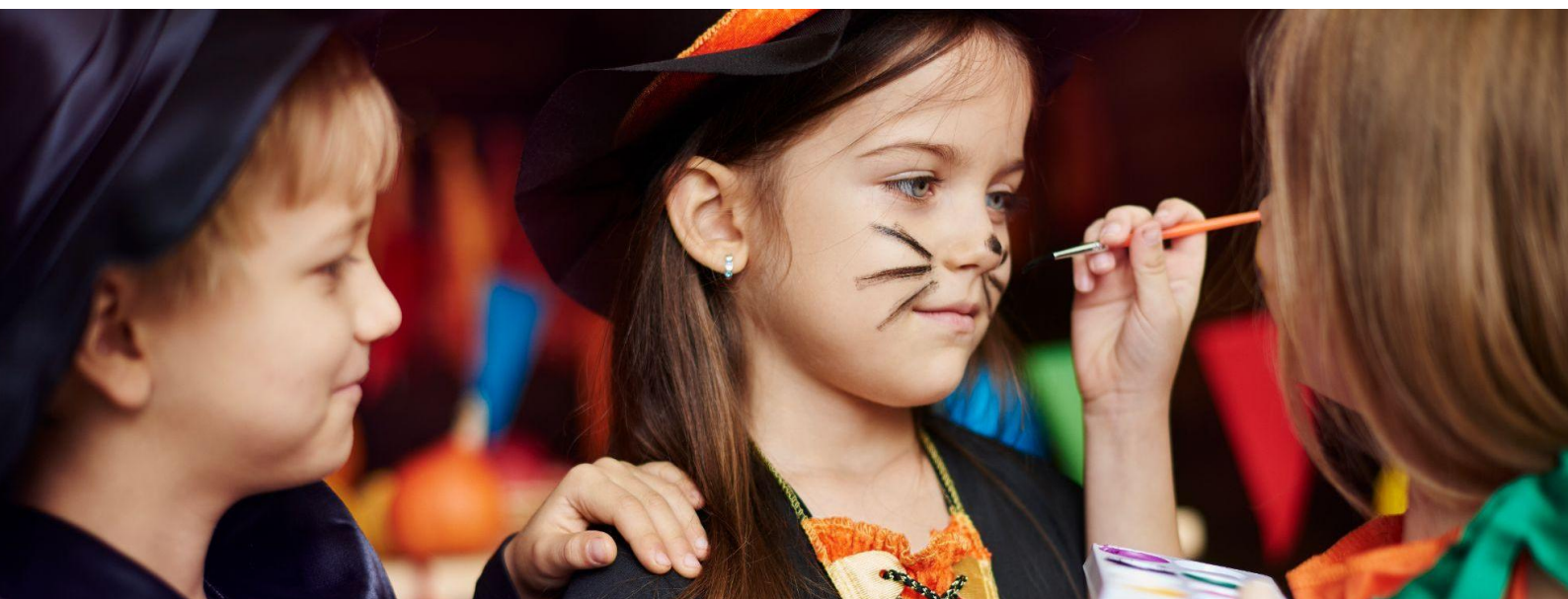
- **Descrição:** Tradicional brincadeira onde os alunos dançam ao redor de cadeiras e, quando a música para, devem se sentar rapidamente. A cada rodada, retira-se uma cadeira.
- **Objetivo:** Trabalhar a atenção, coordenação e percepção do ritmo musical.
- **Variações:** Pode-se usar almofadas no chão ou outros objetos, dependendo da segurança e do espaço.

Atividade 7. Desenho Musical

- **Descrição:** Cada criança recebe um papel e lápis. Ao som de diferentes músicas, elas desenharam o que sentem ou imaginam.
- **Objetivo:** Promover a expressão artística e a sensibilidade à música.
- **Variações:** Trocar as músicas entre trechos mais animados e calmos para observar as diferenças nos desenhos.

Atividade 8. Caça ao Som

- **Descrição:** Diferentes sons ou músicas são tocados, e os alunos devem descobrir de onde o som está vindo ou identificar o som.
- **Objetivo:** Desenvolver a atenção auditiva e a concentração.
- **Variações:** Pode-se esconder objetos que façam som e os alunos devem encontrar.





Considerações finais

O programa **Natour + Artes** tem por objetivo proporcionar uma introdução enriquecedora e inclusiva ao mundo das artes, valorizando a expressão individual de cada aluno.

Ao longo do ano letivo, as crianças terão a oportunidade de vivenciar experiências artísticas significativas, ampliando o seu repertório cultural e emocional.

O projeto fica sujeito a qualquer adaptação requerida pelo Agrupamento, Associação de Pais e articulado com os professores titulares de turma, para que o trabalho seja feito de forma contínua e partilhada.

As planificações por período ficam assim sujeitas ao acordo exposto entre todos.

Obrigado



OBRIGADO

CONTACTE-NOS