



PRESENTE MAIS ARTE

5^o ANO

ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL

Categoria 2:
Obras didáticas
por componente
ou especialidade

Componente: Arte

ROSA IAVELBERG
TARCÍSIO TATIT SAPIENZA
LUCIANA MOURÃO ARSLAN



MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.

PNLD 2023 - Objeto 1
Código da coleção:

0026 P23 01 02 000 060

 MODERNA



MODERNA

Rosa Iavelberg

Doutora em Artes, na área de Artes Plásticas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Especialista em Arte Educação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Professora livre-docente de Metodologia do Ensino da Arte no Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Autora de livros de Arte.
Líder do Grupo de Pesquisa Arte na Educação (GPARTEDU), na formação de professores e no currículo escolar.
Membro da International Society for Education Through Art.
Membro da Associação Nacional dos Pesquisadores de Arte. Membro da Federação dos Arte/Educadores do Brasil.

Tarcísio Tatit Sapienza

Graduado em Arquitetura pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.
Artista e arte-educador atuante na produção de materiais educativos e na formação de professores de Arte.

Luciana Mourão Arslan

Doutora em Educação, na área de Educação – Opção: Linguagem e Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Mestre em Artes pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (Unesp).
Professora adjunta na Universidade Federal de Uberlândia, no Curso de Graduação em Artes Visuais.



PRESENTE MAIS ARTE

5
ANO

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Categoria 2: Obras didáticas por componente ou especialidade
Componente: Arte

MANUAL DO PROFESSOR

1ª edição

São Paulo, 2021

Coordenação editorial: Marisa Martins Sanchez
Edição de texto: Ligia Aparecida Ricetto, Lucia Leal, Tatiane Brugnerotto Conselvan
Assistência editorial: Magda Reis
Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula
Coordenação de produção: Patricia Costa
Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues
Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite
Projeto gráfico: Bruno Tonel
Capa: Daniela Cunha, Daniel Messias
Ilustração: Paulo Manzi
Coordenação de arte: Wilson Gazzoni Agostinho
Edição de arte: Ricardo Gomes Barbosa
Editoração eletrônica: Essencial Design
Coordenação de revisão: Elaine C. del Nero
Revisão: Márcia Leme, Palavra Certa, Viviane T. Mendes
Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron
Pesquisa iconográfica: Mariana Zanato, Susan Eiko, Claudia Sato
Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues
Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira
Pré-impressão: Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, Vítória Sousa
Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro
Impressão e acabamento:

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Iavelberg, Rosa
Presente mais arte : manual do professor / Rosa Iavelberg, Tarcísio Tatit Sapienza, Luciana Mourão Arslan. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2021.

5º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Categoria 2: Obras didáticas por componente ou especialidade
Componente: Arte
ISBN 978-85-16-13175-3

1. Arte (Ensino fundamental) I. Sapienza, Tarcísio Tatit. II. Arslan, Luciana Mourão. III. Título.

21-74080

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0_11) 2602-5510
Fax (0_11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2021
Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

● Orientações gerais do livro de Arte desta coleção MP005

1. Visão geral da proposta desenvolvida no Livro do Estudante MP005

2. Proposta teórico-metodológica adotada MP005

2.1 Arte se aprende MP006

2.2 A organização do ensino MP006

2.3 Para trabalhar as dimensões do conhecimento da BNCC em Arte: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão .. MP007

2.4 Desenvolvendo os fundamentos MP008

2.5 Orientações didáticas MP009

2.5.1 Interfaces do componente Arte MP009

2.5.2 Para gostar de aprender MP009

2.5.3 Dar destino à produção dos estudantes MP010

3. Avaliação em Arte MP010

3.1 Para avaliar em Arte: critérios e orientações MP010

3.2 Instrumentos de avaliação MP011

3.2.1 Diário reflexivo do professor MP011

3.2.2 Registro em áudio, vídeo ou fotografia MP011

3.2.3 Leitura e observação dos livros dos estudantes MP011

3.2.4 Portfólio MP011

4. Orientações e fundamentos das avaliações MP011

4.1 Avaliação diagnóstica MP011

4.2 Avaliação processual MP012

4.3 Autoavaliação MP012

4.4 Avaliação final do ano MP012

5. Ficha de avaliação processual bimestral do professor MP012

6. Estrutura do livro MP015

7. Referências bibliográficas comentadas MP015

8. Competências e habilidades da BNCC destacadas no 5º ano MP017

● Unidades e conteúdos dos capítulos do 5º ano do Livro do Estudante MP030

O que eu já sei? MP030

Unidade 1 – Origens da pintura e da música MP034

Capítulo 1. Arte rupestre MP036

- Apreciação de pinturas rupestres MP036

- Desenho a partir de manchas e contorno da imagem de uma rocha MP037

- Valorização das manifestações artísticas ancestrais como meio de acesso às origens das culturas e de sua compreensão MP039

- Produção de tinta usando terra como pigmento e investigação das possibilidades de criar diferentes tons ao pintar com esse material MP040

- Respeito à produção dos colegas, demonstrando interesse por ela MP041

Capítulo 2. Origens da música MP042

- Reflexão sobre as origens da arte MP042

- A profissão de arqueólogo e seu papel na descoberta e preservação do patrimônio cultural MP042

- Reconhecimento da importância da preservação dos sítios arqueológicos e dos profissionais da arqueologia MP043

- Os primeiros instrumentos musicais MP044

- O corpo como instrumento musical MP045

- Planejamento e realização de uma apresentação musical usando percussão corporal MP045

- Dançar a partir de imagens MP045

O que eu aprendi? MP046

Capítulo 3. Instrumentos musicais MP048

- Classificação de instrumentos musicais ... MP048

- Identificação de timbre e intensidade como elementos da música MP049

- Projetar e construir instrumento musical ... MP050

Capítulo 4. Uma maneira diferente de fazer música MP052

- Escuta da musicalidade dos sons do cotidiano e criação musical MP054

- Apreciação de composições musicais dos colegas MP055

- Criação e anotação em partitura não tradicional de sequências de sons para tocar em garrafas plásticas com água dentro MP055

O que eu aprendi? MP056

UNIDADE 2 – Dança e Teatro MP060

Capítulo 1. Articulações e apoios do corpo ... MP062

- Conhecimento e experimentação dos apoios e das articulações do corpo humano MP062

- Desenvolvimento da consciência corporal, adequando posturas e movimentação MP063

- Investigação de aspectos do movimento como elementos da linguagem da dança MP063
- Movimento trabalhando diferentes formas apoios e articulações MP064
- Respeito aos limites individuais na movimentação em conjunto MP065
- Valorização da organização, da cooperação e do respeito às regras na criação de cenas coletivas e jogos MP065

Capítulo 2. Observar e fazer mímica MP066

- Percepção de relações entre a observação do movimento humano no cotidiano e a mímica no teatro MP067
- Movimento interagindo de diversos modos com os colegas MP069

O que eu aprendi? MP070

Capítulo 3. Maquiagem e figurino MP072

- Conhecimento do trabalho do ator e da cena teatral MP073
- Reconhecimento da importância do figurino e da maquiagem na caracterização do ator MP073
- Vamos maquiagem rostos MP074
- Estudo da maquiagem por meio de desenhos MP074
- Reconhecimento da importância do figurinista MP075
- Desenho de figurinos MP075

Capítulo 4. Máscaras MP076

- Elaboração e uso de máscaras em cena MP078
- Escrita de histórias, criadas a partir de máscaras, para encenação teatral MP080
- Escuta e observação das apresentações dos colegas MP080
- Manifestação de interesse e respeito ao fruir as produções dos colegas MP081

O que eu aprendi? MP082

UNIDADE 3 – A paisagem e a arte na cidade MP086

Capítulo 1. Pontos de vista MP088

- Fotografia realizada a partir de diferentes pontos de vista MP088
- Conhecimento de pontos de vista nas imagens MP089
- Estudo e criação de cartão-postal MP091

Capítulo 2. A paisagem sonora MP092

- Percepção e registro de sons de uma paisagem sonora MP092
- Conhecimento de paisagem sonora, notação e registro musical MP092
- Apreciação dos sons da paisagem sonora do ambiente escolar MP093

O que eu aprendi? MP094

Capítulo 3. Arte e comunidade MP096

- Assimilação e estabelecimento de relação entre arte e comunidade MP096
- Valorização do trabalho de artistas no espaço urbano e em locais públicos, por possibilitarem amplo acesso à arte ... MP097
- Reconhecimento, com visão crítica, da importância da arte para a comunidade . MP097
- Pintura com estêncil MP099

Capítulo 4. Arte nas ruas MP100

- Compreensão do conceito de arte pública MP100
- Apreciação e valorização do Barroco brasileiro MP102
- Reconhecimento do grafite: suas origens e sua inserção no espaço urbano MP105
- Planejamento de um grafite MP107

O que eu aprendi? MP108

UNIDADE 4 – Teatro e animação MP112

Capítulo 1. Teatro de sombras MP114

- Concepção de desenhos animados MP114
- Valorização da diversidade do patrimônio cultural imaterial MP115
- Aprender a como movimentar as mãos para criar sombras de animais MP116
- Escuta e observação de apresentações dos colegas MP116

Capítulo 2. Teatro de bonecos MP118

- Conhecimento e criação de teatro de mamulengo MP118
- Escrita de histórias MP121
- Participação em cena teatral MP121
- Reconhecimento e valorização de formas teatrais tradicionais e contemporâneas MP121

O que eu aprendi? MP122

Capítulo 3. A invenção do desenho animado MP124

- Conhecimento da história da animação .. MP124
- Valorização das animações brasileiras MP124
- Realização de animação com taumatrópio MP125
- Realização de animação em *flip book* MP127

Capítulo 4. Como animar objetos MP128

- Planejamento de animação de objetos em *stop motion* MP132

O que eu aprendi? MP133

Avaliação final MP137

Glossário MP140

Indicações de leitura para os estudantes MP141

Referências bibliográficas comentadas MP143

● Orientações gerais do livro de Arte¹ desta coleção

O componente Arte, da área de Linguagens do currículo escolar, propicia aos estudantes uma forma singular de conhecimento nas dimensões da criação, da crítica, da estesia, da expressão, da fruição e da reflexão (Base Nacional Comum Curricular – BNCC). A aprendizagem em Arte promove o desenvolvimento do pensamento criador, da ludicidade, da capacidade de descoberta e de resolução de problemas, assim como da formação em relação aos valores humanos fundamentais. Os atos de criação ocorrem quando os estudantes vivenciam as dimensões do conhecimento de modo autoral.

1. Visão geral da proposta desenvolvida no Livro do Estudante

O ingresso no mundo das artes promove as aprendizagens porque, quando se faz arte e se aprende sobre arte, os estudantes são capazes de realizar leituras das diferentes formas de manifestação das culturas e dos contextos em que a arte é gerada.

Arte confere significado ao que se aprende, porque abre campo para que cada estudante construa sua identidade cultural dialogando simbolicamente com as imagens de que desfruta, com as músicas que ouve, com os espetáculos a que assiste e com as informações às quais tem acesso, incluindo as produções contemporâneas. Desse modo, arte é um aprendizado que expande as possibilidades de participação social. Em razão disso, hoje dispomos de orientações de ensino que advogam a inclusão desse componente na escola, considerando suas especificidades e com base na legislação.

Acreditamos que, aprendendo o que está proposto neste livro, o estudante dialogará com a produção social e histórica da arte, compreendendo e desfrutando do universo artístico de diversos povos e culturas, tempos e contextos, conhecendo também a arte presente em seu país e em seu cotidiano, sabendo contextualizar essas produções. Nos livros de Arte o estudante terá oportunidade de trabalhar aspectos da Língua Portuguesa, como: compreensão de texto, leitura, leitura oral, criação de texto e desenvolvimento do vocabulário.

Fizemos os livros do 1º ao 5º anos para que os estudantes possam conhecer as linguagens da arte que se constituem como unidades temáticas: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro e, ainda, as Artes Integradas, que trabalham o diálogo entre as linguagens artísticas, incluído o uso das tecnologias da informação e da comunicação.

Aprendendo dessa forma, acreditamos que o estudante será capaz de compreender o papel da arte na sociedade e na vida dos indivíduos, percebendo-se como um sujeito criador, conhecedor de arte e cidadão com direito à participação cultural.

¹ Grafamos “Arte” para nos referir ao componente curricular e “arte” nos demais casos.

As produções artísticas dos estudantes podem ser socializadas na escola, envolvendo os educadores, os familiares e a comunidade nos processos educativos. As atividades não se restringem ao espaço físico da escola; os estudantes dialogam com seus familiares na casa e se comunicam com o universo mais amplo onde se situam e são veiculadas as diferentes produções artísticas, tanto em contato direto como por intermédio do uso de diferentes mídias e das tecnologias da informação e da comunicação.

2. Proposta teórico-metodológica adotada

Temos como objetivo que os professores encontrem no Manual do Professor um material formativo e informativo para o trabalho com as diferentes dimensões do conhecimento que se entrelaçam nas linguagens artísticas e com as propostas que integram mais especificamente a alfabetização e a literacia. Eles ainda poderão ter flexibilidade ao usar o material adequando-o à realidade de seu contexto escolar, respeitando o que está definido neste livro, na Base Nacional Comum Curricular e nas orientações da Política Nacional de Alfabetização (PNA). Além disso, consideramos importante organizar o Manual do Professor para que ele seja de leitura simples, mas tenha profundidade em relação à Arte, assim como na didática do componente.

O desenvolvimento artístico e estético do estudante não é espontâneo ou natural, tampouco é fruto de cópias de modelos de arte. Ele requer aprendizagem e interação para alcançar consistência e permanência na vida dentro e fora da escola. A escola é uma excelente oportunidade de desenvolvimento das competências e aprendizagem das habilidades relacionadas aos diferentes objetos do conhecimento e dos conteúdos.

Diferentes conteúdos estão presentes nas dimensões do conhecimento da criação, da crítica, da estesia, da expressão, da fruição e da reflexão, como preconiza a BNCC. É por intermédio da experiência no âmbito de cada uma dessas dimensões do componente Arte que os aprendizes poderão criar novas realidades simbólicas em trabalhos individuais e coletivos, o que promoverá, ao longo da escolaridade, o protagonismo e a capacidade de participar, como cidadãos, da criação artística e do desfrute das produções do universo da arte de modo crítico, reconhecendo a importância da arte na escola e na sociedade. No trilhar de suas ações, o estudante desenvolverá competências nos âmbitos pessoal, social, cognitivo e comunicativo.

As linguagens da arte também precisam ser trabalhadas separadamente em aula, pois, assim como existem práticas artísticas que entrelaçam várias áreas e linguagens, há outras nas quais o artista cria em uma só linguagem. O ensino e a aprendizagem de Arte na escola dialogam com os modos de fazer que se apresentam no mundo. O importante é que nas propostas que articulam linguagens em sala de aula não se deforme a natureza das Artes Visuais, da Dança, da Música, do Teatro e das Artes integradas, pois cada qual possui suas especificidades.

2.1 Arte se aprende

O pensamento artístico é uma forma de conhecimento de viés autoral e criador, pois promove modos genuínos, diferenciados e compartilhados de compreensão e interação com o outro e na sociedade que afetam positivamente a constituição da identidade artística e cultural dos estudantes.

Arte possui conteúdos e ações de aprendizagem próprios. Compreendida como manifestação humana ancestral, seu estudo na educação escolar tem como objetivo expandir as possibilidades de participação social e o desfrute do patrimônio cultural material e imaterial em sua pluralidade, como bem de direito do estudante que queremos formar.

Conhecer e fazer arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental envolve ações de aprendizagem nas quais os estudantes mobilizam o que já sabem ao entrarem em contato com o que é novo para eles. A interação com os conteúdos resulta tanto em sua aprendizagem como na das habilidades associadas aos objetos de conhecimento, às competências específicas do componente Arte, às da área de Linguagens e às competências gerais.

O ambiente afetivo relacional entre o professor e os estudantes é muito importante para as aprendizagens, a interação individual entre o docente e o estudante, e a promoção de propostas de aprendizagem compartilhada e colaborativa entre os estudantes pode promover relações integradoras na sala de aula. Isso não significa ausência de debates em relação a pontos de vista divergentes entre os estudantes.

Em Arte, propomos a postura investigativa do estudante e a cooperação entre os pares. A aprendizagem em Arte inter-relaciona cognição, criatividade, crítica, curiosidade, expressividade, emoção, fruição, imaginação, ludicidade, percepção e sensibilidade estética.

Em relação ao desenvolvimento de competências adequadas às necessidades do 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental, temos ampla gama de possibilidades para o trabalho dos estudantes. Essas competências são de ordem cognitiva, comunicativa, pessoal e social e deverão perpassar as seis dimensões do conhecimento experienciadas pelos aprendizes.

As competências pessoais, sociais, cognitivas e comunicativas serão alcançadas por meio de interação com as propostas aqui sugeridas e ordenadas, de modo que o estudante possa compreender as criações artísticas em suas diferentes linguagens, nas interfaces entre elas e outras áreas de conhecimento e em sua própria experiência, com forte interação entre o que aprende, seus atos de criação e sua existência cotidiana, incluindo o conhecimento de questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais presentes no universo da arte.

Sabe-se que Arte favorece a construção da autoestima e do papel de estudante que cria ao aprender, porque cada estudante se coloca como sujeito participante de um coletivo, que dialoga com o conhecimento do componente e se identifica progressivamente com a produção dos artistas em uma perspectiva plural, ou seja, incluindo a diversidade das culturas e dos diferentes grupos sociais.

Ao aprender, o estudante entrará em contato com o sistema que envolve a arte na sociedade, ou seja, diferentes modos de produção, de circulação e de acesso à arte. Do mesmo modo, aprenderá sobre os protagonistas do mundo da arte: artistas, curadores, arte-educadores, historiadores, críticos, entre outros. Esse sistema não pode ser desconsiderado e, sim, compreendido em bases críticas e problematizadoras, para melhor entendimento e contextualização do sistema da arte em suas diferentes matrizes culturais e estéticas na sociedade e na vida cotidiana.

2.2 A organização do ensino

A organização do ensino do 1º ao 5º anos apresenta temas relevantes e de interesse dos estudantes ordenados em quatro unidades a cada livro. Organizamos os livros para que o estudante possa aprender, progressivamente, ao longo dos anos iniciais do Ensino Fundamental, com interesse em seguir aprendendo, incorporando a arte em sua vida como conhecimento com sentido.

Em nossos livros, valorizamos ensinar sobre a diversidade da arte brasileira de diferentes regiões, fortalecendo as culturas afro-brasileiras e as dos povos indígenas brasileiros. Incluímos a produção internacional de diversos povos, tempos e lugares para promover o conhecimento da arte em uma perspectiva inclusiva, na qual a pluralidade das matrizes estéticas merece ser estudada.

Cada unidade do Livro do Estudante ocupa o tempo de um bimestre. Elas atendem ao desenvolvimento da parte obrigatória e comum do componente Arte. Planejamos as unidades de modo que o professor disponibilize de tempo didático para a concretização do que planejar para as suas propostas da parte diversificada, que atenderá às características e às especificidades do seu contexto cultural e educativo.

Assim foram planejadas as unidades do 1º ao 5º anos:

| | |
|---------------|---|
| 1º ano | <ol style="list-style-type: none">1. Formas e cores2. Bichos3. Casas, castelos e labirintos4. Artistas de circo |
| 2º ano | <ol style="list-style-type: none">1. Quem faz arte é artista!2. Artistas de diferentes lugares do mundo3. Arte que se multiplica4. A visão de mundo dos artistas |
| 3º ano | <ol style="list-style-type: none">1. Quem desenha as coisas que usamos?2. Arte feita com muitas coisas3. Artistas imigrantes4. Texto e imagem fazem arte |
| 4º ano | <ol style="list-style-type: none">1. Tradições do Brasil2. Retratos e danças3. Arte indígena e afro-brasileira4. Espaços das artes e quadrinhos |
| 5º ano | <ol style="list-style-type: none">1. Origens da pintura e da música2. Dança e Teatro3. A paisagem e a arte na cidade4. Teatro e animação |

2.3 Para trabalhar as dimensões do conhecimento da BNCC em Arte: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão

As teorias do desenvolvimento e da aprendizagem da criança e do jovem orientaram as escolhas das propostas que envolvem as dimensões do conhecimento do componente Arte deste livro, sempre considerando que o desenvolvimento está associado às aprendizagens e não se dá de modo apenas natural e espontâneo. Pensamos sobre meios e espaços adequados ao desenvolvimento do percurso de criação em Arte de cada estudante.

Ponderamos que o desenvolvimento de cada estudante está relacionado com as oportunidades de aprender e **criar**, de expandir sua sensibilidade e percepção (**estesia**), sabendo se **expressar** artisticamente tanto individual como coletivamente, edificando um percurso de criação. Distingue-se do que se postulava na educação tradicional, na qual se aprendia arte copiando modelos e realizando exercícios mecânicos que requeriam destreza, ou do que se propunha na escola renovada, em que se aprendia arte por intermédio da livre expressão do estudante, sem contato com a arte adulta. Hoje acreditamos que a interação com arte, a orientação técnica a serviço da **expressão**, a investigação do estudante e o apoio e acompanhamento dos professores nas aprendizagens dão base ao desenvolvimento artístico, crítico, estético e à formação cultural.

Assim, ao criar e conhecer arte, o aprendiz investiga e relaciona, progressivamente, seus atos de aprendizagem com os dos colegas e com as práticas dos artistas.

Os materiais, os instrumentos e as técnicas possuem histórias que acompanham a história de cada uma das linguagens da arte. Portanto, procuramos apresentar também esse caminho de mudanças por meio de propostas práticas e exemplos da arte ao longo do tempo em diferentes contextos. Assim, o estudante se situa como ser que vive em determinado momento histórico, que possui contextos e práticas artísticas específicos.

Instigamos a imaginação e a **reflexão** promovendo a criatividade, o protagonismo, a **crítica** e a autoria do estudante com propostas desafiadoras, **reflexivas**, lúdicas e prazerosas que podem ser compartilhadas e muitas vezes partilhadas com a comunidade escolar mais ampla e os familiares.

Selecionamos obras e artistas de contextos e tempos variados para expandir o repertório dos estudantes e ensinar sobre a diversidade. Viajamos pelas poéticas e procedimentos desses artistas para que os estudantes se sintam convidados a entrar no universo da arte e dele participar.

O espaço para a aprendizagem diferenciada está garantido no fazer artístico que orientamos nos capítulos de cada uma das unidades do Livro do Estudante. Desse modo, teremos tantas respostas visuais, audiovisuais, cênicas, musicais, de movimento ou de linguagens integradas quantos forem os estudantes em cada sala de aula. Essas respostas são abertas, pois existem outras respostas e para todas elas o professor receberá orientações e

subsídios no seu manual. Assim, o professor saberá orientar os processos de **criação**, de expressão da sensibilidade e da percepção oferecendo suporte didático.

O professor perceberá que em algumas propostas é importante deixar o estudante descobrir caminhos próprios, acompanhando-o no enfrentamento dos obstáculos inerentes à **criação**, ajudando-o na resolução de problemas com dicas e perguntas, fazendo-o acreditar em si mesmo – no que faz e pensa. Ele poderá propor exercícios que aprimorem a **criação**, fornecendo ao estudante informações com base nos objetos que constituem o Patrimônio Cultural de nosso país e de outros contextos que consolidam as histórias da arte.

Cada imagem, cada movimento, cada cena, cada som e suas associações que emergem nas formas artísticas criadas em sala são importantes, porque se referem ao universo simbólico do estudante e, portanto, demandam atenção, planejamento de tempo, ordenação do espaço e comunicação na recepção do professor e na troca entre os estudantes nas ações didáticas.

Uma aprendizagem artística percorrida dessa forma deixará marcas positivas na memória do aprendiz e no gosto por frequentar a escola e um sentimento de competência para criar e desfrutar da produção social e histórica da arte, refletindo criticamente sobre ela e sabendo se situar no universo artístico. Além disso, o estudante aprende a lidar com situações novas, inusitadas e incorpora competências e habilidades verbais e não verbais para expor publicamente suas produções e ideias como protagonista, recorrendo a modos contemporâneos que envolvem recursos tecnológicos tanto na criação como na documentação e comunicação de seus trabalhos.

O professor encontrará neste material produções artísticas nas diferentes linguagens, promovendo as seis dimensões do conhecimento. Além disso, será instigado a trabalhar com diversos meios tecnológicos que podem colaborar na documentação dos trabalhos e textos produzidos pelos estudantes, para análise e reflexão conjunta na sala de aula e para comunicação fora dela.

O acesso à diversidade da produção artística também pode ser alcançado por contato direto ou indireto. A **fruição** é realizada com os trabalhos artísticos apresentados no Livro do Estudante, outros podem ser encontrados em espaços culturais, museus, teatros, casas de **shows**, nos espaços públicos de cada região, ateliês de artistas, feiras, mostras, praças, ruas, **shows**, apresentações, estações de metrô, festas populares ou por meio de reproduções em livros, catálogos, cartazes, internet, CDs, DVDs, filmes, gravações, gibis, rádio, revistas etc.

Desse modo, os estudantes vão **refletir** sobre a arte produzida na sociedade e relacioná-la considerando quem a faz e a fez, o que foi e é produzido e também como e quem documenta, preserva e acessa arte em diferentes culturas e momentos da história.

A arte como produção histórica relevante precisa ser documentada, preservada e divulgada, o que consideramos como direito dos povos. Destacamos em nosso livro a relevância dos profissionais que atuam na construção da arte como objeto social e histórico.

Procuramos destacar a interação com trabalhos artísticos, **fruição** e **estesia** ao longo dos capítulos dos livros dos estudantes. A **fruição** da arte pode ser aprofundada propiciando ao estudante, progressivamente, situar a produção artística sabendo estabelecer conexões entre diferentes criações em uma perspectiva inclusiva em relação a grupos sociais de diferentes culturas.

O desfrute da produção sócio-histórica da arte é uma ação simultaneamente inteligente e sensível. Ao interagir com arte, o estudante também aprende a pensar sobre as produções artísticas, constrói suas próprias ideias e se manifesta por meio delas falando, escrevendo e criando trabalhos artísticos.

Nos livros, abrimos espaço para essas **reflexões** e para a crítica que articula proposições, aspectos estéticos relativos aos trabalhos de arte, e ainda para questões de ordem política, social, histórica, filosófica, econômica e cultural. Nas formulações dos estudantes, não esperamos que eles repitam o conhecimento trabalhado, mas que possam recriá-lo com coerência em um discurso que os satisfaça e que substituirão progressivamente por ideias mais aperfeiçoadas, usando termos com adequação, ou seja, com repertório adequado, expandido e inclusivo.

Buscamos criar situações de interação entre os colegas da sala de aula tanto quando **criam** individualmente e coletivamente como quando fruem arte e expressam suas ideias por intermédio de abordagens sensíveis e críticas. Essas orientações didáticas fazem avançar as ideias e a produção artística de cada estudante, porque as discussões e as trocas com os demais estudantes em situações de aprendizagem, por vezes apoiadas pela mediação do professor, expandem o repertório de cada um e promovem novas aprendizagens.

2.4 Desenvolvendo os fundamentos

Neste livro, o componente Arte propicia aos estudantes participar dos trabalhos de criação com a marca da subjetividade e, simultaneamente, ser informados pelo conhecimento de arte produzido e organizado por agentes da sociedade. Isto promove nos estudantes a capacidade de defender publicamente as próprias ideias e pontos de vista em situações de acordo e mesmo de desacordo com os pares, exercitando assim a reflexão crítica e a comunicação. Isso favorece a exposição das produções artísticas em mostras e apresentações, presencial ou virtualmente na internet.

Arte possui habilidades específicas a serem trabalhadas, como: improvisação, reconhecimento de matrizes estéticas, exploração de fontes sonoras, exercício de faz de conta etc. Seu desenvolvimento dar-se-á por interações sucessivas com textos, músicas, imagens, falas, apresentações teatrais, jogos, filmes etc. Desse modo, o estudante vai construir significados, elaborados ao longo de sua escolaridade e do processo de aprendizagem autoral, do qual será o protagonista.

Um estudante do Ensino Fundamental já pode entrar em contato com concepções da arte, falar e escrever sobre elas e produzir textos curtos com apoio do professor. Será capaz de pequenas observações críticas e de se manifestar em trabalhos de criação e expressão artística. Assim, vai desenvolver suas competências e habilidades.

Ao ter contato com informações sobre arte, os estudantes encontram acontecimentos e eventos com os quais podem aprender pelo contato frequente com eles, e que acabam formando parte do seu repertório. A memória dos eventos e acontecimentos deve ser significativa e precisa estar articulada às concepções aprendidas, aos processos envolvidos e aos valores sociais a eles atrelados para diferenciar-se da mera informação decorada mecanicamente e desprovida de sentido.

A aprendizagem em Arte também é fruto da experimentação, da invenção e da descoberta de quem cria. A criação artística compreende processos específicos que abrigam experiências lúdicas, perceptivas, expressivas e imaginativas. Por exemplo, saber fazer uma xilogravura, gravar uma música, criar maquiagens, encenar, produzir imagens em movimento, usar tecnologias da informação e comunicação requerem domínio de um conjunto de ações que já foram criadas e executadas pelos artistas e profissionais do mundo da arte. Elas trarão a marca do estudante, mas tais saberes já existentes entre os artistas podem ser recriados e aprendidos pelos estudantes.

Um estudante que tem domínio dos processos envolvidos em práticas artísticas específicas pode compartilhar este saber com colegas que ainda não o alcançaram; os professores podem apoiar a aprendizagem desses processos sem fazer pelo estudante, mas dando dicas, trazendo informações e demonstrando, apoiando a ação prática do aprendiz até que ele se torne independente e faça por si mesmo, do seu jeito, usando o que aprendeu a serviço de sua necessidade de expressão e gosto. Os professores podem promover situações que propiciem esse aprendizado compartilhado e precisam dar aos estudantes orientações sobre os processos construtivos e expressivos, com base em seus conhecimentos e nas orientações do Manual do Professor.

A postura dos estudantes diante das produções artísticas manifesta-se nas interações entre eles e no que expressam em relação à produção social e histórica da arte. Trata-se de condutas como: respeitar o trabalho dos colegas; emitir opinião e julgamento de forma construtiva às criações dos pares; cuidar do espaço de trabalho na escola (organização e limpeza de materiais e instrumentos); valorizar a arte na sociedade; considerar o direito dos povos por expressar e documentar sua arte; valorizar a arte na vida de todos os cidadãos com respeito à diversidade das culturas e à expressão individual.

O conhecimento sobre as proposições poéticas envolvendo questões como meio ambiente e alimentação, entrelaçadas às ideias dos artistas, remete os estudantes a diferentes focos. Obras como as esculturas do artista Frans Krajcberg, polonês radicado no Brasil, que aponta a necessidade de preservação da natureza, ou a entrevista com a bailarina brasileira contemporânea Juliana de Moraes, que reitera a importância dos cuidados com a alimentação de qualidade e com o corpo. O artista, por intermédio de suas obras e concepções, pode ser um agente de formação e, por vezes, de conscientização das questões que se destacam na vida social de cada época e lugar.

2.5 Orientações didáticas

Orientamo-nos pela possibilidade de aprendizagem progressiva dos estudantes a cada ano em Artes Visuais, Dança, Música, Teatro e Artes Integradas. Os objetos de conhecimento favorecem uma aprendizagem artística e estética tão abrangente quanto é possível aos estudantes do 1º ao 5º anos.

Cuidamos da especificidade de cada unidade temática (Artes Visuais, Dança, Música, Teatro e Artes Integradas) do componente Arte e das ações integradoras entre elas e com Alfabetização e Literacia. Desse modo, a organização das aprendizagens de cada um dos livros visa uma ordenação que favorece o aprender ao longo de cada unidade, cujo desenvolvimento e avaliação é bimestral.

2.5.1 Interfaces do componente Arte

O ensino e a aprendizagem geral se beneficiam das aprendizagens artísticas porque elas promovem a formação cultural do estudante, que, por intermédio da arte, se reconhece como ser autoral, ético, político e histórico. Isso favorece sua participação no mundo contemporâneo, que requer criatividade, inovação, competências, habilidades e formação orientada a valores humanos.

A produção social e histórica da arte se ordena com trabalhos de artistas em conexões. Cada trabalho pode ser compreendido na relação com o percurso criado pelo artista com seus trabalhos e com o dos demais artistas de tempos e contextos distintos até a contemporaneidade.

O percurso de criação dos artistas e da arte na história da humanidade nos aponta tanto a separação como a interseção entre áreas de conhecimento e as linguagens que configuram o objeto artístico. Contudo, o ensino e a aprendizagem em Arte não abrem mão da abordagem por linguagem.

Isso é pertinente à arte, tendo em vista que a produção artística que se aprende e faz na escola está diretamente vinculada àquela que se encontra no mundo. Ao falar de arte, Edgar Morin nos esclarece alguns aspectos dessa perspectiva:

[...] São o romance e o filme que põem à mostra as relações do ser humano com o outro, com a sociedade, com o mundo. O romance do século XIX e o cinema do século XX transportam-nos para dentro da História e pelos continentes, para dentro das guerras e da paz. E o milagre de um grande romance, como de um grande filme, é revelar a universalidade da condição humana, ao mergulhar na singularidade de destinos individuais localizados no tempo e no espaço. [...]

MORIN, E. *A cabeça bem feita*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

Dessa forma, a perspectiva de Edgar Morin corrobora o que propomos, pois vislumbra um vínculo estreito entre a arte, o ser humano e o mundo. Isso alimenta a concepção de nossa proposta, por preservar as relações entre: arte e vida, arte e diferentes modalidades de contextualização de seus objetos de conhecimento e conteúdos. A singularidade e a diversidade da condição humana, que ecoa e nos mobiliza nas poéticas em diferentes contextos, aproxima a arte da vida.

2.5.2 Para gostar de aprender

Consideramos que é importante levantar o que os estudantes já sabem sobre arte e sobre o fazer artístico para introduzir novas habilidades a serem aprendidas, porque as habilidades precisam relacionar-se aos objetos de conhecimento, à experiência e à vida cultural dos aprendizes para ganharem significado.

Os conhecimentos novos, da maneira como propomos, vão se relacionar de forma substantiva com o que os estudantes já sabem, por meio de relações que estabelecem, progredindo na aprendizagem para níveis mais complexos, cada vez com mais domínio e conhecimento em Arte, mais aperfeiçoados com a intervenção e o apoio dos professores.

A motivação que procuramos despertar com base nas propostas é aquela que parte do estudante, ou seja, é intrínseca ao sujeito da aprendizagem. Assim, a criação, a crítica, a estesia, a expressão, a fruição e a reflexão refletem o desejo de aprender de estudantes motivados, que podem construir um autoconceito positivo de si mesmos como aprendizes e uma autoestima baseada nos próprios conhecimentos. Esses estudantes terão vontade de seguir aprendendo sempre e incluirão arte como experiência e conhecimento importante em sua vida.

Os objetos do conhecimento visam promover a aprendizagem dos conteúdos e das habilidades no componente Arte promovendo o desenvolvimento de competências pessoais e sociais, cognitivas e comunicativas. Para tanto, da seleção constam uma variedade de conteúdos da aprendizagem e as habilidades são tratadas com profundidade, estimando a dedicação e o tempo necessários ao trabalho com cada uma delas e ainda orientações didáticas adequadas à natureza dos temas e do ano escolar e das atividades.

Procuramos contemplar o tempo didático disponível nas escolas para aulas de Arte, para que os estudantes aprendam motivados e relacionem as aprendizagens com os demais componentes e com sua vida cotidiana. Assim, aprender tem sabor e sentido para o estudante.

Propusemos ações de interesse à formação artística e cultural e as estruturamos de modo a tornar o estudo agradável, instigante e lúdico, envolvendo o estudante nas aprendizagens. Também lançamos muitos desafios e propostas de investigação.

A organização dos conteúdos da aprendizagem, dos objetos do conhecimento e das habilidades têm como objetivo, além de instigar o trabalho criador e autoral nas distintas dimensões do componente, ensinar sobre a produção social de arte, trazer a diversidade das culturas para a sala de aula e promover o valor das culturas de distintos povos e regiões do Brasil e do mundo. Dessa forma, acreditamos que os estudantes fortalecerão sua identidade cultural, reconhecendo e valorizando a existência de outras culturas, delas se aproximando com conhecimento e, portanto, sem preconceitos.

Desse modo, o saber sobre a diversidade cultural colabora na formação ética e estética do aprendiz, torna-o um cidadão mais humanizado e consciente sobre a arte e a vida de outros povos, grupos sociais e contextos,

expandindo suas possibilidades de estabelecer relações, ou seja, pensar sobre arte transitando entre o que é singular e o que é diverso nas produções artísticas e estéticas.

2.5.3 Dar destino à produção dos estudantes

Procuramos dar destino à produção artística dos estudantes na escola e fora dela; quando possível, criar situações para os estudantes apresentarem os próprios trabalhos e trabalhar junto aos pares e criar meios para mostrar e se comunicar por intermédio dos trabalhos: exposições, textos, gravações, uso de meios digitais e apresentações na escola envolvendo a comunidade escolar, os familiares e a comunidade mais ampla.

Para apoiar o trabalho em sala de aula e seus conhecimentos sobre o ensinar arte, o professor encontrará no texto orientado a ele, de cada capítulo, material formativo que o habilitará para suas ações e poderá ainda selecionar, estudar e discutir com seus pares, orientadores ou gestores. Assim, esperamos que possa realizar o trabalho articulando teoria e prática no componente Arte com autonomia e postura investigativa.

3. Avaliação em Arte

A avaliação em Arte é uma tarefa que requer do professor eleição de critérios e diferentes formas de avaliar. Desse modo, procuramos fazer com que cada situação de avaliação se consolide como uma nova situação de aprendizagem com desafios para os estudantes e enquanto uma orientação ao planejamento dos professores.

A avaliação é um procedimento complexo que requer cuidados, porque Arte é um componente curricular no qual os produtos do fazer artístico do estudante representam sua individualidade, sua cultura e suas competências expressivas e construtivas. A análise do conjunto das produções da classe e de cada estudante em seu processo, considerando a multiplicidade de aspectos implicados nas situações de avaliação, deve salvaguardar tanto a perspectiva afetiva quanto a cognitiva nas interações avaliativas junto aos estudantes.

A avaliação tem muitas funções, porque, ao mesmo tempo que serve para que o estudante se situe em suas aprendizagens e na sua relação como aprendiz em seu grupo ou classe, serve para que o professor avalie sua atuação didática.

Se, com auxílio da avaliação, constata-se que muitos estudantes não aprendem ou que as tarefas não trazem desafios para a maioria deles, é necessário replanejar as orientações.

Projetamos o livro do professor pensando nas habilidades e nos objetos de conhecimento, nas aprendizagens a cada capítulo do Livro do Estudante e nas competências do bimestre. As orientações didáticas e as propostas de avaliação são um todo articulado, adequado a cada ano, com caráter formativo e informativo para o professor.

Pensamos o ensino contemplando os modos de aprendizagem em Arte e respeitando o espaço das dimensões do conhecimento na sala de aula, e também as características individuais dos estudantes. Isso supõe uma avaliação

que analisa os contextos de aprendizagem gerados pelo ensino e as aprendizagens sucessivas dos estudantes, que serão registradas em uma **Ficha de avaliação processual bimestral do professor**.

Partimos do princípio de que o conjunto de saberes que cada estudante traz consigo influi na sua aprendizagem e também na avaliação, porque o estudante parte do que sabe para avançar nos conhecimentos em Arte, desse modo, a avaliação diagnóstica, que antecede o início de um livro, serve para situar o professor em relação aos conhecimentos prévios dos estudantes.

Sugerimos muitas situações em que o aprender é uma ação compartilhada entre os estudantes e entre o professor e os estudantes. Isso significa que tentamos deixar claro que a avaliação feita dessa forma pode auxiliar o estudante a acompanhar o percurso das próprias aprendizagens e ser capaz de realizar uma autoavaliação. Para o professor, essa modalidade de avaliação esclarece o ponto de vista do estudante em relação às experiências de aprendizagem e pode ajudá-lo nas orientações do ensino.

É importante que o professor possa acompanhar o que cada estudante sabe, realizando observações e registros desses avanços. Avaliar avanços significa saber situar as aprendizagens dos estudantes.

Assim, reiteramos que a avaliação não é um instrumento de controle do professor, de mera quantificação das aprendizagens e classificação dos estudantes; é, sobretudo, um instrumento de verificação da aprendizagem e reorientação do planejamento das situações de ensino.

Pensamos o livro de modo a garantir que as avaliações revelem os processos envolvidos na ação dos professores que deram as aulas e dos estudantes que delas participaram. Ao avaliar, o professor sempre pode levar em conta cada estudante na relação com o grupo ou classe que tem acesso às mesmas oportunidades educativas na escola. Portanto, apesar das múltiplas soluções e das tantas respostas quantos forem os estudantes, considerar cada estudante em relação às possibilidades de aprendizagem do grupo situa-o em relação às competências, às habilidades e às dimensões do conhecimento em Arte de seu ano de escolaridade.

3.1 Para avaliar em Arte: critérios e orientações

No livro, os estudantes encontram propostas atraentes e compreensíveis para que estudem porque gostam de aprender arte, e não para cumprir uma obrigação escolar. Portanto, as avaliações denotam suas conquistas, seus esforços, sua persistência e sua dedicação à aprendizagem e promovem uma atitude criativa.

Indicamos que o professor procure, sempre que possível, considerar o conjunto das ações de aprendizagem em Arte dos estudantes. Isso favorece que cada estudante visualize sua produção em um percurso de criação individual, sem se prender a uma ou outra produção que pode ter tido resultados de que particularmente ele gostou mais ou de que gostou menos. Procure incentivar falas sobre a produção de cada estudante e das produções coletivas, pois isso promove a socialização das produções entre os colegas e a aprendizagem.

É importante reservar um momento para leitura de trabalhos individuais e trabalhos coletivos na avaliação. Os juízos estéticos de bonito e feio, certo e errado, jeitoso e desajeitado não têm pertinência, são inadequados ao contexto e potencialmente inibidores da aprendizagem, por isso a avaliação não é regida por tais critérios.

As avaliações precisam ser compartilhadas pelos estudantes, que podem querer saber mais informações sobre os resultados. Nesses casos, o professor terá sensibilidade para promover o autoconceito e a autoestima positiva dos estudantes para continuarem criando e aprendendo em Arte.

3.2 Instrumentos de avaliação

Existem instrumentos de avaliação mais adequados a cada tipo de atividade desenvolvida no Livro do Estudante, além das orientações que estão no texto em U deste manual.

3.2.1 Diário reflexivo do professor

É um instrumento favorável à avaliação. Nele o professor anota suas reflexões antes, durante e no final de cada capítulo das unidades do Livro do Estudante. Elas dão margem a novas ideias e a um olhar distanciado que promove a clareza em relação às próprias ações e às produções dos estudantes.

Você pode focar em dimensões do conhecimento diferentes a cada dia para ordenar sua reflexão. É bom que se saiba que não podemos avaliar todas as aprendizagens em uma reflexão diária, mas você pode selecionar aspectos essenciais, norteado pelos itens da Ficha de avaliação processual bimestral do professor, aqui sugerida. Isso favorecerá acompanhar as aprendizagens do bimestre norteará o caminho percorrido pelo estudante para alcançar a avaliação final do ano.

3.2.2 Registro em áudio, vídeo ou fotografia

Gravações em áudio, vídeo ou fotografia podem ajudar na avaliação no decorrer dos capítulos. Esses instrumentos captam diferentes atos de criação dos estudantes. Os registros das participações verbais e não verbais, individuais e coletivas dos estudantes contribuirão tanto para a criação do portfólio como para o preenchimento da Ficha de avaliação processual bimestral do professor.

3.2.3 Leitura e observação dos livros dos estudantes

Os livros dos estudantes contêm textos e registram algumas das atividades de criação. É importante que o estudante sinta a importância que você atribui a esse livro, no qual ele concretiza seus trabalhos e suas ideias. A leitura desses livros, que você vai realizar ao longo dos capítulos e ao final do bimestre, colabora no acompanhamento das aprendizagens e no preenchimento da Ficha de avaliação processual bimestral do professor.

3.2.4 Portfólio

O portfólio de Arte é a reunião do conjunto dos trabalhos dos estudantes para avaliar cada bimestre. É um instrumento de avaliação aberto à participação do estudante. Recorra aos seus registros em áudio, audiovisuais, fotográficos e aos livros dos estudantes para organizar os trabalhos de criação, os textos escritos e outras produções que considerar relevantes no bimestre. O portfólio de cada estudante pode conter tanto trabalhos individuais como coletivos que permitem acompanhar o desenvolvimento e a aprendizagem, ao mesmo tempo que favorece a socialização dos trabalhos entre os colegas de uma classe, a consciência do processo de cada um e a comunicação com os familiares.

O portfólio é uma síntese do percurso criador em todas as dimensões do conhecimento: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão. É importante que os estudantes possam participar na seleção do que irá no seu portfólio. Esta edição, em colaboração com o professor, é fundamental para que o estudante se sinta representado no que é reunido para comunicar e avaliar uma parte representativa de seu trabalho no bimestre e para comunicar aos familiares suas aprendizagens escolares em Arte.

4. Orientações e fundamentos das avaliações

As modalidades de avaliação propostas no Manual do Professor e no Livro do Estudante atendem à concepção de avaliação formativa, com suporte nos autores Luckesi (2011) e Perrenoud (1999). Na proposição de avaliação formativa ordenamos as seguintes modalidades: avaliação diagnóstica, avaliação processual, autoavaliação e avaliação final. Estas modalidades de avaliação permitem: verificar as aprendizagens relativas ao componente Arte tanto do ponto de vista qualitativo, como dos conteúdos; das habilidades aprendidas e das competências desenvolvidas. Elas garantem o acompanhamento da autoavaliação dos estudantes e de suas aprendizagens em alfabetização e literacia.

4.1 Avaliação diagnóstica

O levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes, ou seja, a avaliação diagnóstica, antecede o trabalho de cada ano e indica em que o professor irá se orientar nas interações com os estudantes. É fundamental considerar o que o estudante já sabe como ponto de partida para novas aprendizagens com sentido, assim como levantar os conteúdos que não domina. As aprendizagens serão significativas quando o estudante puder mobilizar uma quantidade substantiva do que já aprendeu na aprendizagem de conteúdos novos.

A avaliação diagnóstica realizada no início de cada livro abrange as aprendizagens que serão nele trabalhadas. Portanto, ela servirá de orientação ao trabalho do professor necessário à assimilação dos conteúdos e objetos de conhecimentos das Unidades do ano que, por sua vez, estão associados às habilidades e às competências que participam do livro. Conteúdos, habilidades, objetos de conhecimento e competências estão em correspondência com os objetivos das unidades e dos capítulos.

Segundo Perrenoud (1999), na avaliação diagnóstica os temas configuram-se na perspectiva da avaliação formativa, delineada com a intenção de determinar o percurso de aprendizagem já percorrido pelo estudante e aquele que vai percorrer, e tem como propósito as intervenções didáticas que poderão aperfeiçoar os processos de aprendizagem no componente Arte.

Desse modo, os conhecimentos avaliados servirão de base às suas orientações do ensino a cada ano. Cada avaliação diagnóstica do Livro do Estudante, sob o título **O que eu já sei?**, é acompanhada das intenções da avaliação diagnóstica no Manual do Professor e algumas das respostas possíveis são indicadas. Caso necessário, para os estudantes que não se aproximaram das respostas esperadas, são sugeridas atividades para retomada de conhecimentos.

4.2 Avaliação processual

A avaliação processual se dá nas Unidades, a cada dois capítulos do Livro do Estudante, e versa sobre o que foi aprendido. **O que eu aprendi?** traz propostas de atividades cujas possibilidades de criação e respostas estão descritas no Manual do Professor. A avaliação processual é importante pois permite acompanhar as aprendizagens e registrá-las na Ficha de avaliação processual bimestral do professor, na qual são registradas as aprendizagens de arte, de alfabetização e literacia e as do papel de estudante (avaliação qualitativa realizada pelo professor). Deste modo, no final de cada Unidade, que corresponde a um bimestre, o professor estará situado em relação às aprendizagens em processo. Para as aprendizagens de alfabetização e literacia, realizadas a cada capítulo, indicamos ao professor as atividades nas quais pode-se aferi-las e as orientações para fazê-lo, reiterando o trabalho com base na PNA. As aprendizagens de alfabetização e literacia, como as de arte serão reunidas na Ficha de avaliação processual bimestral do professor.

4.3 Autoavaliação

As autoavaliações dos estudantes serão registradas por eles para situar o professor em relação ao andamento das suas posturas de estudantes nas atividades a cada mês de trabalho, ou seja, ao final da 1ª a 4ª semanas e das 5ª e 8ª, perfazendo o bimestre. Os estudantes acompanhados em suas autoavaliações aprendem que a escola é um contexto de estudo compartilhado e de cooperação criativa. Aprendem que podem manifestar seus pontos de vista sobre as próprias posturas nos momentos de aprendizagem e refletir sobre sua identidade de estudante.

A autoavaliação consolida-se para o estudante como uma situação de reflexão sobre o percurso das aprendizagens e indica ao professor como pode trabalhar positivamente na construção do papel dos estudantes na educação escolar. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever

os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Assim, em consonância com Charlot (2000), a perspectiva de avaliação formativa que propomos é parte da construção de conhecimento na concepção de uma educação emancipatória na qual os estudantes aprendem a refletir sobre suas aprendizagens e se sentem responsáveis pela construção do papel de estudante do qual se beneficiarão ao longo da vida sendo alguém que pode aprender sempre.

4.4 Avaliação final do ano

A **Avaliação final** do Livro do Estudante investiga as aprendizagens fundamentais que foram palmilhadas durante o ano. É importante porque se consolida como uma síntese fundamental do que o estudante aprendeu e desenvolveu ao longo dos bimestres de cada ano, retomando e oferecendo ao aprendiz a oportunidade de retomar, recapitular o que aprendeu.

Caso o professor prefira, sugerimos considerar, além da **Avaliação final** do Livro do Estudante, o conjunto de avaliações já levantadas nas **avaliações processuais** dos estudantes, registradas nas quatro **Fichas de avaliação processual bimestral do professor**. Ela pode ser construída em uma **Ficha de avaliação anual do professor** semelhante à Ficha de avaliação processual bimestral do professor, apenas substituindo nos itens 9 e 13 as referências aos “Capítulos de 1 a 4” pelas das “Unidades de 1 a 4”. Assim o professor poderá ter uma visão processual do percurso das aprendizagens referente à evolução da totalidade das aprendizagens dos estudantes no ano, a ponderar no balanço final de modo a garantir o percurso formativo da avaliação aqui proposto. Este registro também poderá ser um guia na formulação, a cada início de ano, de suas recapitulações do ano anterior.

5. Ficha de avaliação processual bimestral do professor

Esta ficha é uma sugestão que pode ser enriquecida e transformada pelo professor. Envolve todas as dimensões do conhecimento do componente Arte.

Por vezes, em um e em diferentes capítulos de uma unidade ou em unidades distintas, ao longo do bimestre e dos anos, você vai encontrar itens que aparecem mais de uma vez para serem avaliados. Isso é positivo, pois possibilita que se possa ter mais oportunidades de aprendizagem, recapitulação e desenvolvimento em relação aos itens arrolados na ficha.

Os itens de 1 a 8 são importantes para que a qualidade das interações nas situações de aprendizagem sejam avaliadas. Com base nisso, a atribuição de um valor quantitativo pela atuação do estudante no bimestre associar também a avaliação qualitativa. Os demais itens referem-se às aprendizagens das habilidades de arte; ao desenvolvimento das competências gerais da Educação Básica e das Linguagens; às de Arte do Ensino Fundamental, definidas na BNCC e, ainda, às aprendizagens de Alfabetização e Literacia, segundo a PNA.

Ficha de avaliação processual bimestral do professor

Professor: _____

Ano: _____

Estudante: _____

Unidade: _____

| Aprendizagens do papel de estudante | Satisfatório | Regular | Frágil | Proposta para minimizar e recapitular defasagens das aprendizagens de cada estudante, cujos resultados foram regular e/ou frágil |
|--|---|---|--|---|
| | Responde bem ao que está sendo avaliado. | Responde de forma parcial ao que está sendo avaliado. | Não responde ao que está sendo avaliado. | |
| 1. Tolera frustrações e embates nos processos de criação. | | | | Dialogar com o estudante lembrando-o que os embates são parte da criação, animando-o a enfrentá-los e apoiando-o em suas dificuldades, mas sem fazer por ele. |
| 2. Concentra-se ao trabalhar. | | | | Dialogar com o estudante sobre suas criações promove sua atenção nelas. |
| 3. Observa as produções artísticas apresentadas pelo professor. | | | | Interagir com o estudante sobre suas observações promove sua participação na observação das produções artísticas. |
| 4. É autoconfiante em relação aos próprios trabalhos. | | | | Promover a autoestima do estudante em relação aos seus trabalhos, por meio de aceitação de críticas construtivas quando necessário. |
| 5. Trabalha em colaboração com os colegas em criações coletivas. | | | | Apontar como negativas as interações competitivas nas criações coletivas e validar as cooperativas. |
| 6. Observa, colabora, é sensível e comenta positiva e criticamente as produções artísticas de colegas. | | | | Apontar como negativas as interações competitivas nos comentários em relação a trabalhos de colegas e validar as cooperativas. |
| 7. Fala sobre produções artísticas estudadas com domínio de conhecimento e com sensibilidade. | | | | Instigar a leitura individual das produções artísticas estudadas e a troca de repertório entre os leitores para promover conhecimento e sensibilidade. |
| 8. Expressa ideias próprias sobre arte respeitando a diversidade das culturas. | | | | Promover valores de respeito e igualdade em relação à diversidade das culturas trabalhadas nos livros. |
| 9. Aprendizagem das habilidades do bimestre | A habilidade com aprendizagem regular ou frágil pode ser retomada com diálogos sobre as atividades envolvidas em sua aprendizagem, descritas a cada capítulo deste Manual. Lembre-se de que a habilidade pode surgir em outros capítulos ou unidades do Livro do Estudante, gerando mais oportunidade para ser aprendida. | | | |
| | Satisfatório | Regular | Frágil | Comentários |
| Avaliação processual do Capítulo 1 (1ª e 2ª semanas) | | | | |
| Avaliação processual do Capítulo 2 (3ª e 4ª semanas) | | | | |
| Avaliação processual do Capítulo 3 (5ª e 6ª semanas) | | | | |
| Avaliação Processual do Capítulo 4 (7ª e 8ª semanas) | | | | |

CONTINUA NA PÁGINA MP014

| Competências desenvolvidas no bimestre | A competência com desenvolvimento regular ou frágil pode ser retomada com diálogos sobre seus enunciados descritos no Manual do Professor. | | | |
|--|--|---------|--------|-------------|
| | Satisfatório | Regular | Frágil | Comentários |
| 10. Desenvolveu as competências gerais da Educação Básica? | | | | |
| 11. Desenvolveu as competências específicas de Linguagens para o Ensino Fundamental? | | | | |
| 12. Desenvolveu as competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental? | | | | |
| 13. Aprendizagens de Arte do bimestre | Consultar as avaliações processuais (O que eu aprendi?) nos livros dos estudantes e preencher a seguir sobre as aprendizagens. Para avaliar, guie-se pelas respostas sugeridas no Manual do Professor. As aprendizagens em Arte podem ser retomadas, caso necessário, em sala de aula e também na avaliação final do ano, que pode ser modificada com seus acréscimos. | | | |
| | Satisfatório | Regular | Frágil | Comentários |
| Avaliação Processual do Capítulo 1 (1ª e 2ª semanas) | | | | |
| Avaliação Processual do Capítulo 2 (3ª e 4ª semanas) | | | | |
| Avaliação Processual do Capítulo 3 (5ª e 6ª semanas) | | | | |
| Avaliação Processual do Capítulo 4 (7ª e 8ª semanas) | | | | |
| Alfabetização e Literacia do bimestre | Aprendizagens de alfabetização e literacia são importantes em Arte e nas demais áreas e componentes. Para avaliar, siga as orientações do Manual do Professor ao longo do bimestre, que indica as atividades nas quais elas podem ser aprendidas e retome em outros capítulos quando necessário. | | | |
| | Satisfatório | Regular | Frágil | Comentários |
| 14. Fluência em leitura oral e reconto | | | | |
| 15. Compreensão de texto | | | | |
| 15.1 Localizar e retirar informação explícita de texto | | | | |
| 15.2 Fazer inferências diretas | | | | |
| 15.3 Interpretar e relacionar ideias e informações | | | | |
| 15.4 Analisar e avaliar conteúdos e elementos textuais | | | | |
| 16. Produção escrita | | | | |
| 17. Desenvolvimento do vocabulário | | | | |

Comentários do professor sobre o bimestre: _____

6. Estrutura do livro

Ao longo dos livros, encontramos quatro unidades por ano a serem desenvolvidas com base no Livro do Estudante. Cada unidade possui quatro capítulos a serem trabalhados a cada bimestre. Planejamos as propostas de modo a garantir aos professores a possibilidade de complementarem o currículo com uma parte diversificada em diálogo com as atividades aqui indicadas e a realidade local.

Em relação às propostas e às situações didáticas do Livro do Estudante, os professores recebem orientações e subsídios no Manual do Professor para saber trabalhar com as habilidades e os objetos de conhecimento das unidades temáticas: Artes Visuais, Dança, Música, Teatro e Artes Integradas, que, por sua vez, se relacionam com as competências gerais da Educação Básica, com as competências específicas da área de Linguagens e com as competências específicas do componente Arte dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Os livros possuem a seguinte estrutura:

• Abertura/Primeiros contatos

Introdução do tema a ser trabalhado a cada unidade, por meio da leitura de imagens e de questões propostas em um box denominado **Primeiros contatos**, que levantam os conhecimentos prévios dos estudantes, assim como a avaliação diagnóstica, e orientam a discussão sobre os conteúdos a serem desenvolvidos.

Essas questões podem ser ampliadas por você, caso haja interesse da classe e tempo de aula disponível, com apoio das orientações do Manual do Professor.

• Unidades

Cada livro do 1º ao 5º ano possui quatro unidades, com quatro capítulos cada. Cada unidade se desenvolve em torno de um tema que se diversifica ao longo dos capítulos.

• Capítulo

O percurso didático de cada capítulo encerra atividades com começo, meio e fim, de modo a ensinar Artes Visuais, Dança, Música, Teatro e Artes Integradas ao longo dos anos, por vezes em interface com alfabetização e literacia. As atividades são estruturadas com base nas abordagens descritas a seguir (a ordem de apresentação pode variar a cada capítulo).

Contextualização

O texto de cada capítulo situa os artistas e as atividades selecionados dentro do tópico definido para cada tema. Nele se incluem os conteúdos, os objetos de conhecimento que se relacionam: às habilidades definidas para cada unidade temática de Arte, às competências gerais da BNCC, às competências específicas da área de Linguagens e às competências específicas do componente Arte.

Nas **Orientações e subsídios ao professor** há informações complementares, recomendações de leitura, *links* de sites e vídeos para aprofundar seu conhecimento de arte.

A seu critério, esses conteúdos, que também se referem às habilidades e competências trabalhadas no capítulo, podem ser compartilhados com os estudantes em aula por meio de sua transposição didática.

Leitura de produções artísticas

As propostas de leitura de arte são identificadas pelas perguntas apresentadas com as produções artísticas selecionadas do capítulo e propõem situações de diálogo com os estudantes nas quais as respostas podem ser trabalhadas em conversas por meio de redação ou de criação artística.

Seção de criação (com variados títulos)

Apresentada dentro de um box ou enunciada pelo professor, esta seção leva o estudante a criar e se expressar em Artes Visuais, Dança, Música, Teatro, Artes Integradas e alfabetização e literacia.

Também proporciona momentos de reflexão sobre o trabalho de profissionais que trabalham com arte estudados a cada capítulo.

Esta seção contribui para a formação do estudante em Arte e amplia seu repertório nas variadas linguagens artísticas, verbais e não verbais. A alfabetização e a literacia também integram os atos de criação dos estudantes.

Algumas destas propostas podem ser ampliadas pela realização de atividades complementares sugeridas nestas Orientações e subsídios ao professor.

• Glossário

Nessa seção, disponível apenas nos livros do 3º ao 5º anos, o estudante encontrará definições de palavras destacadas nas unidades do livro. Consultando-a, poderá ampliar seu vocabulário sobre arte.

• Indicações de leitura para os estudantes

Essa seção tem por finalidade oferecer sugestões de livros, *e-books*, DVDs, filmes e CDs que ampliem o contato do estudante com as temáticas trabalhadas ao longo da unidade.

• Avaliações

No início do livro é proposta uma Avaliação Diagnóstica. A cada dois capítulos, uma Avaliação Processual sobre aprendizagens de Arte, e no final do livro há uma Avaliação Final do ano.

7. Referências bibliográficas comentadas

ALÇADA, Isabel. Políticas de leitura. Universidade Nova de Lisboa. In: ALVES, Rui A.; LEITE, Isabel (Orgs.). *Alfabetização baseada na Ciência: manual do curso ABC*. Brasília: MEC/Capes, 2021. Cap. 2, p. 13-39.

No artigo intitulado Políticas de leitura, Isabel Alçada aborda noções fundamentais a respeito de alfabetização, de políticas públicas de leitura e apresenta conceitos referentes à literacia, bem como os panoramas nacional e internacional. Apresenta também a fundamentação científica que embasou esse trabalho nas áreas da leitura e da sua aprendizagem. Além disso, esse artigo compõe o conjunto de trabalhos científicos do manual do curso ABC do projeto ABC – Alfabetização Baseada na Ciência.

CHARLOT, Bernard. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Porto Alegre: Artmed, 2020.

O pesquisador francês Bernard Jean Jacques Charlot dedica-se ao estudo das relações sociais dos estudantes com o saber. Nesse livro, o autor busca sistematizar os motivos que levam certos estudantes ao “fracasso escolar”. Para Charlot, o fracasso escolar não existe, o que existe são estudantes em situação de fracasso escolar. Assim, ele destaca o saber como sentido e prazer e desconstrói concepções estabelecidas em relação às causas do fracasso escolar. O autor entende que as teorias são importantes desde que possam ser compreendidas e acessíveis a um público amplo. Ele discorre, de modo crítico, sobre temas relevantes e atuais, como o fracasso escolar e suas causas, e advoga em favor de uma sociologia do sujeito, ao abordar questões educacionais acerca da arte, do meio ambiente, da cidadania. A proposta fundamental do livro é trazer a teoria da relação com o saber para ajudar a compreender as contradições presentes nas práticas educativas, assim como a relação com o saber, seus conceitos e definições são eixos centrais das proposições deste livro.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

O livro *Arte como experiência* foi escrito pelo filósofo John Dewey, em 1934. No Brasil, esse título só foi traduzido e publicado em 2010. O material que compôs esse volume é fruto de conferências que Dewey ministrou na Universidade de Harvard sobre Filosofia da Arte. Nele, o autor define a *experiência singular*, que é vivida e que tem um sentido primordial para quem aprende, e a diferença das *experiências genéricas*, que afirma serem da ordem da dispersão e da distração. Compreendemos a experiência singular como aquela que ocorre nos percursos de criação das crianças, as ideias deweyanas vislumbravam um processo de trabalho criador vigoroso, não mecânico, individualizado, autoral, decorrente de muita dedicação, de caráter estético com a qualidade da experiência singular, realizado por indivíduos que, ao assim aprenderem, preparam-se para a participação cultural e social.

FERRAZ, Maria Heloísa de Toledo; FUSARI, Maria F. de Rezende e. *Metodologia do ensino de arte: fundamentos e proposições*. 2. ed. revista e ampliada. São Paulo: Cortez, 2009.

Esta obra, desenvolvida pelas professoras Maria Heloísa de Toledo Ferraz, doutora em Artes pela Universidade de São Paulo, e Maria F. de Rezende e Fusari, doutora na área de Televisão e Vídeo pela Universidade de São Paulo e especialista na formação de educadores, discute a importância da formação dos professores de Arte e a relevância desse componente curricular na formação de crianças e jovens. As autoras discorrem sobre o ensino de Arte na contemporaneidade e os compromissos da educação escolar, abordam a criança conhecendo arte no cotidiano escolar, desenvolvendo a fantasia, a percepção e a imaginação por meio das aprendizagens. Elas destacam no livro as práticas de criação, como o desenho da criança, o jogo simbólico e as brincadeiras como elementos importantes na arte-educação. O texto busca ordenar uma metodologia da educação escolar em Arte reiterando a formação artística e estética das crianças e dos jovens.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

Ingrid Dormien Koudela, livre-docente de Didática e Prática de Ensino em Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, tem desenvolvido pesquisas que envolvem teatro e educação, com foco especial em jogos teatrais. Em *Jogos teatrais*, obra orien-

tada ao teatro-educação, a autora percorre a sistematização do ensino do teatro. Os fundamentos epistemológicos dos jogos teatrais são acompanhados de relatos de experiências significativas da linguagem do teatro. Desse modo, Koudela oferece os subsídios necessários para o desenvolvimento da linguagem do teatro em espaço escolar. A autora Viola Spolin, principalmente, subsidia a concepção de jogos teatrais, assim, com essa e outras bases teóricas da arte e da educação, é expressa a ideia de que o processo do ensino pode ser reinventado por quem ensina e pela equipe escolar.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem: componente do ato pedagógico*. São Paulo: Cortez, 2015.

No livro do educador, filósofo e teólogo Carlos Cipriano Luckesi há contribuições para o entendimento da avaliação das aprendizagens dos estudantes, ao orientar práticas reguladas aos objetivos e concepções da avaliação formativa. Considerando o diálogo entre o ensino e a aprendizagem, a relação entre o educador e o educando, e tendo o educador como mediador de culturas que promovem a compreensão da arte e do conhecimento, Luckesi distingue com propriedade exames escolares de avaliações orientadas à formação dos seres humanos.

PERRENOUD, Philippe. *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

Nessa obra, o educador, sociólogo e antropólogo suíço Philippe Perrenoud trata da complexidade dos problemas da avaliação. Os capítulos do livro podem ser lidos separadamente, porque alguns já foram publicados, enquanto outros são inéditos; entretanto, a articulação entre avaliação e decisão perpassa todos os textos. A avaliação é considerada como parte de um sistema de ação, ou seja, não é analisada em si mesma. A aprendizagem é um foco importante nas reflexões do autor, pois acredita que a avaliação formativa integrada a uma pedagogia que considera cada aprendiz individualmente deveria ser a regra.

SÁ, Ivo Ribeiro de; GODOY, Kathya Maria Ayres de. *Oficinas de dança e expressão corporal*. São Paulo: Cortez, 2015.

Os autores, Ivo Ribeiro de Sá, arte-educador, e Kathya Maria Ayres de Godoy, bailarina e coreógrafa, direcionaram o livro a professores e propõem atividades práticas na linguagem da dança, valorizando o plano expressivo dos estudantes. A dança, como linguagem do componente Arte, promove a apreciação estética por intermédio do corpo em movimento. Os autores indicam atividades práticas articuladas a três eixos: a consciência corporal, os fatores do movimento (peso, espaço, tempo e fluência) e a comunicação e a expressividade.

SCHAFER, Raymond Murray. *O ouvido pensante*. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2012.

A proposta que o professor e músico canadense Raymond Murray Schaffer expressa nesse livro é dirigida a estudantes de todas as faixas etárias e preconiza que não são necessários talento ou idade específica. O autor foca nos elementos mais simples e corriqueiros e os usa na educação musical: de quantas maneiras diferentes se pode fazer soar uma folha de papel ou as cadeiras de uma sala de aula? A sonorização de histórias alcança modos em que a narrativa é reconhecível por seus sons. No livro é desenvolvida a noção de “paisagem sonora”, que destaca o ambiente sônico que nos envolve, misto de sonoridades diversas, desde o ruído estridente das metrópoles aos sons dos quatro elementos da natureza: água, ar, fogo e terra. Trata-se de um modo singular de compreender a música, do qual participam a diversidade dos sons e o silêncio.

8. Competências e habilidades da BNCC destacadas no 5º ano

Apresentamos a seguir as competências desenvolvidas nas quatro Unidades do 5º ano e as habilidades que destacamos para avaliar em cada capítulo das unidades. No contexto dessas orientações, definimos como capítulo o texto do Livro do Estudante integrado ao do Manual do Professor, no qual propomos o desenvolvimento de um tema da Arte no contexto da Unidade.

Nas orientações deste Manual, a cada unidade, as habilidades serão retomadas apenas por seus códigos, objetos de conhecimento que atendem e a linguagem da arte correspondente, junto a orientações para a avaliação de sua realização com os estudantes. Trabalhe com elas sempre no contexto avaliativo proposto no texto **Orientações gerais do livro de Arte desta coleção**. Lembre-se de que você pode criar outras formas de avaliar as habilidades de cada capítulo.

As habilidades são aprendidas e levam ao desenvolvimento das competências na interação com os conteúdos de cada capítulo, situados nas diferentes dimensões de conhecimento do componente (criação, expressão, estesia, fruição, crítica e reflexão), e, por vezes, articuladas entre si.

UNIDADE 1 - Origens da pintura e da música

Competências gerais da BNCC

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conheci-

mentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Competência específica de Linguagens

5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Competências específicas de Arte

2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.

| Capítulo 1 – Arte rupestre | | |
|----------------------------|-------------------------|---|
| Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades |
| Artes Visuais | Materialidades | (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais. |
| | Processos de criação | (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais. |
| Dança | Elementos da linguagem | (EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. |
| Artes Integradas | Patrimônio cultural | (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. |

Capítulo 2 – Origens da música

| Unidade temática | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|------------------|-------------------------|--|
| Música | Elementos da linguagem | (EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical. |
| | Processos de criação | (EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo. |

Capítulo 3 – Instrumentos musicais

| Unidade temática | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|------------------|-------------------------|--|
| Música | Elementos da linguagem | (EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical. |
| | Processos de criação | (EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo. |

Capítulo 4 – Uma maneira diferente de fazer música

| Unidade temática | Objeto de conhecimento | Habilidade |
|------------------|----------------------------|---|
| Música | Notação e registro musical | (EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional. |

UNIDADE 2 - Dança e Teatro

Competência geral da BNCC

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competência específica de Linguagens

4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local,

regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.

Competências específicas de Arte

2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.

Capítulo 1 – Articulações e apoios do corpo

| Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|--------------------|-------------------------|--|
| Dança | Elementos da linguagem | (EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. |
| Artes Integradas | Processos de criação | (EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. |

Capítulo 2 – Observar e fazer mímica

| Unidade temática | Objeto de conhecimento | Habilidade |
|------------------|------------------------|--|
| Teatro | Elementos da linguagem | (EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.). |

Capítulo 3 – Maquiagem e figurino

| Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|--------------------|-------------------------|---|
| Artes Visuais | Materialidades | (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais. |
| Artes Integradas | Processos de criação | (EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. |

Capítulo 4 – Máscaras

| Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|--------------------|-------------------------|--|
| Artes Integradas | Processos de criação | (EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. |
| Música | Processos de criação | (EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo. |
| Teatro | Contextos e práticas | (EF15AR18) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional. |

UNIDADE 3 - A paisagem e a arte na cidade

Competências gerais da BNCC

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competências específicas de Linguagens

1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.

3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.

Competências específicas de Arte

6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

Capítulo 1 – Pontos de vista

| Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|--------------------|-------------------------|---|
| Artes Visuais | Contextos e práticas | (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético. |
| | Processos de criação | (EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais. |
| Artes Integradas | Processos de criação | (EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. |
| | Arte e tecnologia | (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, <i>softwares</i> etc.) nos processos de criação artística. |

Capítulo 2 – A paisagem sonora

| Unidade temática | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|------------------|----------------------------|--|
| Música | Materialidades | (EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados. |
| | Notação e registro musical | (EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional. |

| Capítulo 3 – Arte e comunidade | | |
|--------------------------------|-------------------------|--|
| Unidade temática | Objetos de conhecimento | Habilidades |
| Artes Visuais | Contextos e práticas | (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético. |
| | Sistemas da linguagem | (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.). |

| Capítulo 4 – Arte nas ruas | | |
|----------------------------|-------------------------|---|
| Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades |
| Artes Visuais | Contextos e práticas | (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético. |
| | Sistemas da linguagem | (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.). |
| Teatro | Processos de criação | (EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva. |
| Artes Integradas | Patrimônio cultural | (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. |

UNIDADE 4 - Teatro e animação

Competência geral da BNCC

- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Competência específica de Linguagens

- Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades

de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.

Competências específicas de Arte

- Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
- Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
- Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

Capítulo 1 – Teatro de sombras

| Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|--------------------|-------------------------|---|
| Teatro | Processos de criação | (EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais. |
| Artes Integradas | Patrimônio cultural | (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. |

Capítulo 2 – Teatro de bonecos

| Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|--------------------|-------------------------|--|
| Teatro | Contextos e práticas | (EF15AR18) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional. |
| Artes Integradas | Processos de criação | (EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. |

Capítulo 3 – A invenção do desenho animado

| Unidade temática | Objeto de conhecimento | Habilidade |
|------------------|------------------------|---|
| Artes Visuais | Materialidades | (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais. |

Capítulo 4 – Como animar objetos

| Unidade temática | Objeto de conhecimento | Habilidade |
|------------------|------------------------|---|
| Artes Integradas | Arte e tecnologia | (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística. |

Rosa Iavelberg

Doutora em Artes, na área de Artes Plásticas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Especialista em Arte Educação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Professora livre-docente de Metodologia do Ensino da Arte no Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Autora de livros de Arte.
Líder do Grupo de Pesquisa Arte na Educação (GPARTEDU), na formação de professores e no currículo escolar.
Membro da International Society for Education Through Art.
Membro da Associação Nacional dos Pesquisadores de Arte. Membro da Federação dos Arte/Educadores do Brasil.

Tarcísio Tatit Sapienza

Graduado em Arquitetura pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.
Artista e arte-educador atuante na produção de materiais educativos e na formação de professores de Arte.

Luciana Mourão Arslan

Doutora em Educação, na área de Educação – Opção: Linguagem e Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Mestre em Artes pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (Unesp).
Professora adjunta na Universidade Federal de Uberlândia, no Curso de Graduação em Artes Visuais.



5^o
ANO

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Categoria 2: Obras didáticas por componente ou especialidade

Componente: Arte

1ª edição
São Paulo, 2021



Coordenação editorial: Marisa Martins Sanchez
Edição de texto: Lígia Aparecida Ricetto, Lucia Leal, Tatiane Brugnerotto Conselvan
Assistência editorial: Magda Reis
Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula
Coordenação de produção: Patricia Costa
Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues
Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite
Projeto gráfico: Bruno Tonel
Capa: Daniela Cunha, Daniel Messias
Ilustração: Paulo Manzi
Coordenação de arte: Wilson Gazzoni Agostinho
Edição de arte: Arleth Rodrigues, Ricardo Gomes Barbosa
Editoração eletrônica: Essencial Design
Coordenação de revisão: Elaine C. del Nero
Revisão: Márcia Leme, Palavra Certa, Viviane T. Mendes
Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron
Pesquisa iconográfica: Mariana Zanato, Susan Eiko, Claudia Sato
Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues
Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira
Pré-impressão: Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, Vitória Sousa
Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro
Impressão e acabamento:

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

| | |
|--|-----------|
| Iavelberg, Rosa | |
| Presente mais arte / Rosa Iavelberg, Tarcísio Tatit Sapienza, Luciana Mourão Arslan. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2021. | |
| 5º ano : ensino fundamental : anos iniciais | |
| Categoria 2: Obras didáticas por componente ou especialidade | |
| Componente: Arte | |
| ISBN 978-85-16-13174-6 | |
| 1. Arte (Ensino fundamental) I. Sapienza, Tarcísio Tatit. II. Arslan, Luciana Mourão. III. Título. | |
| 21-74078 | CDD-372.5 |

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.
 Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.
 Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
 São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
 Vendas e Atendimento: Tel. (0__11) 2602-5510
 Fax (0__11) 2790-1501
 www.moderna.com.br
 2021
 Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

Apresentação

Você está convidado a entrar no mundo da arte. Ela está mais presente em sua vida do que você pensa. A arte pode ser encontrada nos museus, nos teatros, nos livros e também em nosso cotidiano: nas músicas de que gosta, nos filmes a que assiste, nas revistas de histórias em quadrinhos que lê, nas suas brincadeiras com os amigos, na rua onde mora e até na sua casa!

Neste livro, sugerimos alguns caminhos para que você aprecie, conheça e produza arte. Nas aulas de Arte, você poderá aprender ao desfrutar da produção dos artistas, ao investigar seus processos de criação e também ao criar trabalhos que conversam com a arte que está no mundo.

Desejamos que você viva seus desafios com entusiasmo e realize grandes descobertas!

Os autores.





Seu livro é assim

Este é o seu livro de Arte.
Conheça a organização dele.

O que eu já sei?

Nesta seção inicial, você vai descobrir que sabe muitas coisas sobre Arte.

Abertura de unidade

1 **Origem da pintura e da música**



Primeiros contatos

Os primeiros contatos da história da arte são encontrados em pinturas e desenhos feitos por pessoas que vivem há milhares de anos. Você já viu alguma dessas pinturas ou desenhos? Onde? Como eles foram feitos? Como eles se relacionam com a arte que conhecemos hoje?

Primeiros contatos

Você vai perceber o que sabe sobre o assunto.

O que eu já sei?

1. Você já sabe alguma coisa sobre o assunto? Como você sabe? Onde você viu isso? Como você sabe que sabe isso?

2. Você já sabe alguma coisa sobre o assunto? Como você sabe? Onde você viu isso? Como você sabe que sabe isso?

3. Você já sabe alguma coisa sobre o assunto? Como você sabe? Onde você viu isso? Como você sabe que sabe isso?

4. Você já sabe alguma coisa sobre o assunto? Como você sabe? Onde você viu isso? Como você sabe que sabe isso?

5. Você já sabe alguma coisa sobre o assunto? Como você sabe? Onde você viu isso? Como você sabe que sabe isso?

Abertura de capítulo

Você vai entrar em contato com temas ligados à Arte.

2 Observar e fazer mímica

Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

1. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

2. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

3. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

4. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

5. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

3 Pintando as sombras das animais

1. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

2. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

3. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

4. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

5. Você sabia que...? Você sabia que...? Você sabia que...?

Você vai aplicar os conhecimentos estudados, elaborando diversos tipos de trabalhos artísticos.

O que eu aprendi?

Você vai avaliar o que foi estudado ao longo de alguns capítulos e refletir sobre a sua aprendizagem e sua convivência em sala de aula.

O que eu aprendi?

- Classificar um edifício de diferentes pontos de vista nos dá uma ideia mais completa de sua arquitetura. Por quê?
- Complete a frase:
Em um modelo pontual, a coleção de uma cidade representa _____.
- Quem recebe um cartão-postal? Que os motive para seu envio?
- Qual é a diferença entre a imagem de paisagem de um cartão-postal e a paisagem real?
- Quais ocorrências observadas sobre o campo cartográfico dentro de sua casa. Registre algumas partes das suas experiências.

Ficha de autoavaliação manual

| Participo | Sim | Não | Às vezes |
|--|-----|-----|----------|
| Participo das aulas com interesse e entusiasmo. | | | |
| Participo das atividades em sala de aula e em casa. | | | |
| Participo das aulas práticas, visitas e experiências de campo. | | | |
| Compartilho com outros alunos. | | | |

Resposta: Não capturei no livro, o que mais gostei de aprender foi _____

Avaliação final

- Responda:
a) Quantos e qual a produção de Nello Gubini?
b) Comente a produção pictórica existente no Brasil.
- Uma obra muito antiga feita com um tipo de alcatifa foi encontrada coberta de terra e estava guardada em uma pedreira. O que foi preciso fazer para que pudesse ser lida novamente?
 Escavação Restauração Invenção.
- Quanto tempo precisamos mobilizar as articulações do corpo. Cite algumas.

Avaliação final

Nesta seção final, você vai avaliar os conhecimentos adquiridos ao longo do ano.

Glossário

Você vai ampliar seu vocabulário ao verificar o significado das palavras indicadas aqui.

Glossário

Atividade - conjunto de ações planejadas e orientadas para a aprendizagem, realizadas em sala de aula ou fora dela.

Atividade em dupla - atividade realizada por dois alunos.

Atividade em grupo - atividade realizada por três ou mais alunos.

Atividade escrita - atividade realizada por escrito.

Atividade oral - atividade realizada verbalmente.

Tarefa de casa - atividade realizada fora da sala de aula.

Objeto educacional digital - recurso tecnológico utilizado para fins educacionais.

Ícones

Neste livro, você vai encontrar ícones que indicarão a forma como serão realizadas as atividades. São eles:



Ícone que indica objeto educacional digital.



Sumário

- O que eu já sei? 8

Unidade 1 Origens da pintura e da música 10

1. Arte rupestre 12
 - Vamos desenhar em uma pedra! 13
 - Imagine você brincando há 17 mil anos! 14
 - Veja como é fácil fazer tinta com terra 16
 - Vamos pintar usando tintas de terra! 17
2. Origens da música 18
 - Vamos fazer percussão corporal? 21
- O que eu aprendi? 22
3. Instrumentos musicais 24
 - Projete e construa seu instrumento musical 26
4. Uma maneira diferente de fazer música 28
 - Vamos tocar garrafas plásticas? 31
- O que eu aprendi? 32



ANDRÉ DIBPULSARI IMAGENS

Unidade 2 Dança e Teatro 34

1. Articulações e apoios do corpo? 36
 - Que tal brincar de boneco e mestre? 36
 - Dançando como robôs 37
 - Cruzando a roda 39
2. Observar e fazer mímica 40
 - Vamos inventar e copiar movimentos! 43
- O que eu aprendi? 44
3. Maquiagem e figurino 46
 - Vamos maquiar rostos 48
 - Já pensou em ser figurinista? 49
4. Máscaras 50
 - Aprenda a fazer máscaras 52
 - Hora de contar histórias! 54
- O que eu aprendi? 56



SILVA MACHADO

Unidade 3 A paisagem e a arte na cidade 58



| | |
|----------------------------------|----|
| 1. Pontos de vista | 60 |
| Veja tudo por outro lado! | 61 |
| Invente um cartão-postal | 63 |
| 2. A paisagem sonora | 64 |
| Os sons de sua escola | 65 |
| ● O que eu aprendi? | 66 |
| 3. Arte e comunidade | 68 |
| Como fazer um estêncil | 71 |
| 4. Arte nas ruas | 72 |
| Vamos grafitar! | 79 |
| ● O que eu aprendi? | 80 |

Unidade 4 Teatro e animação 82



| | |
|--|-----|
| 1. Teatro de sombras | 84 |
| Movimente as sombras dos animais | 86 |
| 2. Teatro de bonecos | 88 |
| Vamos fazer um mamulengo! | 89 |
| ● O que eu aprendi? | 92 |
| 3. A invenção do desenho animado | 94 |
| Parece mágica! | 95 |
| Pesquise <i>flip books</i> | 96 |
| Anime seu desenho! | 97 |
| 4. Como animar objetos | 98 |
| Que tal fazer uma animação? | 102 |
| ● O que eu aprendi? | 103 |

| | |
|---|-----|
| ● Avaliação final | 105 |
| ● Glossário | 108 |
| ● Indicações de leitura para os estudantes | 109 |
| ● Referências bibliográficas comentadas | 111 |



Objetos educacionais digitais

| | | | |
|---|----|---|-----|
| 1. Audiovisual: <i>Percussão corporal</i> | 21 | 5. Áudio: <i>Paisagem sonora urbana</i> | 64 |
| 2. Áudio: <i>Instrumentos musicais</i> | 25 | 6. Audiovisual: <i>Hip-hop: grafite</i> | 78 |
| 3. Áudio: <i>Criando música com objetos</i> | 29 | 7. Audiovisual: <i>História do cinema</i> | 94 |
| 4. Áudio: <i>O que faz um figurinista?</i> | 47 | 8. Áudio: <i>Entrevista com ator</i> | 102 |

Avaliação diagnóstica

Esta avaliação diagnóstica abrange aprendizagens dos anos anteriores e servirá de base à assimilação dos conhecimentos dos capítulos do 5º ano, que por sua vez estão associados às habilidades e às competências do mesmo livro e em correspondência com os objetivos das unidades e dos capítulos. Caso algum estudante ainda não saiba o que está sendo perguntado, será orientado a retomar a exploração destes conhecimentos.

Os temas aqui orientados configuram-se na perspectiva da avaliação formativa, delineada com a intenção de determinar o percurso de aprendizagem já percorrido pelo estudante e aquele que vai percorrer, e tem como propósito as intervenções didáticas que vão aperfeiçoar os processos de aprendizagem no componente Arte. (Perrenoud, 1999).

Desse modo, os conhecimentos aqui avaliados servirão de base às suas orientações do ensino no 5º ano.

Intenções da avaliação diagnóstica

A intenção formativa da atividade 1 é promover aprendizagem sobre instrumentos musicais que se diferenciam entre si e podem ser classificados a partir dos modos como produzem o som, conhecimento a ser aprofundado nos estudos sobre instrumentos do 5º ano.

A intenção formativa da atividade 2 é promover o conhecimento sobre como o teatro incorpora a possibilidade de o corpo realizar mímicas, tema presente nas atividades do 5º ano.

O QUE EU JÁ SEI?

Alguns conhecimentos do mundo da arte podem apoiar suas aprendizagens do 5º ano, por isso, antes de dar início a este livro, queremos avaliar o que você já sabe.

- 1 Quais instrumentos você conhece que são tocados por meio de cordas? E quais precisam ser soprados? Você conhece algum instrumento tocado de outra forma?

O aluno pode escrever o nome de instrumentos de corda como violão, cavaquinho, violino, entre outros. Pode escrever o nome de instrumentos que precisam de ar para emitir som, como flauta, clarinete, trombone, acordeão, entre outros. Além disso, pode citar o tambor como exemplo de instrumento tocado de outra forma.

- Desenhe aqui alguns dos instrumentos de que se lembrou.

Resposta pessoal. No desenho, poderão surgir outros instrumentos, como guitarra, atabaque, tambor, reco-reco, chaleira, bigorna, serrote etc.

A intenção formativa da atividade 3 é promover uma aprendizagem reflexiva inicial sobre a existência e a importância da arte nas ruas da cidade, temas a serem abordados em atividades no 5º ano.

A intenção formativa da atividade 4 é promover aprendizagem inicial sobre o trabalho teatral com bonecos e com sombras, e também identificar o que os estudantes já sabem sobre estes temas presentes entre os conhecimentos sobre Teatro no 5º ano.

2 Você vai se apresentar para seus familiares ou colegas fazendo movimentos que permitam perceber que você:

- a) está andando de ônibus. c) está cozinhando.
b) entrou no elevador.

- Depois da apresentação, escreva como foram suas imitações e se eles conseguiram descobrir o que você estava fazendo.

O aluno praticará as ações de mímica tentando expressar as situações

propostas e refletirá sobre a possibilidade de interação com o público por meio de gestos.

3 Você já viu arte no lugar onde você mora ou em outras ruas da cidade? Escreva o que pensa sobre a importância de existir arte nas ruas.

Resposta reflexiva e pessoal que vai afirmar ou negar a experiência de ter visto arte na rua. A justificativa sobre a importância da arte de rua denotará as ideias do aluno sobre o acesso à arte.

4 Há muitas possibilidades de fazer teatro.

- Você já brincou de fazer sombras com suas mãos? Escreva uma lista do que precisaria para brincar com seus colegas assim.

Resposta pessoal que denotará o que o aluno já conhece a respeito dessa forma de realização teatral.

- Você já assistiu a uma apresentação de teatro com bonecos ao vivo ou em vídeo? Se assistiu, escreva o que considerou mais interessante.

Resposta pessoal que denotará o que o aluno já conhece a respeito dessa forma de realização teatral.

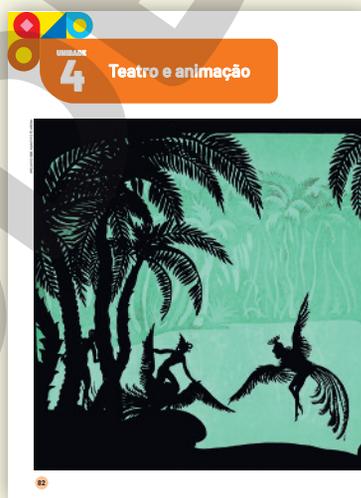
Atividades para retomada de conhecimentos

Para os estudantes que não se aproximaram das respostas esperadas, sugerimos as seguintes atividades.

1. Oriente os estudantes a pesquisar e a escrever, com ajuda de seus responsáveis, sobre instrumentos musicais de corda e de sopro, desenhando em folhas de papel avulsas alguns dos tipos de instrumentos que ainda não conheciam e anotando seus nomes. Verifique suas descobertas por meio dos textos e desenhos realizados.
2. Converse com os estudantes a respeito da possibilidade de brincar ao se comunicar apenas com o corpo, de modo que quem o assista consiga perceber quais ações estão sendo realizadas. Peça que retomem as ações propostas na avaliação diagnóstica (andar de ônibus, entrar no elevador e cozinhar) observando como cada uma delas é realizada e registrando suas observações por meio de escrita e de desenho.
3. Oriente os estudantes a conversar com os amigos e familiares e a perguntar, registrando suas respostas por escrito:
 - Quais os lugares em que costumam ter contato com arte no local onde moram?
 - Qual a importância da arte em suas vidas?
4. Oriente os estudantes a pesquisar e assistir com seus familiares a um vídeo de apresentação teatral com bonecos e outro de teatro de sombras. Depois, peça que escrevam um texto comentando as duas apresentações.

Introdução

As sequências didáticas deste livro estão organizadas em quatro **unidades**, cada uma delas composta por quatro **capítulos**. Cada unidade é organizada com base em **temas** relacionados a objetos de conhecimento, habilidades e competências referenciados na BNCC.



Neste Manual é indicada, nas orientações do início de cada capítulo, uma sugestão de distribuição dos conteúdos ao longo das semanas do ano letivo.

Além das avaliações das atividades propostas a cada capítulo, aos estudantes são propostos diversos momentos específicos de avaliação do aprendizado: uma avaliação diagnóstica no início do livro, avaliações processuais a cada dois capítulos e uma avaliação final ao concluir o livro.

A **introdução** de cada unidade apresenta resumidamente os objetivos pedagógicos, os conteúdos e as atividades a serem abordados, delineando como estes se inter-relacionam e se distribuem no livro.

A **conclusão** de cada unidade orienta o professor a retomar a avaliação formativa desenvolvida no decorrer do bimestre de modo a monitorar a aprendizagem dos objetivos pedagógicos trabalhados. Nesse sentido, o preenchimento regular da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* é uma referência essencial para o professor observar e registrar a trajetória de cada criança, de modo a evidenciar a progressão de cada estudante durante o período observado, individualmente e em relação ao grupo.

Introdução da Unidade 1 | Origens da pintura e da música

Objetivos da unidade

Conhecer as origens da pintura e da música investigando pinturas e artefatos milenares. Refletir sobre as intenções dessa produção, os materiais, os instrumentos e os suportes usados. Construir instrumentos musicais, combinar sons em composições musicais, criar partituras e experimentar parâmetros do som ao explorar a sonoridade do corpo.

Objetivos dos capítulos

1 Arte rupestre

A arqueologia estuda como as pessoas viviam nas sociedades antigas, investigando os locais onde moravam e os objetos que usavam.

A arqueóloga Néide Gudin, nascida em São Paulo, vive no Piauí. A partir de uma expedição realizada na região em 1973, começou a estudar as imagens pintadas nas rochas da Serra da Capivara, confirmando que a arte rupestre brasileira é muito antiga. Ela comenta:

[...] Foram 32 anos de muita dedicação. Neste tempo, foram descobertos vestígios concretos da presença do primeiro homem americano na região, datados com até 57 mil anos. [...]

Disponível em: <<https://g1.globo.com/2021/09/09/arte-rupestre-no-piaui-32-anos-de-dedicacao-brasileira-em-piaui/>>. Acesso em: 3 mar. 2021.



Néide Gudin na caverna da Serra da Capivara, Serra da Capivara (PI). Foto de 2017.

As descobertas dos arqueólogos motivaram a criação do Parque Nacional da Serra da Capivara para garantir a preservação e a possibilidade de visita às paredes de rocha cheias de imagens desses povos.



Pintura rupestre descoberta como artefato do paleolítico, localizada na Serra da Capivara. Foto de 2014.

Para: 9. História da Arte Rupestre

• A menina observa a pintura. O que será que ela percebe na imagem? Resposta pessoal.

• O que você apresentaram nessa imagem? Resposta pessoal.

Capítulo 1 - Arte rupestre

Apresentar a arte rupestre brasileira por meio da observação, da discussão e do desenho. Desenhar apropriando-se de formas de pinturas rupestres e desenhar com base nas “irregularidades” da imagem de uma pedra. Saber como os povos do passado produziam materiais de pintura; usar terra para produzir tinta; investigar as possibilidades de pintar com esse material.

2 Origens da música

Você já imaginou quais foram os primeiros instrumentos musicais criados pela humanidade?

Em 2002, uma equipe de arqueólogos publicou um texto sobre flautas produzidas há 35 mil anos descobertas em uma caverna na Alemanha!



Na primeira foto, a caverna onde as flautas foram descobertas e, na segunda, o local onde os arqueólogos ainda investigam, procurando saber mais dos seres humanos que ali viviam.

Disponível em: <<https://www.10minutos.com.br/2002/08/28/flautas-de-35-mil-anos-descobertas-em-uma-caverna-na-alemanha-10minutos.com.br>>. Acesso em: 8 fev. 2021.

Capítulo 2 - Origens da música

Conhecer como os povos começaram a criar instrumentos musicais; planejar e realizar apresentações musicais. Reconhecer a prática da percussão corporal e criar apresentação musical com base na pesquisa de sons produzidos pelo corpo.

3 Instrumentos musicais

As diversas culturas criaram muitos tipos de instrumentos musicais tradicionais. Ainda hoje são inventados novos!

Os instrumentos podem ser classificados de acordo com o modo como produzem sons: cordofones, sopro, membranosos, aerofones e eletrofonos.

O atô é um instrumento chafis antigo usado conhecido no Brasil. Foto de 2010.



O atô é de o ritmo da dança afro brasileira no 14 Distrito de Igarassu no Quilombo São José de Serra, em Valença (RJ). Foto de 2006.



Pipa nos tocachás desta menina tocando bonfê. Foto de 2016.



A cantora Maria Gallo toca guitarra em sua casa em São Paulo, no bairro Faria Lima, em São Paulo (SP). Foto de 2019.



Músico toca uma caixeta, variedade de soccozão com cabaxá, em festa do Congo Ilêlê em São Paulo (SP). Foto de 2014.

Capítulo 3 - Instrumentos musicais

Construir instrumentos musicais com materiais diversos e explorar seus sons.

4 Uma maneira diferente de fazer música

Ainda criança, o músico brasileiro Hermeto Paes começou a explorar os sons:

[...] Os sons da natureza o fascinaram desde pequeno. A partir de um caso de amnésia de “Jimmur” (dubóbbi), cria um pilão e ficaria tocando para os pais sorrir. Aos 4 anos para a lagoa, passava horas tocando com a água. O que sobrava de material do seu avô ferro de pendurar roupa vestia e ficava tocando sons. Até a 8 meses de seu pai, de sete para oito anos, ele resolveu experimentar e não parou mais. Dessa forma, passou a tocar com seu irmão mais velho José Neto em forró e festas de casamento, revezando-se com ele no 8 babaes e no pandeiro. [...]

Hermeto Paes. Brega. Disponível em: <<https://www.10minutos.com.br/2002/08/28/flautas-de-35-mil-anos-descobertas-em-uma-caverna-na-alemanha-10minutos.com.br>>. Acesso em: 8 fev. 2021.

O músico alagoano Hermeto Paes durante show no Sítio São Paulo, São Paulo, em São Paulo (SP). Foto de 2019.

Entre os instrumentos que hoje toca, Hermeto lista: tocado, berrante, acordado 8 babaes, chibele, copo e garrafa com água!



Capítulo 4 - Uma maneira diferente de fazer música

Fazer música com base na escuta de sons do cotidiano. Diferenciar partitura convencional de não convencional; criar e anotar em partitura não convencional uma sequência de sons para tocar em garrafas plásticas.

Objetivos da unidade

Conhecer as origens da pintura e da música investigando pinturas e artefatos milenares. Refletir sobre as intenções dessa produção, os materiais, instrumentos e suportes usados. Construir instrumentos musicais, combinar sons em composições musicais, criar partituras e experimentar parâmetros do som ao explorar a sonoridade do corpo.

Orientações didáticas

Pinturas rupestres são pinturas criadas em pedras e paredes rochosas, usando geralmente tintas com pigmentos minerais. Em latim, a palavra *rupes* significa *rochedo*; essa é a origem do termo francês *rupestre*, que se refere a uma parede de rocha.

Pergunte aos estudantes se já estiveram em uma caverna. Se a resposta for sim, peça a eles que comentem a visita e descrevam o espaço. Caso nunca tenham ido a uma caverna, explique que é um espaço bem diferente das casas que habitamos. Algumas cavernas podem ter tetos bem baixos, corredores estreitos, paredes e pisos inclinados ou subdivididos em vários planos.

Peça que tentem imaginar como os povos que viveram há milênios conseguiram pintar num lugar assim. Para trabalhar na caverna, os pintores teriam que ficar em diferentes posições para alcançar essas superfícies irregulares; precisariam se distanciar das paredes para conseguir observar o todo; e também teriam de pensar em como iluminar o local para trabalhar e para mostrar suas pinturas aos outros.

UNIDADE

1

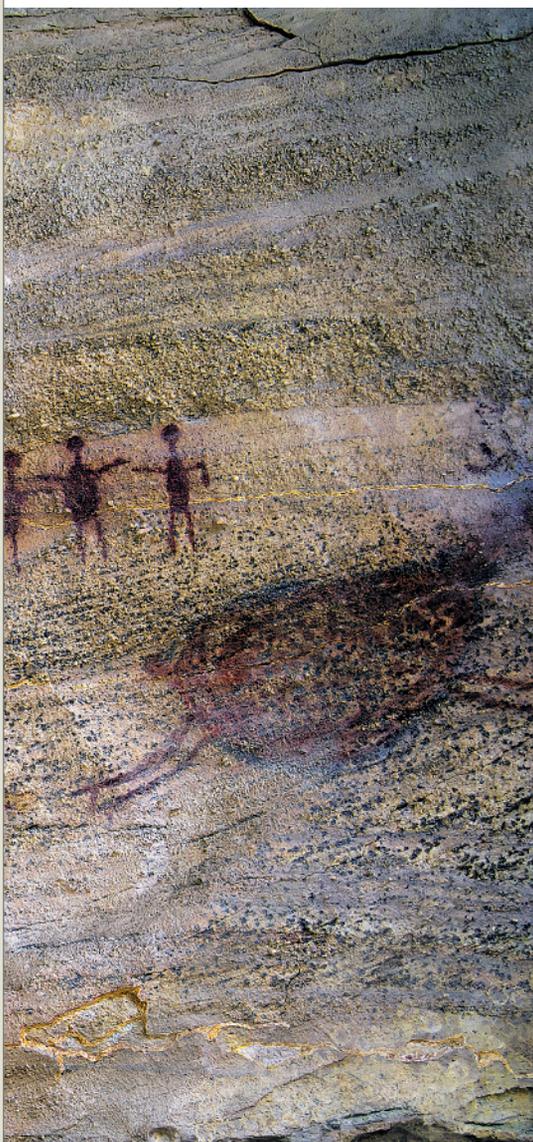
Origens da pintura e da música

ANDRÉ DIB/PULSAR IMAGENS



10

As obras rupestres e os objetos ancestrais que sobreviveram até a atualidade foram preservados pela resistência dos suportes e materiais utilizados em sua criação. Converse com os estudantes sobre a durabilidade desses materiais. Comente que obras criadas há poucos séculos em papel ou tela precisam de muitos cuidados de conservação e restauro dos especialistas dos museus para serem preservadas. A exposição excessiva à luz pode alterar a cor de diversos pigmentos; um dos motivos para as pinturas feitas em cavernas ainda existirem milhares de anos após sua criação é a escuridão natural desses ambientes.



Primeiros contatos

Os seres humanos já faziam arte antes de inventarem a escrita!

Pinturas e desenhos feitos por povos que viveram há milhares de anos foram descobertos nas paredes rochosas da Serra da Capivara, no Brasil.

- O que mais chama sua atenção nessa pintura? **Resposta pessoal.**
- Quais são as cores mais usadas nela? **Cinza, bege, marrom-claro, preto.**

Pinturas rupestres criadas com tintas feitas com carvão e pó de rochas coloridas na Toca do Boqueirão da Pedra Furada, no Parque Nacional da Serra da Capivara (PI). Foto de 2013.

11

Pergunte à classe como imaginam que imagens como estas podem se relacionar ao cotidiano de seres humanos que viveram há milhares de anos.

Mostre aos estudantes fotos ou desenhos de animais parados e em movimento, peça que observem e anotem como sabem se o animal está se movendo em cada imagem.

Por exemplo, algumas histórias em quadrinhos representam seres em movimento por meio do desenho de risquinhos na direção de onde veio, outras aumentam o número de pernas da personagem que se move. Na imagem da pintura rupestre, podemos supor que há animais em movimento pelas diferentes posições das pernas. Na leitura da imagem do livro, pergunte aos estudantes:

- Dos animais pintados, quais parecem estar parados e quais parecem em movimento?
- Na pintura rupestre foram desenhadas pessoas, o que elas parecem estar fazendo? Comentem suas posturas e seus gestos.

(Respostas pessoais.)

Proponha aos estudantes que se expressem dançando com movimentos inspirados no que observaram nas imagens rupestres, observando a relação de cada parte do corpo com seu todo.

Em diversos estados do Brasil há sítios arqueológicos e museus de Arqueologia. Procure investigar se em sua região existem locais em que os estudantes possam conhecer testemunhos do período anterior à existência do ser humano, como fósseis e artefatos milenares.

Pergunte aos estudantes se o que eles pensavam mudou depois de conhecerem pinturas feitas nessa época remota. Peça que imaginem como seria não poder conhecê-las, conversando sobre a importância de sua preservação.

Dica de site

- Visite o *site* do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. Disponível em: <<http://mae.usp.br/>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Objetivos do capítulo

Apresentar a arte rupestre brasileira por meio da observação, discussão e do desenho. Desenhar apropriando-se de formas de pinturas rupestres e desenhar com base nas “irregularidades” da imagem de uma pedra. Saber como os povos do passado começaram a produzir materiais de pintura; utilizar terra como pigmento para produzir tinta; investigar as possibilidades de pintar com esse material; registrar e divulgar a experiência.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR04) e (EF15AR06), observe, fotografe ou grave em vídeo as atividades e anote em seu diário como se expressaram fazendo uso adequado dos materiais, instrumentos e técnicas; observe também como dialogaram sobre sua criação e a dos colegas alcançando sentidos plurais.
- Para avaliar (EF15AR25) e (EF15AR09), observe em seus registros como reconheceram e valorizaram o patrimônio cultural e verifique como ampliaram suas possibilidades de expressão pela linguagem da dança.
- **Objetos de conhecimento:** Materialidades (Artes visuais); Processos de criação (Artes visuais); Elementos da linguagem (Dança) e Patrimônio cultural (Artes integradas).
- Preencha os itens 1 e 2 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.
As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Pinturas rupestres brasileiras; A profissão de arqueólogo e seu papel na descoberta e preservação do patrimônio cultural; e Dançar imagens.
- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estu-

1**Arte rupestre**

A **arqueologia** estuda como as pessoas viviam nas sociedades antigas, investigando os locais onde moravam e os objetos que usavam.



ANDRÉ PESSOA

A arqueóloga Niède Guidon, nascida em São Paulo, vive no Piauí. A partir de uma expedição realizada na região em 1973, começou a estudar as imagens pintadas nas rochas da Serra da Capivara, confirmando que a arte **rupestre** brasileira é muito antiga. Ela comenta:

[...] Foram 32 anos de muita dedicação. Neste tempo, foram descobertos vestígios concretos da presença do primeiro homem americano na região, datados com até 57 mil anos. [...]

Disponível em: <<https://gorgulho.com/2021/05/06/serra-da-capivara-maior-patrimonio-arqueologico-brasileiro-em-perigo/>>. Acesso em: 5 mar. 2021.

Niède Guidon na caverna da Toca do Antonião, Serra da Capivara (PI). Foto de 2017.

As descobertas dos arqueólogos motivaram a criação do Parque Nacional da Serra da Capivara para garantir a preservação e a possibilidade de visita às paredes de rocha cheias de imagens desses povos.

Pintura rupestre escolhida como símbolo do parque, situada na Toca do Boqueirão da Pedra Furada. Foto de 2014.



FABIO COLOMBINI



- A menina observa a pintura. O que será que ela percebe na imagem? **Resposta pessoal.**
- O que vocês acrescentariam nessa imagem? **Resposta pessoal.**

12

FERNANDO FAVORETTO

dantes desenvolveram o vocabulário e o expandiram com a palavra **arqueologia** e se exercitaram com propriedade a escrita de texto na atividade *Imagine você brincando há 17 mil anos!*

- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 1 (1ª e 2ª semanas).

Orientações didáticas

Apresente aos estudantes a profissão de arqueólogo; ela tem entre seus objetivos a missão histórica e cultural de preservar e difundir os testemunhos materiais do passado da humanidade, que integram o patrimônio cultural de todas as nações. Eles poderão compreender e valorizar a importância desse profissional estudando o trabalho de Niède Guidon (1933) no Piauí.



- Imagine-se vivendo há 50 mil anos, sem livros, energia elétrica, televisão, carro, telefone celular ou computador. Escreva a respeito de seus motivos para fazer arte rupestre e do tema que escolheria.

Escrita de acordo com a escolha do aluno.

Vamos desenhar em uma pedra!

Desenhe sobre a imagem desta rocha, aproveitando seu contorno e suas manchas.

Desenho pessoal.



BRAGIN ALBREY/SHUTTERSTOCK



Reconte a um adulto de sua convivência o que você aprendeu sobre arte rupestre. Peça a ajuda dele para escolher uma pequena pedra, pinte-a e leve à escola.

Apreciar as imagens de pinturas rupestres e discutir a motivação de seus criadores permite iniciar um diálogo com os estudantes sobre suas noções a respeito do período anterior à história escrita. Pensar nos motivos dos povos ao pintar é um exercício de imaginação. Pergunte à turma:

- Por que os povos que viveram há milênios teriam realizado essas pinturas?

Com base nas respostas, converse com os estudantes sobre como podemos descobrir as intenções de alguém que criou algo há tanto tempo se não é possível conversar com os autores nem com alguém que tenha convivido com eles, e naquela época ainda não havia escrita. Podemos apenas formular teorias, imaginar por que criaram essas obras com base em nossa própria experiência e nos diferentes motivos que os povos atuais, de diversas culturas, têm para criar desenhos e pinturas.

Uma hipótese é que o ato de pintar esses animais poderia estar relacionado ao desejo de sucesso na realização de uma caçada posterior.

A temática deste capítulo possibilita trabalhar interdisciplinarmente com História o conhecimento desse período. A interdisciplinaridade entre a visão de Arte a respeito da arte rupestre e dos registros feitos pelos seres humanos nessa época e o olhar científico da Arqueologia suscitam interações entre conteúdos da geografia atual da região e dos meios artísticos empregados pelos humanos que viviam no Brasil naquela época.

A observação da época com seus usos, recursos materiais e artísticos pode ser tomada como base para uma análise comparativa com a vida contemporânea do estudante. Essa aprendizagem, devido à natureza interdisciplinar dos conteúdos que se relacionam e se comparam no tempo histórico, pode ser referência para outras análises comparativas com conteúdos diferentes dos trabalhados neste capítulo, em outras áreas de conhecimento. Tais aprendizagens, entre outras, ensinam ao estudante sobre sua existência como ser histórico, cuja vida se desenvolve em um determinado contexto geográfico e cultural.

Conhecer imagens de pinturas rupestres do Brasil permite que os estudantes valorizem esse patrimônio e se interessem por sua preservação.

Investigue com eles se em sua região existem locais onde foram descobertos exemplos de arte rupestre e, se possível, organize uma visita.

Dica de site

- Recomendamos investigar com os estudantes o site da Fundação Museu do Homem Americano (FUMDHAM), que trata das descobertas do Parque Nacional da Serra da Capivara, no Piauí, e de sua preservação. Além das pinturas rupestres, o setor dedicado à Paleontologia apresenta imagens dos gigantescos mamíferos que viviam na região. Disponível em: <<http://fumdhm.org.br/>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Imagine você brincando há 17 mil anos!

Você pode **apropriar-se** de elementos de imagens rupestres para criar um trabalho **contemporâneo**.

Pense em como você brincaria com seu animal preferido se vivesse há 17 mil anos.

- Observe a imagem a seguir.
- Escolha as formas mais interessantes para incluir em seu desenho.
- Você pode modificá-las como quiser.



Pinturas rupestres no teto da caverna de Lascaux, na França, criadas com tintas feitas com carvão e pó de rochas coloridas. Foto de 2012.

14

As imagens da gruta de Lascaux foram descobertas em 1940 por quatro adolescentes: Marcel Ravidat, Jacques Marsal, Georges Agnel e Simon Coencas. Eles avisaram ao seu antigo professor, Léon Laval, que comunicou a descoberta ao historiador Henri Breuil.

Uma menina de 9 anos foi a primeira a reparar nas pinturas rupestres da caverna de Altamira, na Espanha, um dos conjuntos mais importantes de pinturas rupestres, criadas há mais de 14 mil anos. O olhar atento, a curiosidade e a capacidade das crianças e dos adolescentes de olhar para algo como se olha pela primeira vez permitiram que esses tesouros fossem descobertos.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

- Desenhe sua ideia com lápis de cera, lápis de cor ou canetas hidrocor.
Desenho pessoal.



ALAN LEWIS/GETTY IMAGES

- Quando terminar, mostre o resultado aos colegas e observe com atenção o trabalho deles.

Orientações didáticas

Observando as pinturas rupestres, constatamos que a história da criação e do uso de materiais, instrumentos e suportes para pintura tem milhares de anos. Alguns deles são utilizados até hoje.

Converse com os estudantes sobre os materiais, instrumentos e suportes que costumam usar para pintar e desenhar. Elabore com eles uma lista desses objetos na lousa.

Pergunte se sabem como alguns deles são feitos. Peça que comparem a lista da lousa com a lista de materiais de pintura rupestre apresentada no livro.

Recomendamos que o próprio professor experimente fazer tinta com terra antes de realizar a atividade *Veja como é fácil fazer tinta com terra!* com seus estudantes. Com base em sua experiência, adapte as orientações das etapas de trabalho que indicamos aos recursos disponíveis em sua escola. Alguns cuidados importantes devem ser tomados. Veja exemplos.

- Na coleta de terra, procure garantir que esta venha de locais sem contaminação de esgoto nem resíduos industriais.
- Peneirar a terra para remover pequenos objetos, galhos e pedrinhas.
- Se for guardar a terra por mais tempo antes de usá-la para preparar a tinta, deixe-a secar bem para evitar a formação de mofo.

São expostas aqui algumas etapas do trabalho de preparação da tinta com terra. Ao fazer o preparo, é importante testar o material, verificando características como o resultado da aplicação das cores no papel, a aderência e a consistência da tinta. Se não estiverem satisfeitos, os estudantes podem experimentar colocar um pouco mais de cola ou de terra até avaliarem que a mistura está adequada.

Para fazer arte, há milhares de anos, as pessoas precisavam criar seus próprios materiais. Se quisessem pintar ou modelar, tinham de usar os recursos naturais disponíveis nos lugares onde habitavam. Os arqueólogos descobriram que, nessa época, as pinturas eram feitas sobre rochas; os pincéis eram feitos de penas e pelos de animais; ossos ocos de animais eram usados para soprar a tinta sobre as rochas e que diversos tipos de plantas, rochas trituradas e terra viravam tinta!

Veja como é fácil fazer tinta com terra!



Nós também podemos criar nossos próprios materiais de pintura.



Pesquisem diferentes tipos de terra e coloquem pequenas amostras em potes de plástico transparentes.



Misturem cada uma das amostras com cola branca e um pouco de água. Mexam com uma colher plástica.



Arrumem os potes de plástico transparentes lado a lado e observem as cores obtidas.



Explore os diferentes tons e texturas da terra ao pintar. Não se esqueçam de lavar seus pincéis num pote com água antes de mudar de cor.

16

Se houver um tempo maior disponível para a realização desta atividade, oriente os estudantes a fazer um pequeno mostruário de cores das tintas que criaram antes de começarem a pintar. Observe com os estudantes os diferentes tipos de vermelho e de marrom criando uma escala de tons das tintas que criaram, pintando uma tira como a da imagem a seguir. Eles perceberão melhor as cores características dessa pintura rupestre após terem experimentado produzir a própria tinta, diferenciando um maior número de tonalidades de pigmentos de terra.



Vamos pintar usando tintas de terra!



Agora, vamos reunir os materiais já coletados por vocês e fazer uma grande pintura usando as tintas de terra que prepararam.

O trabalho pode ser feito em grupos de seis alunos, em folhas grandes de papel *kraft* esticadas no chão ou sobre mesas ou mesmo fixadas em paredes com fita adesiva.

Para isso, providenciem:

- ✓ Potes com tintas.
- ✓ Tesoura com pontas arredondadas.
- ✓ Folhas de papel *kraft*.
- ✓ Fita adesiva (se necessário) e pincéis.
- ✓ Recipiente plástico com água.
- ✓ Jornais para forração (se necessário).



Alunos pintando em papel *kraft* com as tintas de terra que prepararam.

Esse trabalho será exposto na escola e vocês poderão convidar familiares e alunos de outras classes para visitar a mostra de sua turma.

Quem sabe também possam expor as pinturas em algum lugar público de sua cidade. Se conseguirem um local fora da escola, vale a pena divulgar a mostra com convites, cartazes e outras formas de comunicação, como um anúncio em uma rádio da cidade ou do bairro.

Vocês podem fotografar ou filmar as pessoas ou os colegas apreciando os trabalhos – basta um celular que tenha esses recursos – e postar na internet ou enviar por e-mail a colegas e familiares. As imagens das pessoas visitando as obras também podem ser impressas e fixadas nas paredes ou no mural da escola. Não se esqueçam de escrever legendas para elas.

É bom socializar trabalhos de arte!

17

Dica de site

- Alguns artistas contemporâneos também usam pigmentos naturais. Por exemplo, o artista brasileiro Carlos Vergara, de Santa Maria (RS), utilizou pigmentos minerais para pintar suas telas nos anos 1980. Para saber mais, leia o texto *Vergara e as gravuras que são pinturas*. Disponível em: <<https://www.goethe.de/ins/br/pt/kul/sup/art/21330883.html>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

O tema da pintura a ser realizada com tinta à base de terra é livre. Diga aos estudantes que esse é um momento de testar, de maneira criativa, as possibilidades de uso do material que produziram. A variedade das cores disponíveis para a pintura será restrita às cores das terras que os estudantes conseguirem coletar. Peça a eles que se lembrem das imagens das pinturas rupestres que observaram e das cores que predominavam nelas. Há um prazer especial para os estudantes em experimentar pintar com uma tinta criada por eles mesmos.

Organize a atividade de maneira que eles também possam testar suas tintas pintando em diversos tipos de papel e em papéis de tamanho maior. Trabalhar em folhas avulsas facilita organizar a mostra dos resultados em sala de aula para que todos os estudantes possam observar e comentar suas experiências.

Se possível, proponha aos estudantes que gravem em vídeo ou fotografem também as diferentes etapas de produção de tintas e criação de pinturas realizadas com base nas atividades propostas nesta unidade.

Na proposta de socializar a atividade de gravação e de fotografia para a difusão da exposição na internet, é importante considerar que o registro deve ser feito em um espaço fechado no qual somente possam estar os participantes que vierem visitar a mostra. Lembre-se de considerar a elaboração de vídeos e de fotos e todo o processo de ordenação do material a ser divulgado como trabalhos de criação artística dos estudantes a serem apreciados e avaliados.

Para sua leitura

Para saber mais sobre tintas e materiais de pintura, recomendamos: MAYER, Ralph. *Manual do artista*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

Objetivos do capítulo

Conhecer como os povos começaram a criar instrumentos musicais; planejar e realizar apresentação musical. Reconhecer a prática da percussão corporal e criar apresentação musical com base na pesquisa de sons produzidos pelo corpo.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR14) e (EF15AR17), observe ou grave em vídeo a atividade e anote em seu diário como perceberam a intensidade na prática de composição/criação e execução musical; use seus registros para observar como experimentaram compor utilizando sons corporais.
- **Objetos de conhecimento:** Elementos da linguagem (Música) e Processos de criação (Música).
- Preencha os itens 3 e 4 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Percussão corporal; Primeiros instrumentos musicais e Restauração de objeto arqueológico.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes desenvolveram a fluência oral e se interpretaram e relacionaram ideias e informações na compreensão de texto lendo *Vamos fazer percussão corporal?*
- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 2 (3ª e 4ª semanas).

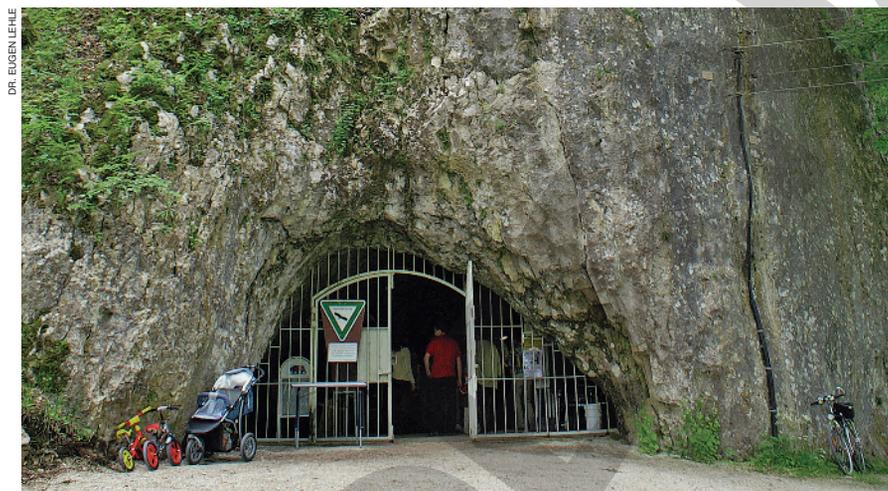
Orientações didáticas

Converse com os estudantes sobre os momentos em que a música está presente em suas vidas. Pergunte se conseguem se imaginar vivendo sem música.

2**Origens da música**

Você já imaginou quais foram os primeiros instrumentos musicais criados pela humanidade?

Em 2009, uma equipe de **arqueólogos** publicou um texto sobre flautas produzidas há 35 mil anos descobertas em uma caverna na Alemanha!



Na primeira foto, a caverna onde a flauta foi descoberta e, na segunda, o local onde os arqueólogos ainda investigam, procurando saber mais dos seres humanos daquela época. Fotos de 2004.

18

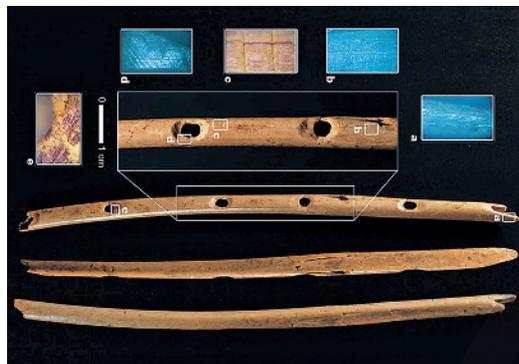
Para sua leitura**Música e dança sempre fizeram parte da vida dos homens em sociedade**

As origens da música e da dança como expressões humanas se perderam na história remota da vida dos homens. Até hoje, os especialistas nas histórias destas artes não chegaram a um acordo acerca de suas origens. Alguns acreditam que a música teve início com o canto, enquanto outros afirmam que ela iniciou com ritmos tamborilados que provavelmente acompanhavam danças em rituais para aumentar as colheitas ou assegurar boas caçadas.

Observe as imagens de uma destas flautas. Ela foi encontrada coberta de terra, em dois pedaços. Para ser apresentada ao mundo, foi limpa e montada. A **restauração** de um objeto arqueológico encontrado em pedaços é importante para compreendermos seu uso.



© MARIA MALINA, UNIVERSIDADE DE TUBINGEN



© NICHOLAS CONRAD, UNIVERSIDADE DE TUBINGEN



Imagens da flauta no lugar onde a encontraram e dela já limpa e restaurada. Fotos de 2004.

Os cientistas descobriram que essa flauta foi entalhada em um osso de abutre de cerca de 22 centímetros. Os testes comprovaram que ela tem mais de 35 mil anos e pode ser o instrumento musical mais antigo do mundo.

Eles pediram a um músico que tocasse nessa flauta e colocaram a gravação na internet para quem quiser ouvir. Assim, podemos visitar o *site* e ouvir como era o som do instrumento criado por nossos ancestrais há tanto tempo.

19

De acordo com outros autores, a música originou-se de tentativas do homem de domar aspectos da natureza que considerava perigosos.

Os ruídos caóticos do trovão, das tempestades e dos rugidos de animais eram organizados em rituais onde se produziam sons com instrumentos feitos de materiais obtidos de animais mortos – a pele transformava-se em tambores, os ossos em instrumentos de sopro, as vísceras em instrumentos de corda. Agindo dessa forma, os homens sentiam-se um pouco mais seguros diante das forças indomáveis da natureza. [...]

DEHENZELIN, Monique; LIMA, Zélia V. C. *Projeto Professor da Pré-escola*. São Paulo: Editora Globo/Fundação Roberto Marinho/Ministério da Educação, 1991.

Avaliar a importância que os sons e a música têm em nosso cotidiano possibilita compreender o significado da confirmação de que os primeiros seres humanos já se dedicavam à música há milhares de anos, como atesta a descoberta arqueológica de flautas apresentada neste capítulo.

Leia o texto a seguir para os estudantes.

Primeiras músicas

[...] No começo dos tempos, foi o vento assobiando nos bambus. Depois, quando o homem dominou o fogo, aprendeu a mantê-lo aceso soprando suavemente por um caniço.

Pode ter sido essa a origem da primeira flauta do mundo, por um grande acaso, há uns quarenta mil anos. O homem da pré-história, provavelmente, também usava seu corpo todo como um instrumento musical: batia os pés no chão, com cadência, batia palmas, sacudia colares e braceletes de ossos, de sementes ou de conchas, envolvendo-se completamente em sons, para falar com os deuses.

Madeira, osso, rocha: desde a pré-história, o homem tirou sons desses materiais naturais. [...]

MARCHAND, Pierre *et al.* *A música dos instrumentos*. São Paulo: Melhoramentos, 1994. p. 4.

Dica de site

- O som da flauta pode ser ouvido no *site Hypescience*. Disponível em: <<https://hypescience.com/wp-content/uploads/2009/06/flauta-pre-historica.mp3>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Se tiver acesso a instrumentos musicais em sua escola, apresente aos estudantes flautas e tambores comentando o que os caracteriza como instrumentos de sopro ou de percussão. Os instrumentos de sopro funcionam com o movimento do ar, enquanto os de percussão emitem sons ao serem batidos.

Pergunte aos estudantes se conseguem ouvir os sons produzidos pelo corpo, como os da respiração e do batimento do coração. Convide-os a ouvir os sons que podem criar percutindo o corpo. Em roda, proponha começar a batucar do peito descendo até o joelho. Peça que experimentem repetir a sequência em diferentes velocidades.

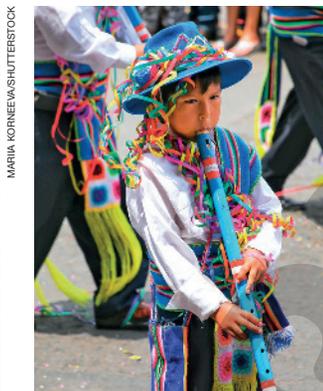
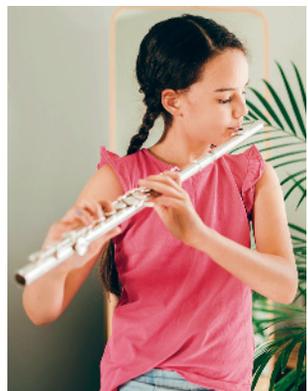
- Percutir com as mãos o peito.
- Percutir com as mãos a região próxima ao diafragma.
- Percutir com as mãos a barriga.
- Percutir com as mãos as coxas.

O próximo exercício permitirá aos estudantes explorar a intensidade, qualidade do som que se relaciona com a sua variação entre o forte e o fraco. Alguns materiais favorecem a produção de sons mais fortes ou mais fracos, mas podemos modificar a intensidade do som, por exemplo, ao variar a força aplicada e o modo de bater com a mão em uma mesma mesa; assim podemos obter diferentes intensidades sonoras. Proponha à turma perceber como simples variações no bater palmas podem soar diferentes conforme varia sua intensidade.

- Bater as duas palmas com todos os dedos.
- Bater a palma inteira em quatro dedos da outra mão.
- Bater a palma inteira em dois ou três dedos da outra mão.
- Bater a palma inteira em um dedo da outra mão.

Os estudiosos supõem que flautas e tambores estejam entre os primeiros instrumentos musicais feitos pelos seres humanos.

As flautas são conhecidas como instrumentos de sopro porque produzem sons ao serem sopradas.



As flautas dessas imagens são feitas de metal, madeira e cabaça e resina. Fotos de 2018.

Acredita-se que os primeiros tambores foram troncos de madeira ocos em que se batia com pedaços de pau. Eles são chamados de instrumentos de percussão porque seus sons são obtidos por meio de batidas; a palavra percutir significa bater.



A parte do tambor que é percutida pode ser feita de material sintético ou de couro de animais. Da esquerda para a direita, fotos de 2018, 2017 e 2014.

A percussão também pode ser feita em diferentes partes de nosso corpo. Por exemplo, ao bater com as mãos na barriga, nas coxas ou nos ombros, conseguimos sons diferentes. É provável que os primeiros seres humanos tenham produzido sons assim.

20

Se possível, recomendamos apresentar registros de percussão corporal em áudio ou vídeo para alimentar as experimentações dos estudantes e oferecer referências para pensarem suas próprias apresentações. Por exemplo, os grupos musicais brasileiros contemporâneos Tiquequê e Barbatuques têm canal oficial na internet.

Dica de sites

Apresente aos estudantes músicas dos grupos Tiquequê e Barbatuques.

- No *site* do Tiquequê é possível ouvir algumas de suas canções. Disponível em: <<https://www.tiqueque.com/>>. Acesso em: 12 set. 2020.
- Conheça o *site* do Barbatuques, disponível em: <<https://www.barbatuques.com.br/>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Vamos fazer percussão corporal?

Experimente seu corpo como instrumento musical, investigando os sons que consegue criar.

- Pesquise os sons produzidos com as mãos ao bater palmas, três dedos ou dois.
- Bataque com as mãos no corpo, descendo do peito até a perna. Repare como o som se modifica em cada local.
- Explore os sons obtidos ao bater diferentes partes dos pés no chão.



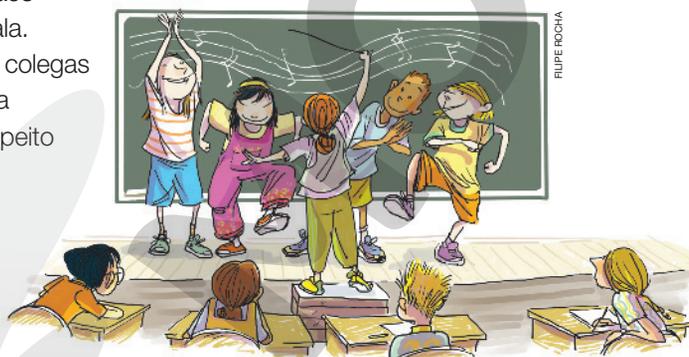
FOTOS: DOTTAZ

Ao percudir o corpo, bata de leve para não se machucar.



Em grupos, organizem os sons que aprenderam a fazer com o corpo em uma composição musical de 2 minutos!

- Explore a intensidade dos sons (o volume), fortes ou fracos.
- Incluam momentos de silêncio.
- Escolham um integrante como “regente” do grupo. Combinem gestos para: parar a música; abaixar e aumentar a intensidade; e mudar a velocidade de execução, de lenta até bem rápida.
- Ensaiem, repetindo a música, incorporando novas descobertas e melhorando a integração do grupo.
- Apresentem sua composição aos colegas de sala. Assistam aos colegas com a mesma atenção e respeito que esperam receber.



RUIPE ROCHA

21

Durante a apresentação dos grupos, você pode gravar os sons e os movimentos criados pelos estudantes como memória do trabalho e referência para aprofundarem sua pesquisa sobre as possibilidades da percussão corporal.

As gravações das apresentações podem ser vistas diversas vezes, conforme o interesse que despertarem nos estudantes. Assim, algumas possibilidades de percussão descobertas pelos estudantes podem ser compartilhadas e realizadas por toda a turma.

Na atividade *Vamos fazer percussão corporal?*, os grupos de estudantes vão planejar a apresentação de uma canção para os colegas.

Na organização da apresentação é importante que você converse com cada grupo orientando o trabalho de acordo com suas demandas. Decididos a data e o local onde será realizada a apresentação, peça a cada grupo que liste os recursos necessários para fazer uma *performance* interessante e confira com eles como adaptar a lista às possibilidades de sua escola.

Ao organizar a atividade, lembre-se de que serão necessários vários ensaios. Cabe a você gerenciar: a organização interna dos grupos de estudantes; a disponibilidade de espaço da escola; e a necessidade de equipamentos, por exemplo, imaginando soluções para a necessidade de acompanhamento de uma canção com um aparelho de som ou com instrumentos. Compartilhe com os estudantes as situações que surgirem nesse processo de gerenciamento.

Se a opção dos grupos for ter um regente, comente que o maestro de uma orquestra ou grupo de canto usa geralmente a linguagem gestual para dirigir o grupo. Na orquestra uma vareta conhecida como “batuta” ajuda a tornar os sinais mais precisos. Proponha que combinem sinais para realizar determinados movimentos ou alterar suas características sonoras, como a intensidade.

Painel visual de palavras usadas em Arte

Peça aos estudantes que tragam imagens representativas da arte rupestre e de diferentes tipos de instrumentos musicais para o painel visual da classe, dedicado às palavras usadas em Arte.

Avaliação processual do bimestre

As duas avaliações processuais da unidade, realizadas ao término de cada dois capítulos, referem-se às oito semanas trabalhadas e colaboram com o acompanhamento das aprendizagens, melhorando os resultados da *Avaliação final* do 5º ano.

Avaliação das competências trabalhadas no bimestre

A serem preenchidas na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Os itens de 1 a 8 referem-se às aprendizagens do papel de estudante no componente Arte. Consulte os apontamentos a cada capítulo.

O item 9 refere-se à aprendizagem das habilidades do bimestre, que podem ser registradas a cada capítulo.

Os itens 10, 11, 12 referem-se às competências trabalhadas no bimestre. Para preenchê-los, reflita com base em seus registros que trazem a memória das atividades do bimestre.

- No item 10, considere as Competências gerais da BNCC 5, 9 e 10.
- No item 11, as Competências específicas de Linguagens 5.
- No item 12, as Competências específicas de Arte 2, 3 e 5.

Para avaliar as aprendizagens de Arte, consulte as respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?*, relativa a cada capítulo, e preencha:

- No item 13, as aprendizagens de Arte a cada capítulo do bimestre.
- Nos itens 14, 15, 16 e 17, as aprendizagens de **alfabetização** e **literacia**, consulte seus registros e apontamentos ao longo dos capítulos.

O QUE EU APRENDI?

- 1 Existem pinturas rupestres brasileiras nas rochas da Serra da Capivara que:

- indicam a presença dos primeiros humanos americanos na região.
- são muito recentes.
- têm pouco valor como patrimônio cultural.

- 2 Qual é a importância do arqueólogo ou da arqueóloga em relação ao patrimônio cultural?

Resposta pessoal que se aproxima de: O arqueólogo ou a arqueóloga tem um papel importante na descoberta e na preservação do patrimônio cultural.

- 3 Alguém pode criar uma dança tendo como ponto de partida uma imagem. Desenhe movimentos corporais de dança baseados na imagem abaixo.



Desenho pessoal tendo a imagem como ponto de partida para expressar movimentos corporais de dança. O desenho de movimentos criado pelo estudante não precisa ser figurativo.

As habilidades destacadas neste bimestre são indicadas neste livro, a cada capítulo, por seu código ou numeração. As habilidades, para que sejam aprendidas, estão associadas aos **Objetos de conhecimento** e às **aprendizagens de Arte**. A aprendizagem das habilidades leva ao desenvolvimento das Competências.

As aprendizagens de Arte e os Objetos de conhecimento podem ser encontrados em sequência à descrição das habilidades destacadas para cada capítulo.

As Habilidades, os Objetos de conhecimento, as Competências e as aprendizagens de Arte também podem ser consultados na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*.

- 4 Descreva um exemplo de percussão corporal.

A resposta deve se aproximar das experiências dos alunos com percussões corporais descritas na atividade **Vamos fazer percussão corporal?**

- 5 Uma flauta encontrada por arqueólogos em uma caverna na Alemanha pode ser o instrumento musical mais antigo do mundo. Ela foi feita com:

um chifre de marfim.

um osso de abutre.

um osso de dinossauro.

- 6 Explique por que foi importante a restauração da flauta encontrada na caverna da Alemanha por arqueólogos.

Resposta pessoal que se aproxime de: Foi importante pelo conhecimento de objetos antigos e de nossos ancestrais; porque pode ser tocada; porque se conhecem de que materiais e como eram feitos os instrumentos musicais antigos; ou alguma resposta que se aproxime dos textos do Livro do Estudante.

Ficha de autoavaliação mensal

| Respostas pessoais. | Sim | Não | Às vezes |
|--|-----|-----|----------|
| Participo das aulas com interesse e gosto pelos trabalhos. | | | |
| Peço ajuda aos professores e colegas quando preciso ou sou solicitado. | | | |
| Participo das aulas falando, lendo e escrevendo sobre minhas ideias. | | | |
| Comentários: _____ | | | |

Nestes dois capítulos do livro, o que mais gostei de aprender foi

Resposta pessoal.

porque _____

23

Ficha de autoavaliação mensal

A autoavaliação é importante para que o estudante pense sobre seu processo de aprendizagem e, progressivamente, desenvolva seu papel de estudante. Consolida-se como mais uma situação de aprendizagem. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Atividades para retomada de conhecimentos

Analise os resultados para ter ciência do conhecimento dos estudantes e de suas dificuldades. Com base nisso, planeje intervenções específicas para retomar as questões (em pequenos grupos ou duplas, considerando a heterogeneidade dos saberes) e retome individualmente com os estudantes com dificuldade em um assunto ou em responder alguma das questões, a fim de proporcionar oportunidades de se manifestarem. Esta ação também propicia que, posteriormente, esses estudantes possam contribuir para conversas, atividades diversas e leituras de imagens.

1. Caso os estudantes demonstrem dificuldade em identificar a relação entre as pinturas rupestres e a importância delas, retome o assunto utilizando os textos e imagens do Livro do Estudante.
2. Caso algum estudante apresentar dificuldade em reconhecer a relação entre um arqueólogo e a descoberta e preservação do patrimônio cultural, façam uma pesquisa de uma entrevista em vídeo com arqueólogos que abordem o assunto e apresente ao estudante.
3. Se algum dos estudantes tiver dificuldade em criar desenhos que registram movimentos corporais de dança com base na imagem apresentada, peça que faça a atividade oral ou corporalmente.
4. Para os estudantes com dificuldade em descrever um movimento de expressão corporal, peça que façam a atividade oral ou corporalmente.
5. Caso os estudantes apresentarem dificuldade em identificar o material utilizado na construção do instrumento musical considerado o mais antigo do mundo, peça que, em duplas, retomem os conteúdos do Livro do Estudante.
6. Se alguns dos estudantes apresentarem dificuldade em reconhecer a importância da restauração e da preservação de um objeto arqueológico, peça que, em duplas, retomem os conteúdos do Livro do Estudante.

Objetivos do capítulo

Construir instrumentos musicais com materiais diversos e explorar seus sons.

Habilidades destacadas

• Para avaliar (EF15AR14) e (EF15AR17), observe ou grave, em áudio ou vídeo, a atividade e anote em seu diário se exploraram o timbre ao utilizar os instrumentos musicais não convencionais que produziram.

• **Objetos de conhecimento:** Elementos da linguagem (Música) e Processos de criação (Música).
 • Preencha os itens 5 e 6 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: De onde vem o som de alguns instrumentos; Projeto de instrumento musical e Lista de materiais para um projeto de instrumento.

• Para avaliar **alfabetização e literacia**, verifique se os estudantes desenvolveram o vocabulário com o termo **instrumento musical** e se manifestaram compreensão de texto na leitura da classificação dos instrumentos em função de onde vem seus sons, localizando e tirando informação explícita.

• Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 3 (5ª e 6ª semanas).

Orientações didáticas

Comece a atividade conversando com os estudantes sobre os instrumentos apresentados no Livro do Estudante. Incentive a reflexão com base nos aspectos visíveis dos instrumentos. Pergunte se já viram esses instrumentos em alguma ocasião ou lugar e, ainda, se possuem algum deles em casa.

3**Instrumentos musicais**

As diversas culturas criaram muitos tipos de instrumentos musicais tradicionais. Ainda hoje são inventados novos!

Os instrumentos podem ser classificados de acordo com o modo como produzem sons: cordofones, idiofones, membranofones, aerofones e eletrofones.

O erhu é um instrumento chinês antigo pouco conhecido no Brasil. Foto de 2015.



BLUE JEAN IMAGESALAMY/FOTARENA



ALEXANDRE DURÃO/FOLHAPRESS

O atabaque dá o ritmo da dança afro-brasileira no 11º Encontro de Jongueiros no Quilombo São José da Serra, em Valença (RJ). Foto de 2006.



SHARR928888/SHUTTERSTOCK

Repare nas bochechas deste menino tocando trompete. Foto de 2018.



TECA LAMBOGLIA/FUTURA PRESS

A cantora Maria Gadú toca guitarra em seu show *Pelle*, no Teatro Porto Seguro, em São Paulo (SP). Foto de 2019.

Músico toca uma casaca, variedade de reco-reco com cabeça, em festa do Congo (tradição afro-brasileira) na Barra do Jucu, em Vila Velha (ES). Foto de 2014.



GABRIEL LORDELLO/MOSAICO IMAGE

Comente que o piano, por exemplo, é um instrumento do grupo cordofones porque as cordas, que ficam escondidas dentro da caixa ou da cauda, são acionadas pelo teclado.

Pergunte se eles conhecem outros instrumentos que poderiam entrar nas categorias propostas na tabela do livro.

Identifique com os estudantes como os cinco instrumentos apresentados nesta página se enquadram na classificação apresentada na página seguinte do Livro do Estudante: erhu – cordofone; reco-reco – idiofone; atabaque – membranofone; trompete – aerofone; guitarra – eletrofone.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

| | | |
|-----------------------------|---|---|
| <p>Cordofones</p> | <p>O som vem das cordas esticadas que são tocadas pelo músico.</p> |  <p>Cavaquinho e erhu são exemplos de cordofones.</p> |
| <p>Idiofones</p> | <p>O som vem do corpo do instrumento, provocado por meio de vibração, atrito, agitação ou percussão.</p> |  <p>Reco-reco e chocalho são exemplos de idiofones.</p> |
| <p>Membranofones</p> | <p>O som vem de uma membrana esticada e é gerado por percussão, por meio do impacto das mãos do músico ou de baquetas.</p> |  <p>Atabaque e surdo são exemplos de membranofones.</p> |
| <p>Aerofones</p> | <p>O som vem do ar, que é posto em vibração pelo músico ao soprar o bocal de um tubo ou acionar mecanismos que fazem o ar percorrer tubos, como nos órgãos.</p> |  <p>Trompete e acordeão são exemplos de aerofones.</p> |
| <p>Eletrofones</p> | <p>O som é produzido por meio de equipamentos acionados pelo músico, mas que dependem da energia elétrica para funcionar.</p> |  <p>Teclado e guitarra elétricos são exemplos de eletrofones.</p> |

Cavaquinho: PRAPANSHUTTERSTOCK; ERHU: M.E. MULDERSHUTTERSTOCK; RECO-RECO: JALES VALQUERFOTOARENA; CHOCALHO: ZOOMAR GMBH/ALAMY/GETTY IMAGES; ATABAQUES: EKACHAI/SHUTTERSTOCK; SURDO: MIKHAIL RULKOV/SHUTTERSTOCK; TROMPETE: JUDITH COLLINS/ALAMY/GETTY IMAGES; ACORDEÃO: SERGIO SCHNITZLERSHUTTERSTOCK; TECLADO: PETR MANUSHEV/SHUTTERSTOCK

O timbre é a “cor” do som, aquilo que distingue a qualidade do tom ou da voz de um instrumento ou de um cantor. Por exemplo: o que difere a flauta do clarinete, o soprano do tenor. Assim como cada pessoa possui um timbre próprio de voz, cada instrumento tem seu timbre característico.

Se possível, leve alguns instrumentos à classe para que percebam seus timbres.

Para realizar a atividade *Projete e construa seu instrumento musical*, selecione materiais que possibilitem aos estudantes construir os instrumentos ilustrados no livro. Você pode pensar em outros instrumentos adequados à atividade. Em alguns casos, sua ajuda para cortar e furar objetos é essencial.

A experiência de construir instrumentos possibilita aos estudantes aproximar-se deles, tornando-os acessíveis.

Para sua leitura

- BRITO, Teca A. de. *Música na Educação Infantil: propostas para a formação integral da criança*. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- FRANÇA, Cecília C. Do discurso utópico ao deliberativo: fundamentos, currículo e formação docente para o ensino de música na escola regular. *Revista da Abem*, n. 15, p. 67-79, 2006. Disponível em: <<http://www.abemeducaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/article/view/303/233>>. Acesso em: 26 jun. 2021.
- MARCHAND, Pierre et al. *A música dos instrumentos*. São Paulo: Melhoramentos, 1994.

Projete e construa seu instrumento musical

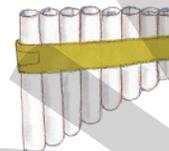
Já pensou como pode ser divertido construir instrumentos musicais? Observe alguns exemplos:



Chocalho feito de um pedaço de madeira, tampinhas metálicas de garrafas e pregos.



Xilofone de água feito com garrafas plásticas penduradas em estrutura de madeira.



Flauta de Pã feita de pedaços de tubos de PVC finos fechados com rolhas de cortiça e presos com fita adesiva.



Gri-gri feito com caixa de fósforos e palito de sorvete.



Tambor feito com galão de água e tocado com pedaço de madeira.



Ganzá de latinhas de refrigerante com pedrinhas ou feijões dentro e unidas por fita adesiva.

Você vai precisar de: tampinhas de garrafa, madeira, carretéis vazios, palitos de churrasco e de sorvete, potinhos de iogurte, caixinhas de fósforos vazias, pedrinhas ou feijões, pedaços de tubo de plástico ou de bambu fino e oco, latas de refrigerante lavadas e secas, barbante e elásticos, papel colorido, cola, fita adesiva, material para desenhar etc.

Desenhe, na página ao lado, um projeto do instrumento que você deseja construir. Por exemplo, tubos finos de plástico (PVC) ou bambus podem virar instrumentos de sopro, e latas de metal com pedrinhas ou sementes dentro viram chocalhos. O que você quer fazer? Desenhe e nomeie seu instrumento, liste os materiais de que vai precisar e mãos à obra! **Respostas de acordo com a criatividade do aluno.**

Quando terminar, experimente tocar sozinho. Depois, toque com seus colegas. Você também pode experimentar trocar de instrumento com eles.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

MODERNA

27

Finalizada a construção dos instrumentos, organize uma conversa sobre a diferença de timbre entre eles. Oriente os estudantes a tocar os instrumentos construídos na escola.

Você pode agrupar os instrumentos por similaridade de timbres; assim é possível analisarem, por exemplo, a diferença entre um chocalho com muita areia e um chocalho com pouca areia.

É importante que os estudantes tenham oportunidade de tocar seus instrumentos.

Dica de site

- *The Vegetable Orchestra* (A orquestra vegetal) é uma orquestra que utiliza somente vegetais como instrumentos. No site é possível encontrar vídeos e músicas para ouvir. Disponível em: <<https://www.vegetableorchestra.org/sound.php>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Objetivos do capítulo

Conhecer uma maneira de fazer música atenta à escuta dos sons do cotidiano. Perceber a diferença entre partitura convencional e não convencional. Criar e anotar em partitura não convencional uma sequência de sons para tocar em garrafas plásticas com água dentro.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR16), observe os livros dos estudantes e as atividades realizadas, anote em seu diário como reconheceram e exploraram as formas propostas de registro musical.

- **Objetos de conhecimento:** Notação e registro musical (Música).

- Preencha os itens 5 e 6 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura das respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Xilofone; Hermeto Pascoal, músico brasileiro Hermeto Pascoal e Partituras.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique, ao apreciar a gravação de sons inusitados produzidos com um adulto, por meio de seus relatos da situação, se os estudantes reconheciam com propriedade o texto sobre a infância de Hermeto Pascoal e como realizaram a escrita de notação de sons e silêncios na atividade *Vamos tocar garrafas plásticas?*

- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 4 (7^a e 8^a semanas).

Orientações didáticas

Na leitura do texto sobre Hermeto Pascoal reproduzido no Livro do Estudante, explore com eles a relação entre os instrumentos musicais escolhidos pelo músico e os depoimentos sobre seu modo de escutar os sons. Converse com os

4**Uma maneira diferente de fazer música**

Ainda criança, o músico brasileiro Hermeto Pascoal começou a explorar os sons:

[...] Os sons da natureza o fascinaram desde pequeno. A partir de um cano de mamona de “jerimum” (abóbora), fazia um pífano e ficava tocando para os passarinhos. Ao ir para a lagoa, passava horas tocando com a água. O que sobrava de material do seu avô ferreiro ele pendurava num varal e ficava tirando sons. Até o 8 baixos de seu pai, de sete para oito anos, ele resolveu experimentar e não parou mais. Dessa forma, passou a tocar com seu irmão mais velho José Neto em forrós e festas de casamento, revezando-se com ele no 8 baixos e no pandeiro. [...]

Hermeto Pascoal: Biografia. Disponível em: <<http://www.cultura.al.gov.br/politicas-e-acoos/mapeamento-cultural/alagoanos-ilustres/hermeto-pascoal/?searchterm=pr>>. Acesso em: 8 fev. 2021.



O músico alagoano Hermeto Pascoal durante show no Teatro Paulo Autran, Sesc Pinheiros, em São Paulo (SP). Foto de 2019.

Entre os instrumentos que hoje toca, Hermeto lista: teclado, berrante, acordeão 8 baixos, chaleira, copo e garrafa com água!



Hermeto Pascoal apresentando-se com garrafa de água no *Free Jazz Festival*. Museu de Arte Moderna, Rio de Janeiro (RJ). Foto de 1998.

28

Depoimentos de Hermeto Pascoal (1936)

[...] Declarando que uma chaleira pode ser um instrumento tão musical quanto um piano, apesar de saber que “alguns músicos reclamam”, Hermeto tocou na chaleira um *jazz* de Thelonious Monk – “à la Miles Davis tocando trompete”, como classificou. Ele soprou pelo bico da chaleira, ocasionalmente mexendo na tampa para obter um som de surdina – e junto com isso apertava um bichinho de borracha daqueles que guincham. E isto tudo não soava como uma zoeira sem sentido, mas era Música – assim, com M maiúsculo!

Hermeto Pascoal faz música com chaleiras e garrafas comuns, mas também toca instrumentos musicais tradicionais, como piano.



Hermeto Pascoal tocando chaleira em show no Lincoln Center, em Nova York (EUA). Foto de 2010.

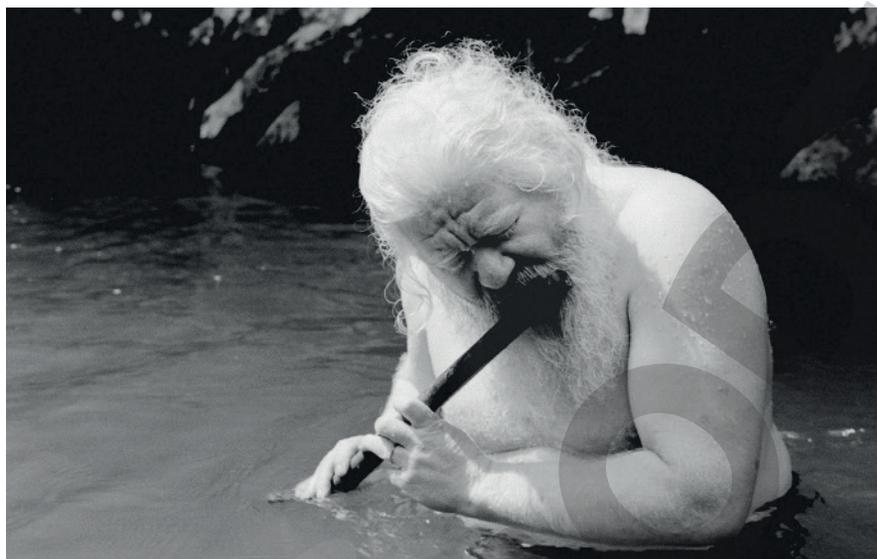


Hermeto Pascoal ao piano no Auditório do Ibirapuera, em São Paulo (SP). Foto de 2009.



Observe a imagem abaixo.

1. Espera-se que os alunos respondam algo como: **está dentro de um rio, está dentro de um riacho, está dentro da água etc. Acolha as respostas que forem coerentes.**



Não legendamos esta imagem, pois inibiria as respostas dos alunos.

- Onde está Hermeto? ①
- O que ele está fazendo? **Tocando flauta.**
- Você gostaria de estar no mesmo lugar? O que faria? **Resposta pessoal.**



Reconte a um adulto de sua convivência o que você aprendeu da infância de Hermeto Pascoal. Escolham um instrumento inusitado, como panelas, e façam uma gravação dos sons que produziram juntos para levar à sala de aula.

29

Em seguida, Hermeto foi se servir de água. Encheu o copo, largou-o, pegou novamente a garrafa e soprou, fazendo um som. Preferiu voltar ao copo. Fazendo a água borbulhar, foi tocando “Jesus, alegria dos homens” – conseguia manter a afinação mesmo tomando goles d’água durante o processo. Comandou, ainda, o borbulhar da plateia! [...]

GOMES, Fabio. A música livre de Hermeto Paschoal. In: *Ouvindo o Nordeste*. Brasileiro Produções, 2008, p. 68. Disponível em: <<https://www.yumpu.com/pt/document/read/12695565/ouvindo-o-nordeste-brasileirinho>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

estudantes sobre a diferença entre ouvir e escutar. A escuta pressupõe um nível diferente de atenção. Pergunte a eles se lembram de algum som significativo de seu cotidiano.

As gravações de sons inusitados produzidas em casa com a participação de um adulto que ouviu o estudante recontar o texto sobre a infância de Hermeto Pascoal podem ser ouvidas numa roda de conversa, na qual, junto com a audição da gravação, os estudantes relatem como ocorreu a experiência e o entendimento da proposta pelos adultos participantes.

Depois de realizar a atividade, conte aos estudantes que a foto registra Hermeto tocando flauta no rio Betari, no Parque Estadual Turístico do Alto Ribeira, São Paulo, na gravação do documentário Sinfonia do Alto do Ribeira, em 2006.

Dica de vídeo

- Recomendamos assistir e discutir com os estudantes ao vídeo “Hermeto Pascoal: música da lagoa”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=06Qm-Z5OsHw>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Para sua leitura

- VILLAÇA, Edmiriam. *O menino Sinhô: vida e música de Hermeto Pascoal para crianças*. São Paulo: Ática, 2007. O título *O menino Sinhô* lembra o apelido de Hermeto Pascoal durante sua infância. Nesta obra, que é a primeira biografia infantil do músico alagoano, a autora e musicista Edmiriam Villaça pesquisou o passado de Hermeto para recontar sua trajetória, brincadeiras de menino, influências dos adultos e despertar da sonoridade. O resultado é um livro gostoso e moleque, com batucadas em penico, objetos metálicos do avô, sanfona de oito baixos e viagens por Alagoas e região.

Aprecie com os estudantes os exemplos de notação musical tradicional e contemporânea realizadas por Hermeto Pascoal para registrar suas composições, preparando-os para criar suas próprias partituras na atividade *Vamos tocar garrafas plásticas?*

Para sua leitura

- ARAÚJO, Fabiano; BORÉM, Fausto. *Hermeto Pascoal: experiência de vida e a formação de sua linguagem harmônica*.

Estudo panorâmico sobre a trajetória musical e a formação das linguagens harmônicas do compositor, arranjador e multi-instrumentista Hermeto Pascoal ao longo de suas fases musicais, linguagens que são geralmente associadas, na música erudita, ao tonalismo, modalismo, atonalismo, polimodalismo, paisagem sonora e música concreta. São observados como elementos de sua experiência de vida (cultural, social, religiosa e profissional) podem ter influenciado a combinação vertical de sons na sua criação musical, bem como a sua proposta e utilização de conceitos como música universal, cifragem universal, música da aura, música dos ferros e método do corpo presente.

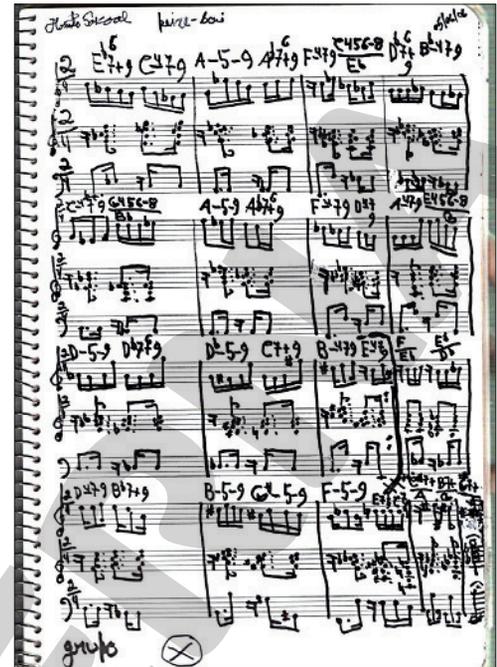
Revista *Per Musi*. Belo Horizonte, n. 22, 2010, p. 22-43. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pm/a/mNYpgJT3xRKRfpvJmDNsZwh/?lang=pt&format=pdf>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Desde a infância, Hermeto cultivava uma escuta atenta à musicalidade dos sons cotidianos:

[...] Aos 7 anos de idade descobri que a nossa fala é o nosso canto. O mais natural de todos, pois cada fala é uma melodia. Eu costumava dizer para minha mãe que ela e suas amigas estavam cantando quando conversavam, mas ela dizia: “— Deixe disso, menino! Você está ficando louco?” [...]

“Do canto falado à fala cantada”, p. 5. Disponível em: <https://www.academia.edu/14491471/_Do_canto_falado_%C3%A0_fala_cantada_as_ideias_de_Caccini_e_Hermeto_Pascoal_>. Acesso em: 8 fev. 2021.

Hermeto Pascoal sabe anotar as músicas que compõe em partituras musicais tradicionais, mas também as cria como desenhos representando os sons por símbolos que inventa.



Partitura da melodia “Peixe-boi”, escrita em 2006 por Hermeto em formato tradicional.

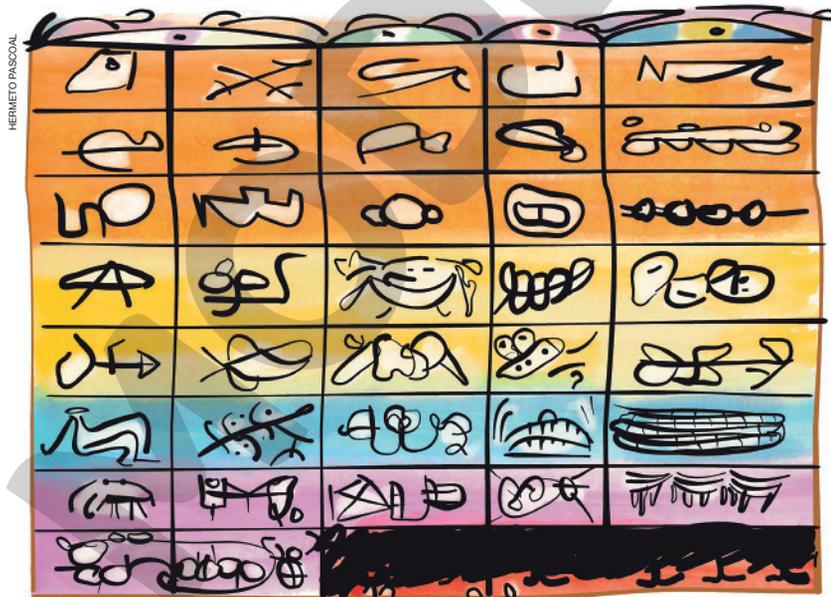


Ilustração representando partitura desenhada por Hermeto Pascoal. Sem data.

30

Para sua leitura

- Hermeto Pascoal compôs durante um ano 366 partituras, reunidas no ano 2000 no livro *Calendário do som*, publicado pela Editora Senac.
- Leia os artigos sobre Hermeto Pascoal do volume 22 da *Per Musi* – revista acadêmica de música, da UFMG.

Vamos tocar garrafas plásticas?



Um xilofone de água pode ser construído com garrafas plásticas preenchidas com quantidades variadas de água para emitirem diferentes sons ao serem tocadas.

Reúna-se com um colega para afinarem suas sete garrafas plásticas, conforme as orientações do professor, e conhecerem os sons que conseguem obter delas.



ILUSTRAÇÕES: FELIPE ROCHA

Após testarem o instrumento, criem e anotem na tabela abaixo uma sequência de sons. Deixem vazios os momentos de silêncio e usem as sete cores das garrafas plásticas para registrar cada som da sequência.

Respostas pessoais.

| | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| As garrafas podem ser identificadas com diferentes cores pelo uso de anilina própria para alimentos, atóxica, para tingir a água. Outra possibilidade é aplicar nelas etiquetas com as cores de referência. | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Troquem de tabela com outra dupla e toquem suas garrafas plásticas seguindo a partitura criada por seus colegas!

Na atividade *Vamos tocar garrafas plásticas?*, essas garrafas podem ser identificadas com diferentes cores pelo uso de anilina própria para alimentos, atóxica, para tingir a água. Outra possibilidade é identificar cada uma das sete garrafas com etiquetas de cores diferentes.

A associação das garrafas às cores facilitará aos estudantes compreender a notação musical das partituras que vão criar.

Para afinar as garrafas, peça aos estudantes que coloquem um pouco de água na primeira garrafa e testem o som comparando-o com a nota dó emitida por um instrumento trazido por você. Repita o procedimento com as notas ré, mi, fá, sol, lá, si.

Oriente as duplas a acrescentar ou retirar água até as notas obtidas, ao tocar cada garrafa, parecerem iguais às do instrumento. O som é mais grave quando há mais água na garrafa. Reduzindo a quantidade de água, o som torna-se mais agudo, por haver mais espaço para a água vibrar. Na maioria dos instrumentos convencionais, a transição do grave para o agudo acontece da esquerda para a direita.

Após testarem o instrumento, descobrindo os sons que conseguem obter, oriente os estudantes a anotar na tabela uma sequência de sons, desenhando em cada espaço, com cores correspondentes às das garrafas, para indicar os sons escolhidos e deixando em branco os momentos de silêncio.

Depois de tocarem uma primeira vez, proponha que experimentem tocar suas partituras em diferentes velocidades, atribuindo um tempo maior ou menor para a execução de uma nota.

Criar partituras para tocar instrumentos em grupo

Se houver tempo didático disponível, você pode ampliar a proposta de criação de partitura associando-a aos instrumentos criados na atividade realizada no capítulo anterior.

Proponha à classe que, reunidos em grupos de até seis estudantes, desenhem tabelas com linhas similares às da partitura que usaram no livro. Cada tabela/partitura será associada ao instrumento escolhido por um dos estudantes. Nessas linhas, eles farão marcações de sequências de sons a realizar em cada instrumento, combinando as tabelas/partituras com base no som que obterão ao tocar em conjunto todos os instrumentos.

Avaliação processual do bimestre

As duas avaliações processuais da unidade, realizadas ao término de cada dois capítulos, referem-se às oito semanas trabalhadas e colaboram com o acompanhamento das aprendizagens, melhorando os resultados da *Avaliação final* do 5º ano.

Avaliação das competências trabalhadas no bimestre

A serem preenchidas na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Os itens de 1 a 8 referem-se às aprendizagens do papel do estudante no componente Arte. Consulte os apontamentos a cada capítulo.

O item 9 refere-se à aprendizagem das habilidades do bimestre, que podem ser registradas a cada capítulo.

Os itens 10, 11, 12 referem-se às competências trabalhadas no bimestre. Para preenchê-los, reflita com base em seus registros que trazem a memória das atividades do bimestre.

- No item 10, considere as Competências gerais da BNCC 5, 9 e 10.
- No item 11, as Competências específicas de Linguagens 5.
- No item 12, as Competências específicas de Arte 2, 3 e 5.

Para avaliar as aprendizagens de Arte, consulte as respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?*, relativa a cada capítulo, e preencha:

- No item 13, as aprendizagens de Arte a cada capítulo do bimestre.
- Nos itens 14, 15, 16 e 17, as aprendizagens de **alfabetização e literacia** do bimestre, consulte seus registros e apontamentos ao longo dos capítulos.

As habilidades destacadas neste bimestre são indicadas neste livro, a cada capítulo, por seu código ou numeração. As habilidades, para que sejam aprendidas, estão associadas aos **Objetos de conhecimento** e às **aprendizagens de Arte**. A aprendizagem das habilidades leva ao desenvolvimento das competências.

As aprendizagens de Arte e os **Objetos de conhecimento** podem ser encontrados em sequência à descrição das habilidades destacadas para cada capítulo.

O QUE EU APRENDI?

- 1 Um cavaquinho é um cordofone porque seu som vem de:

- uma membrana esticada.
- algumas cordas esticadas.
- um rádio.

- 2 Você fez um projeto e construiu um instrumento musical. Comente as ideias que teve e por que decidiu fazer esse instrumento.

Resposta pessoal que perpassa a experiência do aluno e as decisões que tomou para o projeto e a construção de seu instrumento.

- 3 Liste aqui alguns dos materiais utilizados nos instrumentos criados por seus colegas que sejam diferentes dos que você usou para criar o seu.

Resposta pessoal que perpassa a experiência de observação do aluno em relação aos instrumentos criados pelos colegas.

- 4 Escreva o que é necessário fazer para construir um xilofone de água.

Resposta pessoal que relata a experiência do aluno ao realizar a atividade **Vamos tocar garrafas plásticas?**

32

As Habilidades, os Objetos de conhecimento, as Competências e as aprendizagens de Arte também podem ser consultados na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*.

Painel visual de palavras usadas em Arte

Peça aos estudantes que tragam imagens representativas da arte rupestre e de diferentes tipos de instrumentos musicais para o painel visual da classe, dedicado às palavras usadas em Arte.

- 5 Cite dois instrumentos musicais tradicionais e dois instrumentos não tradicionais tocados pelo músico brasileiro Hermeto Pascoal.

Resposta pessoal que se refere aos instrumentos tradicionais e não tradicionais

listados no Livro do Estudante e na aula. Exemplos de instrumentos tradicionais:

piano, teclado, acordeão de 8 baixos etc. Exemplos de instrumentos não

tradicionais: chaleira, copo e garrafa de água etc.

- 6 Muitas partituras criadas por Hermeto Pascoal para registrar suas músicas foram feitas com notas musicais tradicionais, mas você também estudou uma que ele fez com:

letras do alfabeto.

desenhos.

números.

Ficha de autoavaliação mensal

| Respostas pessoais. | Sim | Não | Às vezes |
|--|-----|-----|----------|
| Participo das aulas com interesse e gosto pelos trabalhos. | | | |
| Peço ajuda aos professores e colegas quando preciso ou sou solicitado. | | | |
| Participo das aulas falando, lendo e escrevendo sobre minhas ideias. | | | |
| Comentários: _____ | | | |

Nestes dois capítulos do livro, o que mais gostei de aprender foi

Resposta pessoal.

porque _____

33

Ficha de autoavaliação mensal

A autoavaliação é importante para que o estudante pense sobre seu processo de aprendizagem e, progressivamente, desenvolva seu papel de estudante. Consolida-se como mais uma situação de aprendizagem. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Atividades para retomada de conhecimentos

Analise os resultados para ter ciência do conhecimento dos estudantes e de suas dificuldades. Com base nisso, planeje intervenções específicas para retomar as questões (em pequenos grupos ou duplas, considerando a heterogeneidade dos saberes) e retome individualmente com os estudantes com dificuldade em um assunto ou em responder alguma das questões, a fim de proporcionar oportunidades de se manifestarem. Esta ação também propicia que, posteriormente, esses estudantes possam contribuir para conversas, atividades diversas e leituras de imagens.

1. Se demonstrarem dificuldade em identificar a característica principal de um cordofone peça que retomem o assunto em uma roda de conversa com toda a turma.
2. Caso o grupo sinta dificuldade em refletir sobre a experiência em projetar e construir um instrumento musical, retome o assunto em uma roda de conversa com toda a turma.
3. Se os estudantes encontraram dificuldade em refletir sobre os diferentes materiais usados na classe para a construção de um instrumento musical, recupere os conteúdos solicitando que revisitem as atividades.
4. Caso os estudantes tenham dificuldade em registrar as ações necessárias para a construção de um xilofone de água, recupere os conteúdos solicitando que revejam as atividades, imagens e orientações no Livro do Estudante.
5. Caso algum dos estudantes não reconheça alguns dos instrumentos tradicionais e não tradicionais tocados por Hermeto Pascoal, peça que retomem as imagens do Livro do Estudante.
6. Se o grupo apresentar dificuldade em identificar outro procedimento de registro das partituras feito por Hermeto Pascoal, retome a atividade por meio de vídeos e fotografias.

Conclusão

Retome a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* relativa a esta unidade. Ela registra a avaliação formativa desenvolvida nas oito semanas do bimestre, ao longo da realização das atividades propostas a cada capítulo, e das avaliações processuais realizadas pelos estudantes a cada dois capítulos.

Lembramos que as Habilidades e as Competências destacadas para serem avaliadas neste bimestre são indicadas no início de cada capítulo do livro por seu código ou numeração e podem ser consultadas na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*, no início deste Manual.

Procure identificar como os principais objetivos de aprendizagem previstos na unidade foram alcançados, considerando a progressão de cada estudante durante o período observado, individualmente e em relação ao grupo. Observe com cuidado suas reflexões de autoavaliação.

Nesta unidade, a avaliação do estudante e da turma se relaciona ao cumprimento dos objetivos de Arte a seguir.

- Apresentar a arte rupestre brasileira por meio da observação, da discussão e do desenho.
- Desenhar apropriando-se de formas de pinturas rupestre e desenhar com base nas “irregularidades” da reprodução da imagem de uma pedra.
- Saber como os povos do passado começaram a produzir materiais de pintura.
- Utilizar terra como pigmento para produzir tinta; investigar as possibilidades de pintar com esse material; registrar e divulgar a experiência.
- Conhecer como os povos começaram a criar instrumentos musicais.
- Reconhecer a prática da percussão corporal.
- Planejar e realizar apresentação musical com base na pesquisa de sons produzidos pelo corpo.
- Experimentar parâmetros do som ao explorar a sonoridade do corpo.
- Construir instrumentos musicais com materiais diversos e explorar seus sons.
- Conhecer uma maneira de fazer música com base na escuta de sons do cotidiano.
- Perceber a diferença entre partitura convencional e não convencional.
- Criar e anotar em partitura não convencional uma sequência de sons para tocar em garrafas plásticas com água dentro.

Procure reconhecer eventuais defasagens na construção dos conhecimentos ao longo da realização das atividades do bimestre, retomando imediatamente com os estudantes os objetivos de aprendizagem em que manifestem alguma dificuldade.

Avalie também o que pode alterar em suas aulas para obter melhor resultado, registre suas ideias e converse sobre elas com seus pares e orientadores.

Introdução da Unidade 2 Dança e Teatro

Objetivos da unidade

Conhecer o potencial expressivo do corpo humano ao trabalhar com diferentes aspectos da criação de personagens em teatro. Investigar movimentos ao jogar de diversas maneiras, dançar e fazer mímicas.

Objetivos dos capítulos

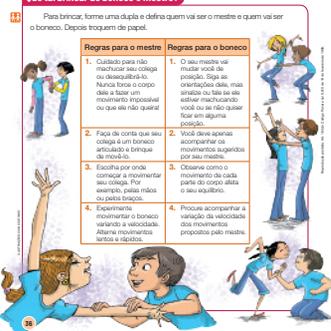
1 Articulações e apoios do corpo

As articulações são elementos da estrutura de nosso corpo que permitem a movimentação. Há diversos tipos de articulação, algumas possibilitam movimentos amplos e outras, movimentos mais restritos. Por exemplo, as possibilidades de movimentação do pulso são diferentes das do cotovelo.

Que tal brincar de boneco e mestre?

Para brincar, forme uma triângulo e defina quem vai ser o mestre e quem vai ser o boneco. Depois troquem de papel.

| Regras para o mestre | Regras para o boneco |
|---|--|
| 1. Cuidado para não machucar seu colega ou desequilibrá-lo. Nunca force o corpo dele a fazer um movimento impossível ou que ele não queira fazer em alguma posição. | 1. O seu mestre vai mudar você de posição, fique às orientações dele, mas ignore no fim se ele estiver machucando você ou se não quiser ficar em alguma posição. |
| 2. Faça de conta que seu colega é um boneco articulado e brinque de movê-lo. | 2. Você deve apenas acompanhar os movimentos sugeridos por seu mestre. |
| 3. Escolha por onde conseguir o movimento seu colega. Por exemplo, puxe mais ou puxe menos. | 3. Observe como o movimento de cada parte do corpo afeta o seu equilíbrio. |
| 4. Experimente movimentar o boneco variando a velocidade dos movimentos: lento e rápido. | 4. Procure acompanhar a variação da velocidade dos movimentos propostos pelo mestre. |



Capítulo 1 - Articulações e apoios do corpo

Reconhecer o papel das articulações do corpo humano na movimentação e investigar possibilidades expressivas do movimento na interação com os colegas. Identificar diferentes pontos de apoio e trabalhar com eles em jogos e ao dançar.

2 Observar e fazer mímica

Você sabia que o ator é artista?

Cada linguagem da arte tem seus instrumentos característicos. Pintura, lápis e tinta são alguns dos recursos mais usados pelos artistas plásticos. Violões, pianos e baterias são exemplos de equipamentos usados por músicos.

O próprio corpo é o instrumento mais importante para atores e bailarinos. Mas também pode ser para um músico que faz **body music**, ou próprio corpo.

Salvatore, o gato de Daphnia Colfer se apresentava em festas de Natal em Cal, na Califórnia. Foto de 2013.



Os atores sabem se "transformar" em animais, soldados, enfermeiros, super-heróis e até extraterrestres. Eles observam as pessoas, os lugares e tudo o que acontece à volta deles, pesquisando para criar seus personagens.

A atriz Flávia Oliveira no papel da personagem Jéssica na novela A força do quêbra-cabeça. Foto de 2011.



Ryan Reynolds no papel da Gata no filme Os astrolabos, dirigida por Carlos Diegues, da Ocean Company, Tatuapé. Foto de 2011.



Capítulo 2 - Observar e fazer mímica

Refletir sobre a natureza do trabalho do ator e estudar mímica. Saber que o trabalho do ator é fazer de conta. Exercitar e ampliar habilidades próprias do trabalho em grupo. Espelhar movimentos do corpo dos colegas para ampliar o repertório de movimentos.

3 Maquiagem e figurino

A maquiagem é um recurso importante usado pelo ator para caracterizar-se, assumindo as características que quer dar à personagem.



Agora você já sabe por que o cinema usa maquiagem para uma apresentação de **makeup**. São Paulo/SP. Foto de 2013.

Nas companhias e grupos de teatro colaboram diversos profissionais que interagem entre eles: diretor, ator, **figurinista**, maquiador, iluminador e **cenógrafo**.

A personagem Emília, do Sítio do Picapau Amarelo, foi criada por Monteiro Lobato em suas fábulas. Ela já foi representada na TV de maneiras bem diferentes. Compare as Emílias das imagens a seguir.



Lucia Lambertini, a Emília do Sítio do Picapau Amarelo de 1961 a 1964, na TV. Foto de 1962.

Isabela Drummond, a Emília do Sítio do Picapau Amarelo de 2001 a 2006, na TV. Foto de 2001.

Peça a um adulto de sua convivência para escrever um parágrafo sobre a personagem Emília. Você vai contar o que ele escreveu para a classe!

Capítulo 3 - Maquiagem e figurino

Conhecer a maquiagem e o figurino como recursos teatrais utilizados pelos atores para caracterizar personagens. Propor a criação de maquiagens para cena teatral específica e criar um figurino. Diferenciar ator de personagem.

4 Máscaras

Máscaras são usadas no teatro há mais de 2.400 anos!

As máscaras costumam ter aberturas para os olhos, o nariz e a boca. Assim os atores conseguem emergir e falar com facilidade ao atuar. Observe como as expressões das máscaras podem ser diferentes.



Da esquerda para a direita: máscara do teatro romano usada em tragédias, século II a.C. Escultura em pedra, altura 22 cm. Museu Bonnafant, Bayona, França.

Máscara do teatro grego usada em comédias, século 2 a.C. Escultura em terracota, altura 20 cm. Museu Fogg, Universidade de Cambridge, Inglaterra.

Da esquerda para a direita: máscara do teatro Nô japonês representando um jovem chamado Kagekiyo, século 14. Máscara lacada, altura 21 cm. Coleção particular.

Máscara do teatro Nô japonês representando um homem velho, século 15. Madeira lacada, altura 20 cm. Coleção particular.

As máscaras também são usadas por personagens de cinema e TV. Os atores e atoras precisam usá-las para interpretar as personagens retratadas nas imagens abaixo.



Da esquerda para a direita: o ator Tom Holland como Homem-Aranha no filme Guerra Civil, de 2016, e a atriz Ruby Rose no papel principal do filme Babar, de 2016.

• Você conhece outras personagens que usam máscaras? Resposta pessoal. Incentive os alunos a citar nomes, mesmo de personagens de desenhos animados.

Capítulo 4 - Máscaras

Aprender sobre o uso de máscaras em teatro; criar suas próprias máscaras. Inventar uma história com base nas máscaras que criaram e encená-la para os colegas.

Objetivos da unidade

Conhecer o potencial expressivo do corpo humano ao trabalhar com diferentes aspectos da criação de personagens em teatro. Investigar movimentos ao jogar de diversas maneiras, dançar e fazer mímicas.

Orientações didáticas

Diversos aspectos contribuem para a realização de uma cena teatral, como: o estudo e a construção das personagens pelos atores, trabalhando com gestos, expressões fisionômicas e entonação da fala; a produção de cenários; a iluminação; o som; os figurinos; a maquiagem; a interação com o público.

Ao longo da unidade, os estudantes perceberão que aprender a linguagem teatral pode ser algo divertido e muito próximo da realidade em que vivem. Vários elementos dessa linguagem fazem parte de brincadeiras e jogos que realizam espontaneamente no cotidiano.

Investigando o corpo humano do ponto de vista da Arte, atentos a seu caráter expressivo, os estudantes poderão aprimorar suas possibilidades de movimentação e de interação. Esse conhecimento permite que estejam mais conscientes das posturas que assumem durante a realização das atividades cotidianas e nos momentos de repouso, contribuindo para preservar sua saúde. Converse com os estudantes sobre o que já conhecem de teatro e dança fazendo perguntas como as seguintes:

- Vocês já estiveram em alguma apresentação de teatro ou de dança?
- Conhecem alguém que trabalha com teatro ou dança?
- Qual de vocês costuma fazer teatro ou dançar quando brinca?

(Respostas pessoais.)

Dica de site

- Site do Grupo Lagartixa na Janela. Disponível em: <<https://www.lagartixana.janela.com.br/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

UNIDADE

2

Dança e Teatro

SILVIA MACHADO



34



Primeiros contatos

O corpo humano possibilita realizar diversos tipos de movimento e ação. Muitos artistas o consideram seu principal instrumento. Observe a imagem das dançarinas do grupo Lagartixa na Janela.

Respostas pessoais.

- Como você comentaria esta cena para um amigo que não viu essa imagem?
- Em quais lugares e situações você costuma ver as pessoas dançando?

O grupo Lagartixa na Janela em *performance* de dança no Minhocão (Elevado Presidente João Goulart), São Paulo (SP). Foto de 2014.

35

Para sua leitura

- BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- MARQUES, Isabel A. *Dançando na escola*. São Paulo: Cortez, 2010.

Na leitura de imagem da apresentação do Grupo Lagartixa na Janela comente que os movimentos dos bailarinos mostram possibilidades significativas de trabalho com o corpo: suas posturas, gestos e ações são seus meios de comunicação e expressão.

O lugar que o grupo escolheu para dançar também assume significados em sua dança. Pergunte aos estudantes o que pensam da ideia de dançar em um lugar como o apresentado na foto.

Para sua informação

Dançar no espaço urbano assume um caráter poético nas propostas do Grupo Lagartixa na Janela. Saiba mais sobre sua concepção de dança refletindo sobre este texto.

Breves partituras para muitas calçadas

Criar um diálogo com as infâncias, sejam elas presentes ou das memórias remotas do público adulto, é o campo de atuação e criação do grupo Lagartixa na Janela. A *performance* se relaciona com o espaço urbano, onde a calçada é o campo de pesquisa desta criação.

As *performers* investem com seus corpos no espaço, dispondo do giz como objeto relacional, propondo jogos e redimensionando o ambiente urbano; criando lugares em “não lugares”.

A calçada é um universo, um território repleto de paisagens, objetos e modos de estar...

A calçada é casa, é cama, mesa, jardim, cadeira, sala, banheiro, teatro, lojinha, sala de dança, lugar de brincar, espaço de ir e vir, de esperar, de encontrar, de se despedir... “A calçada é mar? É rio? É córrego? É quintal? A calçada ficava a beira de uma criança”.

A calçada é a margem de uma ilha chamada quarteirão.

Uxa Xavier. Disponível em: <<https://www.lagartixanajanela.com.br/>>.

Acesso em: 28 jun. 2021.

Objetivos do capítulo

Reconhecer o papel das articulações do corpo humano na movimentação e investigar possibilidades expressivas do movimento na interação com os colegas. Identificar diferentes possibilidades de apoio do corpo e trabalhar com esses apoios em jogos e ao dançar.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR09), observe ou grave em vídeo a atividade de dançar como robôs e anote em seu diário como os estudantes estabeleceram relações entre as partes e o todo do corpo na construção dos movimentos.
- Para avaliar (EF15AR23), observe ou grave em vídeo a atividade e anote em seu diário como eles experimentaram relações processuais entre teatro e música ao cruzar a roda assumindo diferentes papéis.
- **Objetos de conhecimento:** Elementos da linguagem (Dança) e Processos de criação (Artes integradas).
- Preencha os itens 1 e 2 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.
As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Articulações do corpo; Apoios do corpo e Regras de jogos.
- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes desenvolveram o vocabulário e o expandiram com a palavra *robô* e se compreenderam o texto escrito, fazendo inferências diretas na atividade *Dançando como robôs!*
- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 1 (1ª e 2ª semanas).

1**Articulações e apoios do corpo**

As articulações são elementos da estrutura de nosso corpo que permitem a movimentação. Há diversos tipos de articulação; algumas possibilitam movimentos amplos e outras, movimentos mais restritos. Por exemplo, as possibilidades de movimentação do pulso são diferentes das do cotovelo.

Que tal brincar de boneco e mestre?

Para brincar, forme uma dupla e defina quem vai ser o mestre e quem vai ser o boneco. Depois troquem de papel.

**Regras para o mestre**

1. Cuidado para não machucar seu colega ou desequilibrá-lo. Nunca force o corpo dele a fazer um movimento impossível ou que ele não queira!
2. Faça de conta que seu colega é um boneco articulado e brinque de movê-lo.
3. Escolha por onde começar a movimentar seu colega. Por exemplo, pelas mãos ou pelos braços.
4. Experimente movimentar o boneco variando a velocidade. Alterne movimentos lentos e rápidos.

Regras para o boneco

1. O seu mestre vai mudar você de posição. Siga as orientações dele, mas sinalize ou fale se ele estiver machucando você ou se não quiser ficar em alguma posição.
2. Você deve apenas acompanhar os movimentos sugeridos por seu mestre.
3. Observe como o movimento de cada parte do corpo afeta o seu equilíbrio.
4. Procure acompanhar a variação da velocidade dos movimentos propostos pelo mestre.



ILUSTRAÇÕES: IVAN COLUINHO

36

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Orientações didáticas

Este capítulo possibilita trabalhar interdisciplinarmente Arte com Ciências no conhecimento da função das articulações nos movimentos corporais. Paralelamente ao desenvolvimento das atividades, organize com os estudantes uma pesquisa sobre a função do esqueleto e da musculatura na nossa movimentação. Leve imagens que ilustrem esses sistemas do corpo para a sala de aula e, se possível, um modelo de esqueleto humano.

Na atividade *Que tal brincar de boneco e mestre?* é importante destacar que a principal regra é terem cuidado ao movimentar os colegas, o mesmo cuidado que querem que os colegas tenham ao movimentá-los.

Podemos brincar de mover nossas articulações de formas muito diferentes. Por exemplo, pense como faria para conseguir imitar bem a movimentação de um boneco ou de um robô. Suas articulações são limitadas e não conseguem reproduzir todos os movimentos naturais do corpo humano.



Da esquerda para a direita: boneco de matéria plástica, articulado, em escadaria de blocos de brinquedo; robô de brinquedo articulado; bonecas de tecido com articulações maleáveis; bonecos japoneses de madeira, com articulações de encaixe e pino.

Dançando como robôs

Participem do jogo de imitar robôs. Antes de iniciar o jogo, experimentem mover suas articulações pensando nas seguintes questões:

Respostas não verbais por meio de movimentos.

- Como se movimenta a mão de um robô? E o braço dele? O tronco? As pernas e os pés?
- Como o robô se movimenta quando está faltando lubrificação nas articulações?
- E quando ele tem algum defeito?

Sigam o mestre dos robôs!

Em roda, escolham um colega para ser o mestre dos robôs. Ele fará alguns movimentos para todos imitarem e logo passará a função para outro mestre, e assim por diante.

Adivinhem quem é o mestre dos robôs

Uma dupla de colegas vai sair da sala enquanto os outros combinam quem será o mestre dos robôs. Todos deverão seguir a movimentação dele.

Chamem os colegas de volta e peçam que adivinhem quem é o mestre. Quanto melhor vocês coordenarem seus movimentos, mais difícil será para a dupla identificar o mestre.

37

Na atividade *Dançando como robôs!*, espera-se que os estudantes incorporem em seus movimentos individuais alguns dos movimentos sugeridos pelo parceiro no jogo de boneco e mestre e que também criem novas movimentações.

Embora a proposta de dançar como um robô não precise de música para ser realizada, você pode colocar uma música eletrônica que considere adequada para acompanhar o jogo de imitar robô.

O repertório de movimentos criado nesta atividade embasará as duas posteriores, *Sigam o mestre dos robôs!* e *Adivinhe quem é o mestre dos robôs*.

Na atividade *Que tal brincar de boneco e mestre?*, orientar os mestres a iniciar com movimentos lentos facilita para eles observarem as respostas dos bonecos.

Assim eles podem aprender a interagir atentos aos limites físicos individuais do boneco e respeitando o que o outro queira ou não fazer. Converse com os estudantes sobre suas articulações e como eles as perceberam ao brincar de boneco e mestre. Você pode perguntar:

- Que partes do corpo precisaram segurar para movimentar os bonecos?
- Perceberam diferenças ao orientar o movimento do boneco por diferentes partes do corpo, como a mão, o braço ou o antebraço?
- Como os bonecos fizeram para entender os movimentos propostos?

(Respostas pessoais.)

É comum que as pessoas prestem mais atenção ao corpo quando ocorre alguma limitação. Você pode perguntar:

- Já machucaram alguma articulação?
- Conhecem alguém que já tenha machucado?
- Como isso pode alterar o que a pessoa consegue fazer?
- O que podemos fazer para evitar esse tipo de problema?
- Que cuidados as pessoas precisam ter ao se movimentar quando estão machucadas?

(Respostas pessoais.)

Além dos exemplos pessoais dos estudantes, você pode coletar com eles diversas referências de situações desse tipo nas notícias de jornal sobre esportes. Por exemplo, é muito comum comentários sobre jogadores de futebol com joelhos ou tornozelos machucados.

Essas questões pedem cuidado por tratarem de limitações que podem fazer parte da condição de saúde de algum estudante ou de seus familiares.

Conversar sobre o assunto permite entender melhor a situação e evitar preconceitos.

Dica de música

- Para a atividade de dançar imitando robôs, sugerimos as músicas “Robot_talk” e “Robots_ROM_City”, do álbum *Life of Robots*, criado por Arhipco. Podem ser localizadas na internet.

O corpo humano se apoia de maneiras diversas nos momentos em que realizamos diferentes tipos de movimento ou quando estamos parados. A manutenção de nosso equilíbrio depende de conhecermos e sabermos usar bem esses apoios.

O reconhecimento dessas várias formas de apoiar o corpo pode ser uma referência para os estudantes perceberem melhor sua movimentação em outras atividades de dança.

Durante a atividade *Cruzar a roda!*, você pode propor uma música a ser tocada no aparelho de som ou cantada pelos estudantes. Combine com os estudantes um comando verbal para “congelar” por alguns instantes o movimento ao atravessar a roda e facilitar a observação dos apoios utilizados. Interromper a música pode ser uma alternativa para sinalizar essa parada.

Realizar brincadeiras com movimentos contribui para que os estudantes desenvolvam consciência corporal, reconheçam o potencial expressivo do corpo e adotem no cotidiano posturas e movimentação adequadas. Por exemplo, reparando que há diversas maneiras de sentar e que algumas podem ser mais confortáveis para determinadas atividades.

Em propostas de atividades corporais, um dos recursos para esclarecer dúvidas sobre o enunciado é você demonstrar, se necessário com o auxílio de algum estudante, o que está propondo.

O hábito de conversar sobre a movimentação também contribui para os estudantes construírem sua consciência corporal e ampliarem o vocabulário específico. Incentive-os a utilizar palavras relacionadas ao corpo e aos movimentos.

Para nos movimentar precisamos de apoios. Podemos nos apoiar no chão, nas paredes, em móveis, em bengalas, até mesmo em pessoas.

Também podemos usar diferentes partes de nosso corpo para nos apoiar: os pés, para andar ou correr; as mãos, para andar de ponta-cabeça ou fazer alpinismo; as costas, para deitar; ou as nádegas, para sentar.



Nos jogos e brincadeiras podem ser usados ao mesmo tempo várias partes do corpo e diversos tipos de apoio.



- De quantas maneiras diferentes você costuma se apoiar? **Resposta pessoal.**

38

Para sua leitura

- RANGEL, Lenira; VAN LANGENDONCK, Rosana. *Pequena viagem pelo mundo da dança*. São Paulo: Moderna, 2006.

Cruzar a roda



Participe do jogo proposto a seguir para experimentar diferentes tipos de apoio.

- 1 Forme uma roda com seus colegas. Apenas quatro alunos podem atravessar a roda de um lado ao outro por vez. Cuidado quando for cruzar o caminho de seus companheiros.
- 2 Cada um precisa inventar jeitos diferentes de usar os pés e as mãos para fazer esse caminho. Escolha se você quer ser gente ou bicho.
- 3 Uma pessoa idosa pode precisar de três apoios, e um bebê, de quatro! Se escolheu ser um bicho, pense nos apoios que cada espécie de animal utiliza; por exemplo: cobra, jacaré, macaco, sapo, pássaro.
- 4 Gostaram? Então, repitam a brincadeira, mas dessa vez todo mundo vai ser gente. O participante cruza a roda ao som de uma música, que pode ser escolhida e cantada pelo grupo.
- 5 Cada um pode testar várias maneiras de cruzar a roda. Vale copiar as formas de que mais gostaram usadas pelos colegas.



- Converse com os colegas sobre a forma de cruzar a roda de que você mais gostou. **Resposta pessoal.**

Atividade complementar

Transformações do corpo

Na mitologia grega, a esfinge era um monstro com corpo de leão, asas de falcão, cabeça de mulher e rabo de serpente. Conta a lenda que a deusa Hera teria enviado a esfinge para a cidade de Tebas, no antigo Egito, com a tarefa de propor a todos os que nela entravam um enigma: *Decifra-me ou devoro-te: que criatura pela manhã tem quatro pés, ao meio-dia tem dois e à tarde tem três?* Quem não conseguisse decifrá-lo morreria. Quando o lendário herói grego Édipo respondeu corretamente: *O ser humano*. A esfinge se atirou em um precipício e morreu.

Retomando o jogo corporal de cruzar a roda, você pode apresentar aos estudantes a pergunta feita a Édipo pela esfinge: *Qual é o animal que de manhã caminha com quatro pernas, ao meio dia caminha com duas e ao entardecer caminha com três?*

Combinar o enigma com a experiência vivida na brincadeira, de andar como um bebê e como uma pessoa idosa, de bengala, permite iniciar uma conversa sobre as transformações no corpo e na movimentação em razão do crescimento e do envelhecimento. A consciência dessas mudanças naturais, pelas quais todos os seres humanos passam, favorece uma atitude de respeito aos idosos.

Painel visual de palavras usadas em Arte

No decorrer do trabalho com esta unidade, peça aos estudantes que tragam para o painel visual da classe imagens associadas a algumas das palavras do vocabulário de dança trabalhado em sala. Por exemplo, deste capítulo: articulações (do corpo humano) e apoios (do corpo em movimento).

Objetivos do capítulo

Refletir sobre a natureza do trabalho do ator e estudar mímica. Saber que o trabalho do ator é fazer de conta, transformar-se: virar uma pessoa, um animal, uma coisa. Exercitar e ampliar habilidades próprias do trabalho em grupo. Espelhar movimentos do corpo dos colegas para ampliar o repertório de movimentos.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR19), observe ou grave em vídeo a atividade e anote em seu diário como os estudantes identificaram as ações de personagens criados em jogos de mímica.
- Para avaliar (EF15AR21), observe ou grave em vídeo as atividades e anote em seu diário como os estudantes espelham o colega, experimentando-se no lugar do outro.
- **Objetos de conhecimento:** Elementos da linguagem (Teatro) e Processos de criação (Teatro).
- Preencha os itens 3 e 4 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas com base em seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Mímica; Espelhamento com o corpo e a transformação dos atores em seus papéis.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes desenvolveram o vocabulário e o expandiram com a palavra **mímica** e se manifestaram fluência oral e ritmo respondendo à leitura da imagem *Mulher ao espelho*.
- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 2 (3ª e 4ª semanas).

2**Observar e fazer mímica**

Você sabia que o ator é artista?

Cada linguagem da arte tem seus instrumentos característicos. Pincéis, lápis e tintas são alguns dos recursos mais usados pelos artistas plásticos. Violões, pianos e baterias são exemplos de equipamentos usados por músicos.

O próprio corpo é o instrumento mais importante para atores e bailarinos. Mas também pode ser para um músico que faz **percussão** no próprio corpo.



Bailarinos do grupo de Deborah Colker se apresentam em festival de balé em Cali, na Colômbia. Foto de 2013.

Os atores sabem se “transformar” em animais, soldados, enfermeiros, super-heróis e até em árvores!

Eles observam as pessoas, os lugares e tudo o que acontece à volta deles, pesquisando para criar suas personagens.



A atriz Paolla Oliveira no papel da policial Jeiza na novela *A força do querer*, da Rede Globo. Foto de 2017.

Rose Brant no papel da Gata na peça *Os saltimbanco*, dirigida por Carlos Gradim, da Odeon Companhia Teatral (MG). Foto de 2011.

40

Orientações didáticas

Converse com os estudantes sobre os diferentes tipos de instrumentos que usam no cotidiano (como talheres, pentes, ferramentas, lápis e pincéis) e pergunte que cuidados eles têm com seu uso e preservação. Com base nas respostas, peça que pensem sobre como os artistas, que consideram o corpo seu principal instrumento, deveriam tratá-lo. Anotar as respostas na lousa possibilitará tanto discutir temas como alimentação, cuidados com a saúde, preparação para realizar adequadamente trabalhos corporais, quanto valorizar os aspectos expressivos de cada um deles etc.

Desde bebês, aprendemos maneiras de nos movimentar e de fazer expressões observando e copiando outras pessoas.



- Você se lembra de algum movimento que aprendeu a fazer observando outra pessoa? ①

Imitar os movimentos de pessoas e bichos, como fazem as crianças desde pequenas, é fazer mímica. Os atores também usam a mímica para criar personagens.

1. Resposta pessoal. Por exemplo, fazer um movimento de natação, dançar determinado estilo de dança ou jogar bola de uma maneira especial.

Mãe ensinando a filha, por imitação, a fazer o sinal de silêncio. Foto de 2021.



MINIFIL MEDIA/GETTY IMAGES



DAVID BAGNALL/SHUTTERSTOCK

Em um gesto espontâneo, criança e mímico de rua tocam as mãos na cidade de Munique, Alemanha. Foto de 2011.



GALVANI NETO

A dramaturga e atriz Denise Stoklos em cena de *Teatro para crianças*. Foto de 2007.

41

A palavra *mímica* vem da palavra de origem grega *mimese*, que significa *imitação*. *Mimetismo*, uma palavra com origem similar, refere-se à habilidade de animais que, graças a suas formas e cores, aparentam ser outras coisas. Por exemplo, insetos que parecem folhas ou galhos e, por isso, conseguem se esconder dos predadores.

Aprender por imitação é um processo natural. Pergunte aos estudantes sobre as coisas que já aprenderam a fazer primeiro observando e imitando outras pessoas para depois fazer do jeito deles, como: maneiras de dançar, modos de participar de esportes ou saber como realizar alguma atividade cotidiana.

Na leitura da imagem de Denise Stoklos (1950), você pode pedir aos estudantes que tentem imitar o rosto e os gestos que vemos na fotografia. Pergunte a eles por que a artista está assim e proponha que inventem uma história com o que acontece antes e depois dessa cena.

Cada ator é quem faz a personagem com base no que conhece e em como ele mesmo é. Conhecer o próprio corpo, seus limites e possibilidades é essencial para seu processo de criação.

Na construção de cada personagem, podem colaborar com o ator diversos profissionais relacionados à atuação em teatro, cinema ou televisão, como os maquiadores, os figurinistas e os diretores.

Diversos elementos da linguagem teatral podem ser compreendidos a partir de improvisações feitas com propostas de cenas do cotidiano, como andar de ônibus, fazer compras, tomar banho, andar de barco, dependendo das experiências que os estudantes têm de cada contexto.

Pode-se propor trabalhar situações imaginárias para estas improvisações: carregar pedras pesadas, estar em um fio de arame equilibrando-se em um lugar hipoteticamente alto, falar com alguém que não compreende sua língua etc.

Nessas improvisações, os estudantes atuam como se fossem personagens de uma peça teatral. Por meio delas, vivem tanto situações do cotidiano como situações imaginárias. Conversar com eles sobre essas experiências possibilita que percebam que criar uma cena de teatro e interpretá-la pode ser algo tão simples e divertido quanto um exercício de improvisação.

Converse com os estudantes sobre as improvisações que gostariam de inventar. Pergunte a eles:

- Que personagens iriam ser?
- Precisam de alguma coisa para virar as personagens que escolheram?
- Como combinam o que cada um vai fazer?
- Como a improvisação vai terminar?

(Respostas pessoais.)

Dica de sites

- O site da Companhia de Dança Deborah Colker está disponível em: <<https://www.ciadeborahcolker.com.br/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.
- No site da Odeon Companhia Teatral é possível informar-se sobre a montagem do musical *Os Saltimbancos*, de Sergio Bardotti e Luis Enríquez Bacalov, com versão em português de Chico Buarque, e assistir a um vídeo da apresentação. Disponível em: <<http://www.odeoncompanhiateatral.com.br/espeticulos/os-saltimbancos/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.
- Conheça o site oficial de Denise Stoklos. Disponível em: <<https://denisestoklos.com.br/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Para sua leitura

- Leia a cartilha *Bullying não é legal!*. Disponível em: <<http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/Cartilhas/bullying.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Ao conversar com os estudantes a respeito de seu corpo, é possível que eles façam comentários sobre suas características pessoais. É importante ter o cuidado de orientar a conversa de modo que se evitem discriminações, tratando do tema de forma a promover a aceitação de suas próprias características, e não fortalecer preconceitos em relação a quem, de alguma maneira, é diferente da maioria dos integrantes da classe. Pode ser uma oportunidade de falar de *bullying*.

Se o tempo de aula de que dispõe para este capítulo da unidade permitir, amplie a leitura de imagem da obra de Pablo Picasso (1881-1973) *Mulher ao espelho*.

Sugerimos algumas questões para o diálogo com os estudantes; modifique-as de acordo com as respostas que surgirem durante a conversa.

- Como são as cores dessa pintura? (Respostas pessoais.)
- Vemos mais formas arredondadas ou retangulares?
- O que acontece nela?
- Quantas pessoas você vê nessa imagem?
- Que partes de seu(s) corpo(s) podemos ver?
- Como é o ambiente onde a pessoa está?
- Você pensa que o artista imaginou a cena, desenhou-a observando ou usou como referência uma foto?
- Que sensação essa imagem transmite a você?

Olhamos no espelho todos os dias: para arrumar o cabelo, escovar os dentes, ajeitar a roupa.

Os espelhos e as imagens que eles refletem nos ajudam a saber como estamos.



Mulher ao espelho, 1932. Pablo Picasso. Óleo sobre tela, 162,3 × 130,2 cm. Museu de Arte Moderna – MoMA, Nova York, Estados Unidos.

Observe a imagem acima. Nela, o artista espanhol Pablo Picasso retratou um desses momentos em que apreciamos nosso reflexo.

- Quais partes do corpo dessa mulher podemos ver? **Resposta pessoal. É provável que respondam a cabeça e o corpo.**
- Para onde ela está olhando? ②

42

2. Resposta pessoal. É possível que respondam "para o espelho", mas como o artista representa simultaneamente nessa imagem o rosto da mulher de perfil e de frente, também podem responder que ela está olhando na direção de quem observa a imagem.

Vamos inventar e copiar movimentos!

Que tal brincar de espelhar o movimento dos outros?

Então, ande pela sala de frente e de costas, com cuidado.

Quando o professor bater palma, pare e vire-se na direção do colega mais próximo.



Você formará uma dupla com esse colega. Um seguirá as instruções da *Coluna A*, e o outro, as da *Coluna B*.

| Coluna A | Coluna B |
|--|--|
| 1. Você fará gestos esquisitos que serão imitados por seu colega. | 1. Você será o espelho de seu colega. Repita exatamente tudo o que ele fizer. |
| 2. Faça movimentos bem lentos, cada vez mais vagarosos, até parar. | 2. Continue espelhando seu colega até ele parar. |
| 3. Agora é a sua vez de ser o espelho de seu colega. Siga os movimentos de seu colega até ele parar. | 3. Você iniciará agora movimentos bem rápidos. Esses movimentos serão espelhados por seu colega. |



Seja criativo e invente gestos bem diferentes para que o colega imite.

- Conversem sobre a brincadeira e as diferenças entre propor e imitar movimentos.

ILUSTRAÇÕES: IWAN COUTINHO

43

Na atividade *Vamos inventar e copiar movimentos!*, incentive os estudantes a criar movimentos estranhos e engraçados a fim de desafiar o colega que o imita. Você pode propor que:

- inicialmente seja feito apenas um movimento por vez, ou seja, o estudante faz um movimento e o congela, até que seu colega o imite;
- em um segundo momento, os movimentos podem ser contínuos para que o imitador tenha que acompanhar o colega no fluxo da movimentação.

Jogos usando representação ou mímica, tão comuns nas brincadeiras dos estudantes, podem ser uma forma interessante de propor que pensem sobre questões relativas ao corpo em movimento e ao espaço.

Realize, paralelamente às atividades propostas neste capítulo, jogos de mímica que permitam aprofundar essas questões. Para começar, pergunte aos estudantes quais jogos já conhecem e costumam usar, explorando tais brincadeiras com foco no estudo do movimento.

Proponha aos estudantes realizar um jogo de adivinhar, organizados em grupos com até cinco colegas. Um grupo vai sair da sala e combinar uma mímica para apresentar à classe: tomar banho, passear com cachorro, tocar instrumentos, ler jornal etc. Só não vale falar. De volta para a sala, os colegas assistem à cena e tentam adivinhar do que se trata. O grupo que primeiro conseguir adivinhar sai da sala para continuar com outra cena.

Se ninguém conseguir adivinhar o significado de uma mímica, peça aos estudantes que a representaram para falar sobre a ideia que tiveram. Em seguida, sorteie outro grupo para sair e criar uma cena.

Na orientação dessa atividade, reforce a necessidade de respeito às regras combinadas para que o jogo funcione. Comente com os estudantes que há semelhanças entre a necessidade de organizar o jogo e o trabalho em teatro: são situações das quais participam muitas pessoas. Sem organização, as coisas ficam confusas, porque a criação em teatro é um trabalho coletivo. Uma peça pode necessitar da colaboração de diversos profissionais que interagem: diretores, atores, iluminadores, especialistas de som, cenógrafos, maquiadores, figurinistas etc.

A cada mímica adivinhada, converse rapidamente com os estudantes sobre como conseguiram descobrir o que ela significava. Anote na lousa os elementos que destacarem como chaves para reconhecer a mímica, como: gestos, posturas do corpo, expressões fisionômicas etc.

Ao concluir o jogo, retome as anotações e comente como esses aspectos fazem parte da construção da linguagem teatral.

Avaliação processual do bimestre

As duas avaliações processuais da unidade, realizadas ao término de cada dois capítulos, referem-se às oito semanas trabalhadas e colaboram com o acompanhamento das aprendizagens, melhorando os resultados da *Avaliação final* do 5º ano.

Avaliação das competências trabalhadas no bimestre

A serem preenchidas na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Os itens de 1 a 8 referem-se às aprendizagens do papel de estudante no componente Arte. Consulte os apontamentos a cada capítulo.

O item 9 refere-se à aprendizagem das habilidades do bimestre, que podem ser registradas a cada capítulo.

Os itens 10, 11, 12 referem-se às competências trabalhadas no bimestre. Para preenchê-los, reflita com base em seus registros que trazem a memória das atividades do bimestre.

- No item 10, considere a Competência geral da BNCC 3.
- No item 11, a Competência específica de Linguagens 4.
- No item 12, as Competências específicas de Arte 2 e 5.

Para avaliar as aprendizagens de Arte, consulte as respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?*, relativa a cada capítulo, e preencha:

- No item 13, as aprendizagens de Arte a cada capítulo do bimestre.
- Nos itens 14, 15, 16 e 17 as aprendizagens de **alfabetização e literacia**, consulte seus registros e apontamentos ao longo dos capítulos.

O QUE EU APRENDI?

- 1 Escreva sobre duas articulações do corpo e as diferenças entre os movimentos que elas realizam.

Resposta pessoal. O aluno pode se referir, por exemplo, ao pulso e ao cotovelo e dizer que o primeiro permite o movimento de girar e o outro, de dobrar e esticar.

- 2 Existem muitos apoios do corpo. Cite dois exemplos e diga para que tipo de movimento você os usaria.

Resposta pessoal. O aluno pode se referir aos apoios e às possibilidades de movimentos mostradas no Livro do Estudante e dizer com propriedade a função dos apoios do corpo que citou como exemplo.

- 3 Se você fosse jogar um jogo com seus colegas, como explicaria a eles para que servem as regras de jogos?

Resposta pessoal que se aproxime de: delinear a necessidade de acordos e/ou limites para todos respeitarem os combinados de modo que o jogo possa ser jogado com igualdade.

- 4 Qual é a principal linguagem em uma mímica?

Oral.

Corporal e gestual.

Escrita.

44

As habilidades destacadas neste bimestre são indicadas neste livro, a cada capítulo, por seu código ou numeração. As habilidades, para que sejam aprendidas, estão associadas aos **Objetos de conhecimento** e às **aprendizagens de Arte**. A aprendizagem das habilidades leva ao desenvolvimento das competências.

As aprendizagens de Arte e os Objetos de conhecimento podem ser encontrados em sequência à descrição das habilidades destacadas para cada capítulo.

As Habilidades, os Objetos de conhecimento, as Competências e as aprendizagens de Arte também podem ser consultados na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*.

- 5** Você participou de um jogo de espelhamento com os colegas. O que achou mais difícil de espelhar? E o que foi mais fácil? Por quê?

Resposta pessoal que perpassa a experiência vivida pelo aluno no jogo de espelhamento.

- 6** Os atores se transformam quando interpretam seus papéis. Se você fosse interpretar uma tartaruga em uma cena teatral, seus movimentos seriam:

- saltitantes.
- mais rápidos do que os que costuma fazer ao caminhar.
- mais lentos do que os que costuma fazer ao caminhar.

Ficha de autoavaliação mensal

| Respostas pessoais. | Sim | Não | Às vezes |
|--|-----|-----|----------|
| Participo das aulas com interesse e gosto pelos trabalhos. | | | |
| Peço ajuda aos professores e colegas quando preciso ou sou solicitado. | | | |
| Participo das aulas falando, lendo e escrevendo sobre minhas ideias. | | | |
| Comentários: _____ | | | |

Nestes dois capítulos do livro, o que mais gostei de aprender foi

Resposta pessoal.

porque _____

45

Ficha de autoavaliação mensal

A autoavaliação é importante para que o estudante pense sobre seu processo de aprendizagem e, progressivamente, desenvolva seu papel de estudante. Consolida-se como mais uma situação de aprendizagem. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Atividades para retomada de conhecimentos

Analise os resultados para ter ciência do conhecimento dos estudantes e de suas dificuldades. Com base nisso, planeje intervenções específicas para retomar as questões (em pequenos grupos ou duplas, considerando a heterogeneidade dos saberes) e retome individualmente com os estudantes com dificuldade em um assunto ou em responder a alguma das questões, a fim de proporcionar oportunidades de se manifestarem. Esta ação também propicia que, posteriormente, esses estudantes possam contribuir para conversas, atividades diversas e leituras de imagens.

1. Caso os estudantes demonstrem dificuldade em reconhecer e diferenciar duas articulações do corpo e descrever seus movimentos, organize um jogo corporal e revise os conteúdos trabalhados no Livro do Estudante.
2. Se alguns estudantes apresentarem dificuldade em citar e diferenciar dois exemplos de apoios do corpo e descrever seus movimentos, promova um jogo corporal, revisitando estes conteúdos.
3. Situações de jogos e brincadeiras no pátio (no intervalo) podem ser oportunas para que os estudantes que apresentaram dificuldade retomem os conhecimentos sobre a importância das regras como delimitadoras de limites e uma oportunidade de igualdade de participação.
4. Proponha jogos corporais para os estudantes que demonstrarem dificuldade em reconhecer a mímica como linguagem corporal.
5. Para os estudantes que demonstrarem dificuldade em refletir sobre uma experiência corporal vivenciada em aula, peça que retomem as questões em uma roda de conversa com a turma.
6. Se alguns estudantes apresentarem dificuldade em alterar a velocidade do movimento corporal quando interpretarem animais, sugerimos que apresente vídeos de alguns animais em movimento para que ampliem o repertório corporal.

Objetivos do capítulo

Conhecer a maquiagem e o figurino como recursos teatrais utilizados pelo ator para caracterizar personagens. Propor a criação de maquiagens para cena teatral específica e pensar em como criar um figurino. Diferenciar ator e personagem.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR04), observe a atividade nos livros dos estudantes e registre em seu diário como eles experimentaram criar maquiagens para caracterizar personagens usando os materiais adequadamente ao construir e expressar suas ideias.

- Para avaliar (EF15AR23), observe a atividade de análise comparativa das imagens do ator e sua personagem nos livros dos estudantes e registre em seu diário como reconheceram relações processuais entre Artes visuais e Teatro.

- **Objetos de conhecimento:** Materialidades (Artes visuais) e Processos de criação (Artes integradas).

- Preencha os itens 5 e 6 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Maquiagem; Figurino e papel das personagens no teatro.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes exercitaram a escrita de texto com adequação na atividade *Já pensou em ser figurinista?* e se os estudantes recontaram para a classe com propriedade e fluência o texto escrito por um adulto com que convivem sobre a personagem Emília.

- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 3 (5ª e 6ª semanas).

3**Maquiagem e figurino**

A maquiagem é um recurso importante usado pelo ator para caracterizar-se, assumindo as características que quer dar à personagem.



Ator (acima) e atriz (ao lado) chineses se maquiando para uma apresentação de ópera. São Paulo (SP). Fotos de 2010.



Nas companhias e grupos de teatro colaboram diversos profissionais que interagem entre eles: diretor, ator, **figurinista**, maquiador, iluminador e **cenógrafo**.

A personagem Emília, do *Sítio do Picapau Amarelo*, foi criada por Monteiro Lobato em seus livros. Ela já foi representada na TV de maneiras bem diferentes. Compare as Emílias das imagens a seguir.



Lúcia Lambertini, a Emília do *Sítio do Picapau Amarelo* de 1951 a 1964, na TV Tupi. Foto de 1952.



Isabelle Drummond, a Emília do *Sítio do Picapau Amarelo* de 2001 a 2006, na TV Globo. Foto de 2001.



Peça a um adulto de sua convivência para escrever um parágrafo sobre a personagem Emília. Você vai contar o que ele escreveu para a classe!

46

Orientações didáticas

A maquiagem é um dos recursos teatrais que também costuma ser utilizado no cotidiano. Pode ser usada tanto em um espetáculo teatral quanto em uma situação social, como uma festa. Maquiar serve para modificar as características de alguém, acentuando ou ocultando determinados aspectos. A maquiagem pode ser usada por uma pessoa que quer destacar seus olhos, por um artista famoso que quer sair na rua sem ser reconhecido por seus fãs ou por um ator que vai fazer o papel de um fantasma, por exemplo. Pergunte aos estudantes se já usaram algum tipo de maquiagem, por exemplo, para se fantasiarem de palhaço ou participarem de uma festa típica, como a junina ou outra que aconteça em sua região.

O ator Jonathan Faria faz na TV o papel de Osório, um garoto que parece adulto.

Inteligente e muito curioso, gosta de tudo que se refere às artes e está sempre desenhando no caderno. Tudo que aprende, ele compartilha com os amigos.

Osório tem cabelo invisível e usa roupas com detalhes **assimétricos**. O conjunto de roupas e acessórios usados por um ator para compor sua personagem é chamado de **figurino**.



- Compare as imagens das fotos abaixo e anote na tabela as diferenças entre o ator e a personagem que ele representa.



Da esquerda para a direita: o ator Jonathan Faria no dia a dia e caracterizado como Osório. Fotos de 2013.

| | Jonathan Faria | Osório |
|--------------------|---------------------|--------|
| Maquiagem | Respostas pessoais. | |
| Expressão do rosto | | |
| Roupas | | |
| Acessórios | | |

47

Dica de site e vídeo

- Aprecie com os estudantes imagens e vídeos de duas das versões para TV do *Sítio do Picapau Amarelo*. Disponíveis em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-1a-versao/>>; <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-2a-versao/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Emília é uma das mais famosas personagens da literatura infantil brasileira. Foi representada por diferentes atrizes na televisão. Pergunte à classe se conhecem alguma outra personagem que já foi interpretada por diferentes atores.

Oriente os estudantes a observar as roupas, adereços e maquiagem de cada Emília e também a expressão de cada artista, sua postura e sua idade. Para facilitar a comparação, liste na lousa as observações.

Comente que a atriz Lúcia Lambertini gravou a série *Sítio do Picapau Amarelo* há muito tempo, em uma época em que a imagem da TV era em preto e branco, como mostra a foto.

O figurino é um dos elementos utilizados para construir um espetáculo teatral. Uma peça pode também precisar de outros elementos que dialoguem entre si: cenários, móveis, objetos de cena, música, monoplastia, luzes, bonecos etc. Assim, diferentes profissionais contribuem nessa criação coletiva: atores, figurinistas, maquiadores etc.

Pergunte aos estudantes se gostam especialmente de algum ator ou atriz, e de que papéis vividos por ele ou ela se lembram.

Comente que algumas pessoas levam tão a sério as personagens interpretadas pelos atores que os confundem com os artistas que viveram esses papéis. Por exemplo, há muitos casos de pessoas que chegam a dar broncas em atores que interpretam os vilões das novelas de TV quando os encontram na rua.

Faça com os estudantes uma lista na lousa registrando as semelhanças e diferenças entre o ator Jonathan Faria e a personagem Osório do programa *Quintal da Cultura*.

Para sua leitura

- CAMARGOS, Marcia. *Juca e Joyce: memórias da neta de Monteiro Lobato*. São Paulo: Moderna, 2007.

Ao finalizar a atividade *Vamos maqui*ar rostos, peça aos estudantes que observem as diferentes maquiagens das personagens criadas pelos colegas. Comente que observar os desenhos dos outros também pode ser uma forma de aprender a desenhar de novas maneiras e perceber soluções diferentes.

Atividade complementar

Desenhar a partir de leitura

Proponha aos estudantes ler um livro com a personagem Emília, como *Memórias da Emília*, de Monteiro Lobato. Peça que a desenhem na situação do livro que consideraram mais interessante.

Memórias da Emília

Desde que nasceu, pelas mãos hábeis de Tia Nastácia, Emília não parou um minuto. A boneca conheceu o mundo das fábulas e dos contos de fadas, viajou ao espaço e esteve nos recantos mais fantásticos do Universo. Agora, neste livro, com a ajuda do Visconde de Sabugosa e muita imaginação, ela resolveu contar as incríveis aventuras que viveu com a turma do Sítio do Picapau Amarelo.

Sinopse da contracapa do livro.
LOBATO, Monteiro. *Memórias da Emília*. Rio de Janeiro: Globo, 2008.

Vamos maqui

ar rostos

Você será o maquiador dos atores que vão atuar em uma peça de teatro. Um deles será um pescador, os outros você decide. Escreva embaixo de cada uma das imagens a seguir qual será o papel de cada um. Você pode usar lápis de cor, canetas hidrográficas ou lápis de cera.

Respostas pessoais.

TRACY WHITESIDE/SHUTTERSTOCK





SAMUEL BORGES PHOTOGRAPHY/SHUTTERSTOCK

SANJAY DEWAS/SHUTTERSTOCK





PALLAPHOTO/SHUTTERSTOCK

Já pensou em ser figurinista?

Imagine que você seja o figurinista do ator que maquiou para fazer o papel de pescador.

Pense nas roupas e nos objetos que ele usará para se caracterizar, respondendo às seguintes perguntas:

- Escolha um dos outros atores que você maquiou para a peça e escreva a seguir um diálogo entre ele e o pescador. Antes de cada fala, anote qual personagem está falando. **Resposta de acordo com a escolha do aluno.**

- Desenhe o figurino do pescador.

Desenho pessoal.

Na realização da atividade *Já pensou em ser figurinista?*, organize como uma referência inicial, antes de desenharem, uma roda de conversa a respeito das respostas dos estudantes às perguntas sobre a caracterização do pescador.

Comente com os estudantes que a experiência deles em caracterizar um pescador por meio de um figurino é um exemplo de possibilidade de interação entre Artes Visuais e Teatro.

Além de registrar algo que já aconteceu, desenhar e pintar podem ser maneiras de planejar como vai ser feito um figurino, uma maquiagem, um objeto ou um cenário. Uma maquete também pode servir ao projeto do cenário e dos objetos cênicos, assim como o figurino pode ser feito em uma escala menor, usando bonecos como modelos.

Para que aprofundem a reflexão sobre as possibilidades de uso de figurinos e acessórios como recursos para caracterizar personagens, faça com os estudantes uma lista de elementos que permitem que reconheçam as profissões de determinadas pessoas, como policial, padeiro, bailarina, cantora e palhaço. Pergunte:

- Que tipo de roupa, acessório, gesto ou maquiagem elas usam? (Resposta pessoal.)

Atividade complementar

Compor personagens

Você pode dar continuidade ao estudo de figurino pedindo aos estudantes que puderem que tragam de casa diversos tipos de roupas e adereços. Lembre-se de pedir com antecedência e por escrito a permissão de seus responsáveis para que tragam esses objetos. Marque também uma data para sua devolução. Outra possibilidade é solicitar apenas objetos e roupas que já não tenham mais uso e possam ficar em sala até o final do ano letivo.

Proponha aos estudantes que utilizem esses recursos para compor diferentes personagens e improvisar histórias em grupo.

Objetivos do capítulo

Aprender sobre o uso de máscaras em teatro. Criar suas próprias máscaras. Inventar uma história com base nas máscaras que criaram e encená-la para os colegas.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR23), observe ou fotografe a atividade, depois anote em seu diário como os estudantes reconheceram nela relações processuais entre Artes visuais e Teatro.
- Para avaliar (EF15AR17) e (EF15AR18), observe ou grave em vídeo a atividade e anote em seu diário como, a partir das máscaras, os estudantes compuseram e improvisaram histórias e como aprenderam a ver e ouvir as histórias dramatizadas pelos colegas.
- **Objetos de conhecimento:** Processos de criação (Artes integradas); Processos de criação (Música) e Contextos e práticas (Teatro).
- Preencha os itens 7 e 8 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Etapas da criação de uma máscara; Máscara e Teatro e arquitetura dos antigos teatros gregos.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes exercitaram a escrita de texto com adequação na atividade *Hora de contar histórias!* e se leram com fluência e ritmo o texto dos enunciados desta atividade do Livro do Estudante.

- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 4 (7ª e 8ª semanas).

4**Máscaras**

Máscaras são usadas no teatro há mais de 2.400 anos!

As máscaras costumam ter aberturas para os olhos, o nariz e a boca. Assim os atores conseguem enxergar e falar com facilidade ao atuar. Observe como as expressões das máscaras podem ser diferentes.

BRIDGEMAN IMAGES/KEYSTONE BRASIL - MUSEU BONNAT, BAYONNE



BRIDGEMAN IMAGES/KEYSTONE BRASIL - MUSEU FITZWILLIAM, UNIVERSIDADE DE CAMBRIDGE, INGLATERRA



Da esquerda para a direita: máscara do teatro romano usada em tragédias, século 5 a.C. Esculpida em pedra, altura: 22 cm. Museu Bonnat, Bayonne, França. Máscara do teatro grego usada em comédias, século 2 a.C. Escultura em terracota, altura: 20 cm. Museu Fitzwilliam, Universidade de Cambridge, Inglaterra.

Da esquerda para a direita: máscara do teatro Nô japonês representando um jovem chamado Kasshiki, século 14. Madeira laqueada, altura: 20 cm. Coleção particular. Máscara do teatro Nô japonês representando um homem cego, século 15. Madeira laqueada, altura: 20 cm. Coleção particular.



WERNER FORMAN ARCHIVE/HERITAGE IMAGES/ IMAGEPLUS - COLEÇÃO DE TEATRO NÔ, ESCOLA KONDO, JAPÃO

As máscaras também são usadas por personagens de cinema e TV. Os atores a seguir precisaram usá-las para interpretar as personagens retratadas nas imagens abaixo.



MARVEL/AMT DISNEY STUDIOS MOTION PICTURES/ COURTESY EVERETT COLLECTION/FOTARENA



DC ENTERTAINMENT/WARNER BROS./ ALBUMFOTOBANK

Da esquerda para a direita: o ator Tom Holland como Homem-Aranha no filme *Guerra Infinita*, de 2018, e a atriz Ruby Rose no papel principal do filme *Batwoman*, de 2019.



- Você conhece outras personagens que usam máscaras?

50

Resposta pessoal. Incentive os alunos a citar nomes, mesmo de personagens de desenhos animados.

Orientações didáticas

O uso de máscaras geralmente assume um caráter simbólico. Dessa maneira, elas são usadas há muito tempo em rituais e em festas tradicionais, como o Carnaval. A história do uso de máscaras no teatro é muito antiga. Os dois tipos de máscaras gregas representados nessas imagens simbolizam dois gêneros teatrais: a comédia e a tragédia.

Usar máscara em um jogo teatral é uma maneira de vestir uma personagem. Assim, criar uma máscara pode ser uma maneira de inventar uma personagem que se deseja viver.

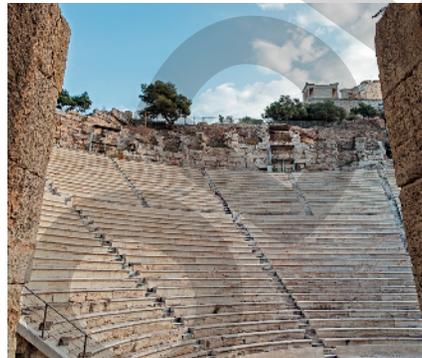
As máscaras romana e grega, que você observou na página anterior, eram usadas em apresentações feitas em locais como o da imagem abaixo, chamados de anfiteatro.



FOTOGABLUZZI/STOCK EDITORIAL/GETTY IMAGES



BERNARD BIALORUCKI/STOCK/GETTY IMAGES



LAHIRU RANASINGHE/SHUTTERSTOCK

O anfiteatro de Herodes Ático é um dos mais bem preservados em Atenas, Grécia. Foi construído no ano 160 e naquela época era uma estrutura coberta que comportava 5 mil pessoas. Atualmente, ele continua sendo utilizado para exibições de música, teatro e dança. Observe os detalhes da entrada e da arquibancada. Fotos de 2017.

Reparou que ele não tem cobertura?

A arquitetura dos antigos anfiteatros gregos permitia que uma pessoa na última fileira da arquibancada escutasse com perfeição tudo o que os atores falavam no centro da arena. E sem usar microfones!

Para iniciar a conversa sobre o tema, você pode perguntar:

- Quais são os tipos de máscara que vocês conhecem?
- Quem usa máscaras?
- Em que situações as pessoas usam máscaras?
- Para que servem as máscaras?
- Vocês já usaram alguma máscara?

(Respostas pessoais.)

Essas perguntas facilitam lembrar que o uso de máscaras no cotidiano, além da função utilitária, contribui para caracterizar o papel de diversos profissionais.

Por exemplo: as máscaras contra gases usadas por bombeiros ao apagar incêndios ou as usadas pelos médicos para evitar contaminações em salas de cirurgia.

Aproveite a leitura da imagem do anfiteatro grego e as informações do texto para propor aos estudantes que pesquisem mais sobre os diferentes tipos de local onde o teatro é apresentado.

Converse com eles sobre a diferença desses lugares em relação aos locais onde assistimos a filmes ou à televisão. Pergunte:

- Como vocês se comportam em cada um desses lugares?
- Algum tipo de comportamento dos outros nesses locais já incomodou vocês?

(Respostas pessoais.)

Na realização da atividade *Aprenda a fazer máscaras*, procure acompanhar o processo de trabalho de cada estudante, atento às dificuldades manifestadas por eles. Recomendamos que, antes de propor a atividade, também experimente criar a sua própria máscara e escrever um pequeno texto sobre a personagem que criou.

Antes de começarem a fazer suas máscaras, os estudantes podem desenhar alguns estudos para planejar como elas poderiam ser. Comente que esses desenhos são apenas uma maneira de organizar suas ideias. As máscaras de verdade vão ser inventadas durante o fazer e podem ser bem diferentes dos desenhos iniciais.

Recomendamos que você realize o processo de abertura dos orifícios das máscaras com uma tesoura de ponta ou estilete. Tenha sempre o cuidado de evitar que os estudantes manipulem instrumentos cortantes ou perfurantes para que não corram riscos de ferimentos.

Na confecção das máscaras, é importante alertar os estudantes para terem cuidado especial durante as etapas de trabalho que envolvam os instrumentos e também no uso do grameador e da tesoura.

Aprenda a fazer máscaras



Junte-se a um colega e reúnam tiras de papelão e de jornal, grameador, cola, tesoura escolar, elástico ou barbante, fita-crepe e guache. Depois, sigam as instruções.



Com uma tira de papelão, contornem o rosto: ela deve envolver o alto da cabeça e voltar ao queixo. Tirem-na da cabeça e grampeiem as duas pontas para ter uma alça do tamanho de seu rosto.



Grampeiem na alça de papelão outras tiras em sentido horizontal, deixando-as arredondadas.



Do mesmo modo, grampeiem mais tiras no sentido vertical. Cubram a ponta dos grampos com pedaços de papel com cola ou de fita-crepe.



Mergulhem tiras de jornal em cola branca diluída com um pouco de água. Colem-nas sobre as tiras grampeadas, formando várias camadas.

FOTOS: DOTTAE

52

Para sua leitura

- Para saber mais sobre o uso de máscaras e bonecos em teatro, recomendamos: AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas*. São Paulo: Edusp, 2011.

Esperem secar. Não se esqueçam de marcar o lugar onde vocês vão recortar os olhos para enxergar, o nariz para respirar e a boca para falar. Coloquem a máscara sobre o rosto para verificar os lugares certos e depois desenhem a face da máscara.



Em seguida, recortem os orifícios marcados. Depois, pintem com guache.



Grampeiem um elástico que permita ajustar a máscara em seu rosto. Cubram os grampos com fita-crepe.



Se quiserem, pintem ou cole pedacinhos de lã, de tecido etc. para fazer bigode, barba e cabelos.

FOTOS: DOTTAE

Reforce a orientação de proteger as pontas dos grampos que fixam as alças com fita-crepe ou papel colado. Uma alternativa para as crianças prenderem as máscaras ao rosto é fazer nelas dois orifícios laterais. Depois, peça aos estudantes que prendam um pedaço de barbante em cada orifício ou um elástico para com eles amarrarem suas máscaras.

Oriente os estudantes a inventar em grupo histórias a partir das máscaras-personagens que criaram, decidindo como cada um vai participar do jogo teatral: falando, cantando, dançando, gesticulando etc.

Na realização da atividade *Hora de contar histórias!*, você pode pedir aos estudantes que escrevam um pequeno texto indicando quem são as personagens, em que ordem aparecem e o que vão fazer.

Nem tudo precisa ser escrito no roteiro, parte da interpretação pode ser improvisada na hora. Isso também ocorre nas apresentações teatrais.

Depois que decidirem como será a história, oriente-os a ensaiar algumas vezes antes de se apresentarem.

Comente que o ensaio é um procedimento comum em teatro e, conforme os resultados, podem querer alterar algum detalhe de sua apresentação.

Hora de contar histórias!



Reúna-se com um grupo de colegas e inventem uma história para representar usando as máscaras que fizeram!



- Para criar a história, reúnam-se e observem suas máscaras. Depois, conversem sobre as ideias que surgirem.
- Escrevam um resumo da história aqui:

- Escolham um espaço adequado para a apresentação.
- Apresentem a história que inventaram e assistam às dos outros grupos.

FOTOS: DOTIAZ



Grupo de crianças em dois momentos da apresentação de uma história baseada nas máscaras que criaram. Fotos de 2014.



Responda depois de assistir a todas as apresentações.

- Você mudaria algo se fosse fazer uma nova apresentação? Por quê?

Respostas pessoais.

- Que tal anotar e desenhar o que foi mais interessante nas histórias apresentadas pelos outros grupos?

Respostas de acordo com as

escolhas dos alunos.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Painel visual de palavras usadas em Arte

Peça aos estudantes que tragam exemplos de maquiagem e figurino para o painel visual da classe, dedicado às palavras usadas em Arte. As palavras e imagens desse painel podem ser retomadas periodicamente em atividades de desenho ou de escrita sobre Arte.

Avaliação processual do bimestre

As duas avaliações processuais da unidade, realizadas ao término de cada dois capítulos, referem-se às oito semanas trabalhadas e colaboram com o acompanhamento das aprendizagens, melhorando os resultados da *Avaliação final* do 5º ano.

Avaliação das competências trabalhadas no bimestre

A serem preenchidas na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Os itens de 1 a 8 referem-se às aprendizagens do papel de estudante no componente Arte. Consulte os apontamentos a cada capítulo.

O item 9 refere-se à aprendizagem das habilidades do bimestre, que podem ser registradas a cada capítulo.

Os itens 10, 11, 12 referem-se às competências trabalhadas no bimestre. Para preenchê-los, reflita com base em seus registros que trazem a memória das atividades do bimestre.

- No item 10, considere a Competência geral da BNCC 3.
- No item 11, a Competência específica de Linguagens 4.
- No item 12, as Competências específicas de Arte 2 e 5.

Para avaliar as aprendizagens de Arte, consulte as respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?*, relativa a cada capítulo, e preencha:

- No item 13, as aprendizagens de Arte a cada capítulo do bimestre.
- Nos itens 14, 15, 16 e 17 as aprendizagens de **alfabetização e literacia**, consulte seus registros e apontamentos ao longo dos capítulos.

O QUE EU APRENDI?

- 1 O profissional que faz a maquiagem das personagens é o:

iluminador.

maquiador.

cenógrafo.

- 2 O figurino das personagens é feito pelo figurinista. Será que para fazer um bom trabalho ele precisa saber o que fará o maquiador da mesma personagem? Explique.

Resposta pessoal e reflexiva que pode considerar ou não a possibilidade de interlocução entre a maquiagem e o figurino.

- 3 Escreva a respeito de três elementos que você destacaria em uma cena para caracterizar as diferenças entre o papel de uma personagem calma e o de uma personagem muito agitada.

Resposta pessoal e reflexiva, procurando descrever as características percebidas pelos alunos como necessárias para interpretar dois tipos opostos de personagem.

- 4 Das etapas de criação da máscara que você fez, anote aquela que mais gostou de realizar. Escreva também o motivo.

Resposta pessoal e reflexiva que indica como o aluno viveu a experiência das etapas de criação da máscara, atividade que ativa a memória e a consciência do processo.

As habilidades destacadas neste bimestre são indicadas neste livro, a cada capítulo, por seu código ou numeração. As habilidades, para que sejam aprendidas, estão associadas aos **Objetos de conhecimento** e às **aprendizagens de Arte**. A aprendizagem das habilidades leva ao desenvolvimento das competências.

As aprendizagens de Arte e os Objetos de conhecimento podem ser encontrados em sequência à descrição das habilidades destacadas para cada capítulo.

As Habilidades, os Objetos de conhecimento, as Competências e as aprendizagens de Arte também podem ser consultados na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*.

- 5 Imagine que você vai criar uma máscara para não ser reconhecido na rua. Faça o desenho dela ao lado.

Desenho livre e criado de acordo com o objetivo da proposta de não ser reconhecido.

- 6 A arquitetura dos antigos teatros gregos possuía certas características, escreva a respeito delas.

Resposta pessoal baseada no estudo de texto e imagens relativos à arquitetura dos anfiteatros apresentados no Livro do Estudante.

| Ficha de autoavaliação mensal | | | |
|--|-----|-----|----------|
| Respostas pessoais. | Sim | Não | Às vezes |
| Participo das aulas com interesse e gosto pelos trabalhos. | | | |
| Peço ajuda aos professores e colegas quando preciso ou sou solicitado. | | | |
| Participo das aulas falando, lendo e escrevendo sobre minhas ideias. | | | |
| Comentários: _____ | | | |

Nestes dois capítulos do livro, o que mais gostei de aprender foi

Resposta pessoal.

porque _____

57

Ficha de autoavaliação mensal

A autoavaliação é importante para que o estudante pense sobre seu processo de aprendizagem e, progressivamente, desenvolva seu papel de estudante. Consolida-se como mais uma situação de aprendizagem. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Atividades para retomada de conhecimentos

Analise os resultados para ter ciência do conhecimento dos estudantes e de suas dificuldades. Com base nisso, planeje intervenções específicas para retomar as questões (em pequenos grupos ou duplas, considerando a heterogeneidade dos saberes) e retome individualmente com os estudantes com dificuldade em um assunto ou em responder alguma das questões, a fim de proporcionar oportunidades de se manifestarem. Esta ação também propicia que, posteriormente, esses estudantes possam contribuir para conversas, atividades diversas e leituras de imagens.

1. Caso haja estudantes que não reconhecem o maquiador como o profissional que faz as maquiagens das personagens, proponha uma brincadeira sobre o tema na hora do intervalo.
2. Proponha uma brincadeira de “camarim de teatro” com algumas peças de roupa e maquiagem para ampliar a reflexão dos estudantes com mais dificuldade sobre a interlocução entre figurino e maquiagem.
3. No caso de alguns estudantes demonstrarem dificuldade em refletir e descrever as características percebidas como necessárias para interpretar dois tipos opostos de personagem, peça que retomem as imagens do Livro do Estudante.
4. Caso alguns dos estudantes encontrem dificuldade em refletir sobre o processo pessoal de criação de uma máscara, sistematize o processo registrando as etapas de trabalho para poder retomar este conteúdo com eles.
5. Uma roda de conversa pode ser uma boa estratégia para os estudantes que demonstrarem dificuldade em ilustrar aspectos que utilizariam para produzir uma máscara e ficarem irreconhecíveis.
6. No caso de algum estudante com dificuldade em listar algumas características dos antigos teatros gregos e apontar particularidades dessa arquitetura, peça que retome os conteúdos no Livro do Estudante e use algumas imagens como apoio.

Conclusão

Retome a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* relativa a esta unidade. Ela registra a avaliação formativa desenvolvida nas oito semanas do bimestre, ao longo da realização das atividades propostas a cada capítulo, e das avaliações processuais realizadas pelos estudantes a cada dois capítulos.

Lembramos que as Habilidades e as Competências destacadas para serem avaliadas neste bimestre são indicadas no início de cada capítulo do livro por seu código ou numeração e podem ser consultadas na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*, no início deste Manual.

Procure identificar como os principais objetivos de aprendizagem previstos na unidade foram alcançados, considerando a progressão de cada estudante durante o período observado, individualmente e em relação ao grupo. Observe com cuidado suas reflexões de autoavaliação.

Nesta unidade, a avaliação do estudante e da turma se relaciona ao cumprimento dos objetivos de Arte a seguir.

- Reconhecer o papel das articulações do corpo humano na movimentação e investigar possibilidades expressivas do movimento na interação com os colegas.
- Identificar diferentes possibilidades de apoio do corpo e trabalhar com esses apoios em jogos e ao dançar.
- Refletir sobre a natureza do trabalho do ator e estudar mímica.
- Saber que o trabalho do ator é fazer de conta, transformar-se em uma pessoa, um animal, um objeto.
- Exercitar e ampliar habilidades próprias do trabalho em grupo.
- Espelhar movimentos do corpo dos colegas para ampliar o repertório de movimentos.
- Conhecer a maquiagem e o figurino como recursos teatrais utilizados pelos atores para caracterizar personagens.
- Propor a criação de maquiagens para cena teatral específica e criar um figurino.
- Diferenciar ator de personagem.
- Aprender sobre o uso de máscaras em teatro e criar suas próprias máscaras.
- Inventar uma história com base nas máscaras que criaram e encená-la para os colegas.

Procure reconhecer eventuais defasagens na construção dos conhecimentos ao longo da realização das atividades do bimestre, retomando imediatamente com os estudantes os objetivos de aprendizagem em que manifestem alguma dificuldade.

Avalie também o que pode alterar em suas aulas para obter melhor resultado, registre suas ideias e converse sobre elas com seus pares e orientadores.

Introdução da Unidade 3 A paisagem e a arte na cidade

Objetivos da unidade

Conhecer a possibilidade de observar e de representar um local de diferentes pontos de vista. Reconhecer e criar notações de diferentes sons de uma paisagem sonora. Estudar trabalhos de artistas feitos com o propósito de serem públicos e criar com essa mesma intenção.

Objetivos dos capítulos

1 Pontos de vista

Um mesmo lugar pode ser observado de diferentes pontos de vista. Se você olhar de frente, terá uma vista frontal. Se olhar de cima, como se estivesse em um avião, verá por uma vista aérea.

Por exemplo, observe quatro diferentes pontos de vista de um mesmo local, o Teatro Amazonas. O teatro é um ponto turístico de destaque na cidade, tema de diversos cartões-postais. É um símbolo da prosperidade conquistada com a exploração da látex da seringueira. Foi tombado como Patrimônio Histórico Nacional em 1966.



Teatro Amazonas, em Manaus (AM), visto de frente (1), lado (2), lado (3), cima (4). Fotos de 2015 (1), 2014 (2) e 2010 (3 e 4).

Capítulo 1 - Pontos de vista

Reconhecer e representar diferentes pontos de vista de um local específico por meio de imagens. Explorar a relação entre imagem e elementos textuais em cartões-postais e criar um cartão-postal.

2 A paisagem sonora

Você já percebeu que os sons também fazem parte da paisagem?

Observe a imagem a seguir e conte aos colegas os sons que você ouviu indo para a escola ou voltando para casa.



Ao nosso redor, diferentes tipos de som são gerados o tempo todo:

- Agora, experimente fechar os olhos por alguns instantes e prestar atenção nos diferentes tipos de som que consegue ouvir. Anote os sons que você reconheceu. **Resposta pessoal.**
- Troque ideias com os colegas para tentar descobrir a fonte dos sons que você não reconheceu. **Resposta pessoal.**

Capítulo 2 - A paisagem sonora

Conhecer diferentes fontes de som presentes na paisagem sonora e saber criar representações para elas.

3 Arte e comunidade

Muitos artistas contemporâneos criam trabalhos pensando a relação da arte com a **comunidade**.

A artista brasileira Mônica Nador levou seu trabalho de pintura às paredes da **periferia** da cidade de São Paulo, trabalhando com a comunidade local.

Beleza nos muros

Com máscaras de plástico e tinta, a artista plástica Mônica Nador transforma paredes sujas e tristes do Jardim Mirante, na zona sul de São Paulo, em alegres pinturas ao ar livre. Mais do que isso, ajuda a desenvolver novas perspectivas a moradores do bairro da periferia.

"A periferia não precisa ser feia e suja". A frase é da artista plástica paulista

Mônica Nador, 51 anos [...] "Comecei esse trabalho há muito tempo, pintando casas em diversos lugares. Já fui até ao México com essa proposta, mas achei que, estando lá, em um lugar, poderia contribuir de maneira mais intensa", diz Mônica. [...]

Amândia Novaratti. *Arte em movimento: Projeto Comunidade 2008/2007*. Revista Ciber e Jovem.



A escultora, integrante do Grupo, presta atenção no rosto da artista, na 27ª Barroca de São Paulo (SP). Foto de 2006.

Capítulo 3 - Arte e comunidade

Conhecer a ação de uma artista que criou um espaço dedicado à arte para a comunidade da periferia da cidade de São Paulo. Pensar em como levar arte à comunidade e aprender a pintar com estêncil.

4 Arte nas ruas

Diversos artistas trabalham em lugares como ateliês e estúdios; outros preferem trabalhar nos espaços públicos da cidade.

Há músicos, dançarinos, atores e desenhistas que apresentam seus trabalhos em ruas, praças ou parques. Observe alguns nas imagens a seguir.



Shirley no Vale do Antropólogo comemora o aniversário da cidade de São Paulo em São Paulo (SP). Foto de 2018.

Cia. Anêdota do Grupo em dois momentos da demonstração de dança-teatro Senhor Cavalho, em São Paulo (SP). Fotos de 2019.

Capítulo 4 - Arte nas ruas

Conhecer artistas que realizam e mostram seus trabalhos nos espaços públicos da cidade e desenhar planejando uma grafiteagem. Refletir sobre a relação entre a cidade e as esculturas de um artista representativo do Barroco brasileiro.

Objetivos da unidade

Conhecer a possibilidade de ver e representar um lugar de diferentes pontos de vista. Reconhecer e criar notações de diferentes sons de uma paisagem sonora. Estudar trabalhos de artistas feitos com o propósito de serem públicos e criar com essa mesma intenção.

Orientações didáticas

A partir da apreciação da imagem da obra de Mauro Neri com os estudantes, inicie uma roda de conversa a respeito do que pensam sobre os locais onde moram e de como a arte está ou não presente nesses lugares.

Sugerimos que pergunte:

- Como vocês falariam de sua cidade para alguém que não a conhece?
- Vocês recomendariam a um visitante conhecer alguma manifestação artística do local onde vivem?

(Respostas pessoais.)



UNIDADE

3

A paisagem e a arte na cidade



58



Veracidade, 2016. Mauro Neri.
Grafite na Avenida 23 de Maio,
São Paulo (SP).

Primeiros contatos

Observe o grafite realizado por Mauro Neri em uma das avenidas mais movimentadas da cidade de São Paulo. Esse grafite já foi apagado, pintado de cinza.

- O que você vê nessa imagem?
- O que pensa sobre a palavra escrita nela?
- Você deixaria essa parede cinza ou proporia algo diferente para ela?

Respostas pessoais.

Para sua informação

Ver a cidade é uma frase que aparece em muitos trabalhos de Mauro Neri (1981). A obra do artista, na avenida 23 de Maio, uma região próxima ao centro da cidade de São Paulo, é um exemplo interessante para mobilizar a discussão sobre a grafiteagem no espaço urbano.

A pintura mural foi realizada em 2016, numa época em que ações como essa eram bem acolhidas pelas autoridades municipais, mas foi coberta com tinta cinza em 2017, em razão da mudança de atitude da nova gestão da prefeitura em relação ao grafite.

Objetivos do capítulo

Reconhecer e representar diferentes pontos de vista de um lugar específico por meio de imagens. Explorar a relação entre imagem e elementos textuais em cartões-postais e criar um cartão-postal com uma paisagem feita pelo estudante.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR01), leia as respostas dos estudantes e anote em seu diário como eles cultivaram a percepção ao apreciar as imagens da obra arquitetônica.
- Para avaliar (EF15AR05) e (EF15AR06), observe os livros dos estudantes e verifique, ao trocarem os livros entre eles, como alcançaram sentidos plurais e ampliados sobre o espaço da escola.
- Para avaliar (EF15AR23), anote em seu diário observações sobre as relações processuais verificadas entre as imagens fotográficas captadas ou trazidas pelos estudantes e a criada para o cartão-postal.
- Para avaliar (EF15AR26), consulte seus registros e anotações para verificar como os estudantes exploraram os recursos da fotografia no processo de criação artística.
- **Objetos de conhecimento:** Contextos e práticas (Artes visuais); Processos de criação (Artes visuais); Processos de criação (Artes integradas) e Arte e tecnologia (Artes integradas).
- Preencha os itens 1 e 2 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Observação de diferentes pontos de vista; Cartão-postal: texto e imagem e Paisagem de cartão-postal.

1**Pontos de vista**

Um mesmo lugar pode ser observado de diferentes pontos de vista. Se você olhar de frente, terá uma vista frontal. Se olhar de cima, como se estivesse em um avião, vai ter uma vista aérea.

Por exemplo, observe quatro diferentes pontos de vista de um mesmo local, o Teatro Amazonas. O teatro é um ponto turístico de destaque na cidade, tema de diversos cartões-postais. É um símbolo da prosperidade conquistada com a exploração do látex da seringueira. Foi tombado como Patrimônio Histórico Nacional em 1966.



Teatro Amazonas, em Manaus (AM), visto de: frente (1); trás (2); lado (3); cima (4). Fotos de 2015 (1), 2014 (3) e 2010 (2 e 4).

60

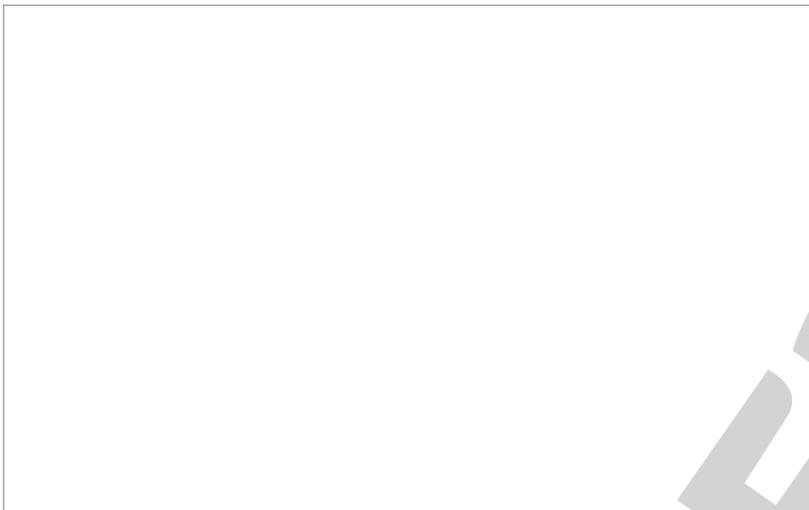
- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes exercitam com propriedade a escrita de texto nas atividades de resposta a perguntas sobre o recebimento de um cartão-postal e se demonstraram a fluência na atividade de leitura dos textos dos cartões-postais para falar das imagens.
- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 1 (1ª e 2ª semanas).

Orientações didáticas

A questão do ponto de vista é muito importante nas artes visuais. Para que os estudantes aprendam a refletir sobre o ponto de vista com base no qual os artistas observam as paisagens que representam, converse com eles sobre os diferentes pontos de vista das imagens do edifício que podem observar na página.

Veja tudo por outro lado!

- Desenhe um mesmo lugar de sua escola observado de dois pontos de vista diferentes. Escolha um local e vá até ele fazer seus desenhos.
Desenho pessoal.



- Depois, troque seu livro com alguns colegas e veja que locais foram desenhados e quais pontos de vista foram usados.

61

Atividade complementar**Observar um colega**

Uma proposta que pode envolver os estudantes é o exercício de observação do corpo de diferentes pontos de vista. Um estudante fica na frente do grupo e outro vai girando ao seu redor, descrevendo aos demais o que muda naquilo que pode ver de cada ponto de vista. Uma cadeira pode servir para um estudante observar outro de cima, em vista aérea.

O edifício apresentado nas imagens da página anterior é o Teatro Amazonas. Ele foi construído em Manaus, no auge da prosperidade conquistada pela região durante o ciclo da borracha.

A construção, iniciada em 1884 e inaugurada em 1896, é uma sala de espetáculos ativa até os dias de hoje.

É considerado um dos edifícios mais significativos do patrimônio arquitetônico do estado do Amazonas.

Pergunte aos estudantes:

- O que vocês podem perceber melhor em uma imagem que não aparece nos outros pontos de vista?

(Respostas pessoais.)

Proponha aos estudantes que realizem primeiro a atividade sugerida a seguir, pois ela pode facilitar o exercício proposto no livro, de desenhar um lugar da escola observado por diferentes pontos de vista.

Peça aos estudantes que desenhem elementos da paisagem imaginando como seriam observados de pontos de vista diferentes. Por exemplo: uma árvore vista de baixo para cima; uma cidade vista da janela de um avião; bichos vistos de lado em um campo etc. Esses são alguns exemplos de propostas que podem ser feitas para que os estudantes realizem e discutam a respeito da representação de imagens de diferentes pontos de vista.

Para obter resultados distintos na realização da atividade *Veja tudo por outro lado!*, que mobilizem a discussão sobre os trabalhos, recomende aos estudantes que se distribuam por diferentes espaços da escola.

Painel visual de palavras usadas em Arte

Proponha aos estudantes que, no decorrer do estudo desta unidade, escolham três palavras usadas em Arte e tragam imagens representativas delas para o painel visual da classe.

Um cartão-postal com paisagem pode favorecer conversas a respeito da diversidade cultural e da percepção do potencial da cidade como espaço educador. Podemos ter nas paisagens, nos edifícios arquitetônicos, nos monumentos e em outros símbolos representativos de uma região ou cidade marcos de estudo e formação cultural dos estudantes e das pessoas que vivem nessas regiões.

Vamos estudar com os estudantes o Pão de Açúcar, um dos símbolos da cidade do Rio de Janeiro, que atrai uma infinidade de visitantes e turistas.

Apreciar a bela paisagem da Baía de Guanabara motiva os curiosos a escalar o Morro do Pão de Açúcar desde o final do século XIX. Em 1912, foi inaugurado o bondinho, sistema teleférico que já transportou milhões de pessoas a essa atração turística emblemática da cidade do Rio de Janeiro.

Os estudantes podem escrever orientados pelo enunciado do livro, que propõe uma viagem imaginária ao Rio de Janeiro e o envio de um cartão-postal dessa cidade a um conhecido.

Caso sua escola fique no Rio de Janeiro, os estudantes podem imaginar que estão enviando o cartão a um parente ou amigo que mora em outro estado ou país.



Postar significa enviar algo, tradicionalmente pelo correio, como um cartão-postal.

- Você já recebeu um cartão-postal de alguém que estava viajando?

Resposta pessoal.

- Ele tinha a paisagem de algum lugar?

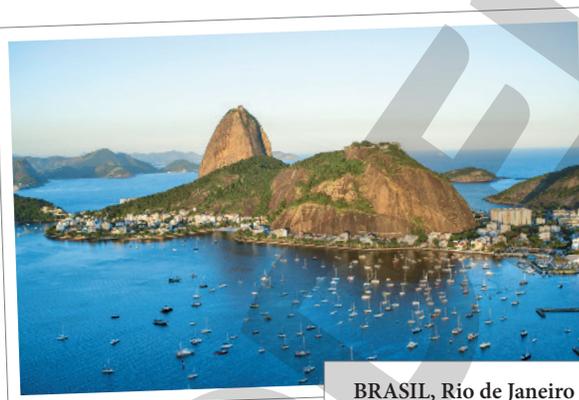
Resposta pessoal.

- Havia algo escrito atrás?

Resposta pessoal.

Imagine que você viajou ao Rio de Janeiro e resolveu enviar para alguém este cartão-postal do Pão de Açúcar, um dos símbolos da cidade. Que mensagem você vai escrever?

RICARDO AZOURY/PULSAR IMAGENS



BRASIL, Rio de Janeiro
Morro do Pão de Açúcar, Avenida Pasteur, 520.
Urca, Rio de Janeiro, RJ.
Foto: Ricardo Azoury.

SELO

Resposta pessoal.

FERNANDO JOSÉ FERREIRA

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.



Peça a um adulto de sua convivência ajuda para trazer um cartão-postal que tenha recebido para a sala de aula.

62

Dica de site

- Conheça mais sobre a história do Pão de Açúcar e de seu bondinho. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/paywall/login.shtml?https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidiano/74473-bondinho-100.shtml>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Invente um cartão-postal

Agora, cada um deve escolher um lugar especial de sua cidade ou de uma cidade próxima, que já visitou, para ser o tema de um cartão-postal.

Antes de desenhar e escrever para alguém de sua classe, pense: “Qual será a paisagem do lugar onde moro? Como vou representar isso em um cartão-postal?”.



Escolha um papel grosso para poder desenhar ou pintar na frente e depois escrever no verso. Recorte-o no tamanho adequado.



Você pode desenhar o local escolhido de memória ou com base em referências, como fotos, imagens da internet, de revistas ou jornais.



Planeje como será o espaço reservado para escrever atrás de seu cartão-postal.



Faça a paisagem na frente e escreva sua mensagem no verso.



Troque o cartão com um colega.

- Que tal ler os textos dos cartões e falar sobre suas imagens?

Na atividade *Invente um cartão-postal*, os estudantes devem primeiro escolher que local da cidade onde moram querem apresentar. Lembre a eles a disposição da imagem e da escrita nos cartões que observou.

Uma câmera fotográfica ou um telefone celular podem servir para registrar diferentes pontos de vista de um mesmo local. As imagens das fotos podem ser passadas para o computador ou observadas na própria máquina ou no celular.

Fotos ou imagens de jornais, revistas ou da família nas localidades onde moram podem apoiar os estudantes na escolha do lugar. É importante planejar a diagramação do cartão-postal.

O texto do cartão-postal é um tipo de comunicação específica, porque o remetente é alguém que está viajando e escreve a outra pessoa para contar em palavras e ilustrar com a imagem do cartão aspectos da viagem. O destinatário, em geral, é alguém que ficou no lugar onde mora o viajante.

Se puder, peça aos estudantes que tragam para a sala de aula cartões-postais que seus familiares guardam em casa. Você também pode levar cartões que coletar para expandir o contato com vários modelos e ampliar o estudo desse gênero textual.

Objetivos do capítulo

Conhecer diferentes fontes de som presentes na paisagem sonora e saber criar representações para elas.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR15), observe os registros dos estudantes ou fotografe a atividade e anote em seu diário como eles exploraram as diversas fontes sonoras ao imaginar e escutar sons.
- Para avaliar (EF15AR16), consulte seus registros ou os livros dos estudantes e verifique como eles exploraram formas não convencionais de representação gráfica dos sons.
- **Objetos de conhecimento:** Materialidades (Música) e Notação musical (Música).
- Preencha os itens 3 e 4 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.
As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas com base em seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Paisagem sonora; Reconhecimento de sons da rua e Representação dos sons.
- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes desenvolveram o vocabulário com o termo **paisagem sonora** e compreenderam o texto analisando e avaliando conteúdos e elementos textuais na leitura do enunciado da atividade *Os sons de sua escola*.
- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 2 (3ª e 4ª semanas).

Orientações didáticas

Oriente os estudantes a fechar os olhos e prestar atenção aos sons à sua volta, tentando identificá-los.

Depois, peça que comentem os diferentes sons que perceberam. Anotá-los na lousa pode facilitar a conversa. No cotidiano, muitas vezes ouvimos os sons que nos cercam

2**A paisagem sonora**

Você já percebeu que os sons também fazem parte da paisagem?

- Observe a imagem a seguir e conte aos colegas os sons que você ouviu indo para a escola ou voltando para casa.



Ao nosso redor, diferentes tipos de som são gerados o tempo todo.

- Agora, experimente fechar os olhos por alguns instantes e prestar atenção nos diferentes tipos de som que consegue ouvir. Anote os sons que você reconhece.

Resposta pessoal.

- Troque ideias com os colegas para tentar descobrir a fonte dos sons que você não reconheceu. **Resposta pessoal.**

de maneira desatenta, sem realmente prestar atenção. Nesta atividade, é importante trabalhar com os estudantes a diferença entre o ouvir desatento e o escutar com cuidado os diversos sons que compõem a paisagem sonora de um local. Por exemplo, pergunte se conseguiram identificar sons que parecem mais próximos ou mais distantes. Levante com eles as qualidades dos sons que permitiram identificar essas diferenças.

Avaliação processual do bimestre

As avaliações processuais realizadas ao término de cada unidade referem-se às oito semanas trabalhadas, duas a cada capítulo, elas colaboram com o acompanhamento das aprendizagens, melhorando os resultados da avaliação final do 5º ano.

Avaliação das competências trabalhadas no bimestre

A serem preenchidas na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Os itens de 1 a 8 referem-se às aprendizagens do papel de estudante no componente Arte. Consulte os apontamentos a cada capítulo.

O item 9 refere-se à aprendizagem das habilidades do bimestre, que podem ser registradas a cada capítulo.

Os itens 10, 11, 12 referem-se às competências trabalhadas no bimestre.

Para preenchê-los, reflita com base em seus registros que trazem a memória das atividades do bimestre:

- No item 10, considere as Competências Gerais da BNCC 1 e 3.
- No item 11, as Competências Específicas de Linguagens 1 e 3.
- No item 12, as Competências Específicas de Arte 6, 8 e 9.

Para avaliar as **aprendizagens de Arte**, consulte as respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?*, relativa a cada capítulo, e preencha:

- No item 13, as aprendizagens de Arte a cada capítulo do bimestre.
- Nos itens 14, 15, 16 e 17 as aprendizagens de **alfabetização e literacia**, consulte seus registros e apontamentos ao longo dos capítulos.

O QUE EU APRENDI?

- 1 Observar um edifício de diferentes pontos de vista nos dá uma ideia mais completa de sua arquitetura. Por quê?
 Resposta pessoal que se aproxime de: Porque podemos visualizar todas as faces do edifício e sua vista aérea, conhecendo-o por inteiro.
- 2 Complete a frase:
 Em um cartão-postal, a paisagem de uma cidade representa _____
 Resposta pessoal que se aproxime de: Um símbolo característico do lugar.
- 3 Quem recebe um cartão-postal? Quais os motivos para seu envio?
 Resposta pessoal que se aproxime de: O cartão-postal é enviado a alguém que mora em outro local, cidade ou país por diversos motivos; por exemplo, como uma lembrança, uma manifestação de saudades de quem está distante ou uma forma de apresentar algo novo.
- 4 Qual é a diferença entre a imagem da paisagem de um cartão-postal e a paisagem sonora?
 Resposta pessoal que se aproxime de: A paisagem do cartão-postal é um registro visual e a paisagem sonora é um conjunto de sons.
- 5 Você reconheceu diferentes sons enquanto caminhava dentro de sua casa. Agora, escreva quatro dos sons que escutou.
 Resposta pessoal.

66

As habilidades destacadas neste bimestre são indicadas neste livro, a cada capítulo, por seu código ou numeração. As habilidades, para que sejam aprendidas, estão associadas aos **objetos de conhecimento** e às **aprendizagens de Arte**. A aprendizagem das habilidades leva ao desenvolvimento das Competências.

As aprendizagens de Arte e os Objetos de conhecimento podem ser encontrados em sequência à descrição das habilidades destacadas para cada capítulo.

As Habilidades, os Objetos de conhecimento, as Competências e as aprendizagens de Arte também podem ser consultados na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*.

- 6 Represente no espaço a seguir, por meio de um desenho, o som de uma panela de pressão.

Resposta pessoal. O desenho do aluno deve tentar a representação do som de uma panela de pressão, não a imagem de uma panela.

Ficha de autoavaliação mensal

| Respostas pessoais. | Sim | Não | Às vezes |
|--|-----|-----|----------|
| Participo das aulas com interesse e gosto pelos trabalhos. | | | |
| Peço ajuda aos professores e colegas quando preciso ou sou solicitado. | | | |
| Participo das aulas falando, lendo e escrevendo sobre minhas ideias. | | | |
| Comentários: _____ | | | |

Nestes dois capítulos do livro, o que mais gostei de aprender foi

Resposta pessoal.

porque _____

67

Ficha de autoavaliação mensal

A autoavaliação é importante para que o aluno pense sobre seu processo de aprendizagem e, progressivamente, desenvolva seu papel de estudante. Consolida-se como mais uma situação de aprendizagem. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Atividades para retomada de conhecimentos

Analise os resultados para ter ciência do conhecimento dos estudantes e de suas dificuldades. Com base nisso, planeje intervenções específicas para retomar as questões (em pequenos grupos ou duplas, considerando a heterogeneidade dos saberes) e retome individualmente com os estudantes com dificuldade em um assunto ou em responder alguma das questões, a fim de proporcionar oportunidades de se manifestarem. Esta ação também propicia que, posteriormente, esses estudantes possam contribuir para conversas, atividades diversas e leituras de imagens.

1. Um passeio para observar o prédio da escola pode auxiliar os estudantes que encontraram dificuldade em reconhecer que diferentes pontos de vista de um objeto oferecem uma visão mais completa dele.
2. Criar alguns cartões-postais sobre a cidade pode auxiliar os estudantes que apresentarem dificuldade em identificar a fotografia de uma paisagem neste suporte como representativa de um símbolo característico do lugar.
3. Pode-se propor a troca de cartões-postais entre diferentes classes caso alguns dos estudantes apresentem dificuldade em refletir sobre a função de um cartão-postal.
4. Caso os estudantes tenham apresentado dificuldade em distinguir paisagem visual de paisagem sonora, proponha um jogo de adivinhação utilizando imagem e som.
5. Uma roda de conversa em grupo pode ser interessante para que os estudantes com dificuldade de listar os sons identificados no ambiente doméstico se manifestem oralmente.
6. Caso alguns estudantes demonstrem dificuldade em registrar os sons por meio de desenhos, proponha alguns exercícios em duplas.

Objetivos do capítulo

Conhecer a ação de uma artista que criou um espaço dedicado à arte para a comunidade da periferia da cidade de São Paulo. Pensar como levar arte à comunidade e aprender a pintar com estêncil.

Habilidades destacadas

- Para avaliar as habilidades (EF15AR01) e (EF15AR07), registre em vídeo ou fotografe as atividades e anote em seu diário como os estudantes apreciaram as formas de arte apresentadas e como expandiram sua concepção de artista.

- **Objetos de conhecimento:** Contextos e práticas (Artes visuais) e Sistemas da linguagem (Artes visuais).

- Preencha os itens 5 e 6 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: A arte da artista Monica Nador; Arte e comunidade e Estêncil.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes desenvolveram o vocabulário com a palavra **estêncil** e recontaram com propriedade o texto *Beleza nos muros*, lido pelo professor.

- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 3 (5ª e 6ª semanas).

Orientações didáticas

As práticas artísticas realizadas no espaço público em situações comunitárias, orientadas pela artista, assumem o caráter de intervenção urbana e planejamento visual de formas e ritmos produzidos por pintura com estêncil. Pela leitura coletiva do texto da reportagem, os estudantes aprenderão sobre arte de rua, participação social, arte e comunidade e a possibilidade de melhorar a qualidade estética do entorno das periferias das grandes cidades.

3**Arte e comunidade**

Muitos artistas contemporâneos criam trabalhos pensando a relação da arte com a **comunidade**.

A artista brasileira Mônica Nador levou seu trabalho de pintura às paredes da **periferia** da cidade de São Paulo, trabalhando com a comunidade local.

Beleza nos muros

Com máscaras de plástico e tinta, a artista plástica Mônica Nador transforma paredes sujas e tristes do Jardim Miriam, na zona sul de São Paulo, em alegres pinturas ao ar livre. Mais do que isso, ajuda a desnudar novas perspectivas a moradores do bairro da periferia.

“A periferia não precisa ser feia e suja.” A frase é da artista plástica paulista

Mônica Nador, 51 anos [...] “Comecei esse trabalho há muito tempo, pintando casas em diversos lugares. Já fui até ao México com essa proposta, mas achei que, estando fixa em um lugar, poderia contribuir de maneira mais intensa”, diz Mônica. [...]

Amanda Novaretti.
Beleza nos muros: Projeto Generosidade 2006/2007.
Revista *Casa e Jardim*.



À esquerda, integrante do Jamac pinta mural, ao lado da artista, na 27ª Bienal de São Paulo (SP). Foto de 2006.

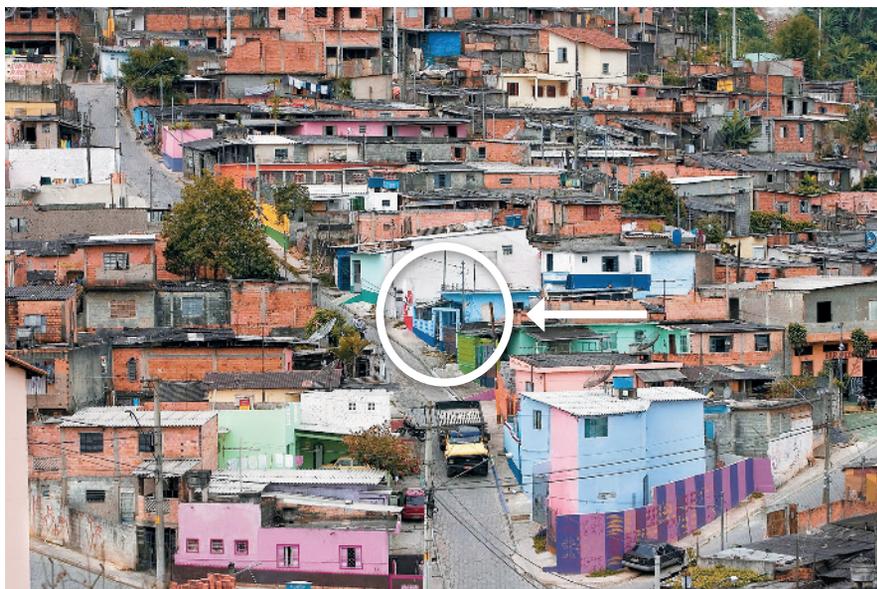
68

Com base na leitura coletiva do texto e na imagem da reportagem *Beleza nos muros*, do Livro do Estudante, pergunte e discuta:

- Como a arte está presente no espaço em que vivem?
- Como a comunidade em que vivem participa e usufrui da arte?
- Qual é a sua crítica aos modos de produção e circulação da arte na sociedade?
- Qual é o papel da artista Mônica Nador na promoção do acesso à arte?

(Respostas pessoais.)

Observe como o trabalho de Mônica Nador com a comunidade modifica a paisagem do entorno.



Vista aérea do projeto Paredes Pinturas, do Jamac, da artista Mônica Nador, no Jardim Santo André, em São Paulo (SP). Foto de 2009.



1. Resposta de acordo com a vivência dos alunos. Comente que trabalhos como esse da artista Mônica Nador possibilitam aos participantes transformar a paisagem da região onde moram e elevar sua autoestima.

Fachada de casa do projeto Paredes Pinturas, do Jamac, da artista Mônica Nador, no Jardim Santo André, em São Paulo (SP). Foto de 2009.



- Como o trabalho da artista Mônica Nador transformou a vida cotidiana de bairros da periferia paulistana? ①
- Como o lugar em que vocês moram poderia ser transformado por um trabalho artístico assim? Resposta pessoal.

69

Converse com a turma sobre as imagens das escolas apresentadas no Livro do Estudante e pergunte o que acham de fazer algo assim em sua escola, usando a técnica da pintura com estêncil.

Dica de vídeo e site

- Jardim Miriam Arte Clube. Disponível em: <<https://jamacarteclubes.wordpress.com/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

A artista Mônica Nador foi além dos espaços tradicionalmente dedicados à arte levando suas propostas de criação às comunidades da periferia de São Paulo. Ela fundou o Jardim Miriam Arte Clube (Jamac), associação na qual os moradores do bairro realizam atividades criativas, como criar com estêncis-padrão nas paredes de suas casas. O clube é um centro de convivência e artes e também forma arte-educadores para ensinar na periferia. Suas ações de revitalização do espaço urbano possibilitam aos participantes das oficinas transformar a paisagem da região onde moram e elevar sua autoestima.

Peça aos estudantes que procurem, na foto que mostra uma vista mais abrangente do Jardim Santo André, a mesma casa pintada de azul que aparece na foto com o gato em destaque. A casa está localizada na foto por um círculo e uma seta.

Após ler para os estudantes o texto *Beleza nos muros*, proponha que se reúnam em grupos e combinem como recontar juntos essa informação para alguém que não tenha lido o texto. Procure gravar em áudio ou vídeo a atividade para que os estudantes possam rever e avaliar como podem aperfeiçoar-se neste tipo de performance.

Para sua informação

O projeto *Paredes Pinturas* é desenvolvido por Mônica Nador desde 1996, quando a artista abandonou gradualmente a pintura em suportes tradicionais para dedicar-se à realização de grandes pinturas em paredes de casas e muros na periferia, envolvendo a comunidade local nessa atividade. A versatilidade da técnica do estêncil permite que, além dos muros, tecidos que dão origem a panos de prato e camisetas, por exemplo, sejam executados.

O Jamac, fundado em 2003, nasceu como uma continuidade da pesquisa de Mônica, respondendo à necessidade de fazer com que o *Paredes Pinturas* adquirisse autonomia. [...].

ASSUNÇÃO, Thais. *O Jamac hoje*. Disponível em: <<https://jamacarteclubes.files.wordpress.com/2013/07/livro-jamac.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2020.

Na leitura das imagens com os estudantes, peça a eles que observem como o trabalho com estêncil do Jamac, na Escola Estadual Leonor Quadros, tem uma presença forte no corredor, mesmo ocupando apenas a pequena área das colunas. É uma referência interessante para pensarem em alternativas diferentes de locais onde podem apresentar seus trabalhos. Comente com os estudantes que a grafiteagem feita no muro do *Projeto Guri* é realizada com máscaras e que o processo é semelhante ao da pintura com estêncil.

Se possível, procure organizar com os estudantes visitas a espaços de sua comunidade que tenham sido trabalhados com alguma proposta de arte, como as das imagens de escolas.



MARCELO ZOCCHIO/ACERVO DO JAMAC

Pinturas feitas por alunos com **estênceis**. Projeto Paredes Pinturas, do Jamac, na Escola Estadual Leonor Quadros, no Jardim Miriam, em São Paulo (SP). Foto de 2008.



MARINEZ MARAVALLHAS

Muro do Projeto Guri, grafitado pelos alunos. Foto de 2011.



Conversem com o professor a respeito do lugar onde vocês gostariam de aplicar os desenhos que irão criar com estêncil.

Se for possível a aplicação, façam um planejamento: Como eles serão aplicados? Que cores vão usar no trabalho?

Vocês podem planejar juntos desenhando suas ideias em uma folha de papel grande.

Mãos à obra!

Ao pintar, é importante tomar cuidado para não respingar tinta nas roupas e no chão.

70



FILIPE ROCHA

Para sua leitura

Como referências de trabalhos com estêncil, leia, consulte e compartilhe com os estudantes algumas das imagens do livro:

- *Mônica Nador*. Disponível em: <<https://jamacarteclube.files.wordpress.com/2013/07/livro-monica-nador.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Como fazer um estêncil?



Reúna-se com quatro colegas para criarem pinturas usando a técnica do estêncil. Façam o estêncil seguindo as instruções.



Faça um desenho simples, com apenas um contorno e sem buracos no meio, como no exemplo acima.



Copie o desenho em um acetato (pode ser uma chapa de radiografia) ou em uma folha plástica.



Com a tesoura, corte a chapa, seguindo os contornos do desenho, transformando-a em molde vazado.



Passe tinta sobre o estêncil usando um pincel, um pedaço de espuma ou um rolinho de pintura.



Faça várias cópias de seu desenho, alterando ou não as cores.



Quando a primeira aplicação de tinta secar, você poderá repetir o processo e sobrepor outra cor.

ILUSTRAÇÕES: BRUNA ISHIHARA

71

Procure espaços coletivos da escola ou da comunidade que possam ser trabalhados pelos estudantes nessa atividade. Converse com os responsáveis por esses espaços sobre os projetos dos estudantes, apresentando suas ideias e propondo o trabalho como uma forma de tornar a arte presente em sua comunidade.

Para que comecem a pensar no trabalho mural, oriente os estudantes a medir o espaço disponível nas paredes em que vão trabalhar. Nesse momento, é possível estabelecer relações com a Matemática, referência importante para poderem estudar como vão distribuir as pinturas com estêncil. Peça a eles que, antes de trabalhar nas paredes, façam estudos de como vão dispor nelas as imagens que criaram.

Atividade para o professor

Na realização da atividade *Como fazer um estêncil?*, recomendamos experimentar fazer um trabalho em estêncil antes de propor a atividade aos estudantes.

Sugerimos também que você use uma tesoura com pontas – objeto que não faz parte do material escolar da série à qual se destina o livro – para auxiliar os estudantes no momento inicial do trabalho de cortar o acetato. Essa ajuda pode ser necessária para perfurar pontos no meio da chapa. Cada desenho poderá ser repetido muitas vezes em uma parede ou sobre um papel grande, afixado à parede.

Objetivos do capítulo

Conhecer artistas que realizam e mostram seus trabalhos nos espaços públicos da cidade e desenhar pensando em uma grafiteagem. Refletir sobre a relação entre a cidade e as esculturas de um artista representativo do Barroco brasileiro.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR01) e (EF15AR07), registre as atividades em fotos ou vídeo e anote em seu diário como os estudantes apreciaram as diversas formas de arte e expandiram sua concepção sobre a arte de rua.
- Para avaliar (EF15AR21), fotografe, grave em vídeo ou anote em seu diário a cena teatral criada para verificar como os estudantes exercitaram a imitação e o faz de conta ao criar a cena, ressignificando as esculturas.
- Para avaliar (EF15AR25), consulte seu registro ou gravação em vídeo da atividade e anote em seu caderno como estabeleceram relações entre as linguagens visual e teatral e como atribuíram valor a esse patrimônio.
- **Objetos de conhecimento:** Contextos e práticas (Artes visuais); Sistemas da linguagem (Artes visuais); Processos de criação (Teatro) e Patrimônio cultural (Artes integradas).
- Preencha os itens 7 e 8 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*. As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas com base em seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Teatro ao ar livre; Esculturas de Antônio Francisco Lisboa, Aleijadinho; e Arte e cidade.
- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes desenvolveram a fluência oral na conversa sobre as esculturas do artista Aleijadinho e se desenvolveram o vocabulário com o termo **pedra-sabão**.

4**Arte nas ruas**

Diversos artistas trabalham em lugares como ateliês e estúdios; outros preferem trabalhar nos espaços públicos da cidade.

Há músicos, dançarinos, atores e desenhistas que apresentam seus trabalhos em ruas, praças ou parques. Observe alguns nas imagens a seguir.



Show no Vale do Anhangabaú comemora o aniversário da cidade de São Paulo, em São Paulo (SP). Foto de 2018.



Cia. Artesãos do Corpo em dois momentos da apresentação de dança-teatro *Senhor Calvino*, em São Paulo (SP). Fotos de 2019.



72

- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 4 (7ª e 8ª semanas).

Orientações didáticas

Na conversa com os estudantes a respeito das diversas linguagens artísticas que podem ser apreciadas nas ruas, destaque o caráter transitório das apresentações associadas à Música, à Dança e ao Teatro. O grafite é diferente por ter uma permanência maior, pois continua a ser visto mesmo depois que o artista termina o trabalho. Ao apresentar seus trabalhos em espaços públicos, os artistas levam arte a um público que não frequenta exposições. É uma forma de ampliar o acesso à arte e também de divulgar suas propostas.



GRUPO ESPARRAMA. FOTO: SISSY EIKO



GRUPO ESPARRAMA. FOTO: SISSY EIKO

Dois momentos da peça de teatro *Navegar*, do Grupo Esparrama, encenada ao ar livre no Minhocão (Elevado Presidente João Goulart), São Paulo (SP). Fotos de 2018.



- Você conhece algum artista que trabalhe assim? **Resposta pessoal.**

73

Dica de site

- Conheça o *site* do grupo de dança Cia. Artesãos do Corpo. Disponível em: <<http://ciaartesaosdocorpo.art.br/site/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Dica de vídeo

- *Esparrama na Janela transforma viaduto em teatro no centro de São Paulo*, por Fernanda Carpegiani. Disponível em: <<https://formiga.me/teatro-esparrama-na-janela/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

No meio do viaduto, tinha uma janela. E nessa janela acontecia uma peça de teatro. As pessoas paravam e sentavam na rua (fechada para carros, claro) para assistir ao espetáculo. Assim, o viaduto se transformava em plateia, a janela era o palco e a cidade virava arte. Parece conto de fadas, mas é real. Estamos falando do projeto Esparrama na Janela, do coletivo de teatro Grupo Esparrama. O espetáculo infantil (mas que também agrada os adultos) acontece no Elevado Presidente João Goulart, o Minhocão, no centro de São Paulo. Fui assistir a uma das apresentações do projeto em 2017 e aproveitei para conversar com um dos integrantes do grupo. O resultado foi um vídeo sobre a experiência, participação especial do Felipe, meu irmão-formiga!

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1KIUUAQmkYs>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Para sua leitura

- *Grupo Esparrama: cinco anos de diálogo com a cidade*. Disponível em: <<https://www.itau cultural.org.br/grupo-esparrama-cinco-anos-de-dialogo-com-a-cidade>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Por falta de registros exatos, existem muitas polêmicas em relação à biografia de Aleijadinho.

Há exageros, mitos e mesmo os detalhes de sua doença ainda são obscuros. Filho de um português com uma escrava, Antônio Francisco Lisboa aprendeu seu ofício e arte com o pai, um arquiteto. Ganhou o apelido de Aleijadinho após contrair uma doença grave, que atacou e deformou seus dedos dos pés e das mãos. Mesmo assim, não parou de trabalhar: seu ajudante o carregava nas costas para que pudesse continuar a talhar e a criar suas obras.

A fundação do santuário de Bom Jesus de Matosinhos é atribuída ao português Feliciano Mendes, que prometeu, caso ficasse curado de uma grave enfermidade, construir um templo a Bom Jesus, como o que havia em Braga, Portugal, sua terra natal. No santuário de Bom Jesus do Monte, em Braga, também há esculturas dos profetas do lado de fora do prédio da igreja.

Se tiver oportunidade, pesquise imagens na internet para mostrar o templo de Braga e suas esculturas aos estudantes e compará-las às realizadas por Aleijadinho.

Dica de site

- Para mais informações sobre Aleijadinho, visite o site criado pelo Museu de Ciências da USP na internet. Ele possibilita uma visita virtual em 3D aos 12 profetas de Aleijadinho. Disponível em: <<http://www.aleijadinho3d.icmc.usp.br/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

A arte também está presente nas ruas das cidades por meio das esculturas e da arquitetura.

O escultor brasileiro Antônio Francisco Lisboa foi mais conhecido por seu apelido, Aleijadinho. Na época em que viveu, as igrejas estavam entre as construções mais importantes das cidades, locais onde toda a comunidade se reunia.

Suas obras mais famosas encontram-se no Santuário Bom Jesus de Matosinhos, em Congonhas do Campo, Minas Gerais. As esculturas ficam do lado de fora da igreja e podem ser avistadas de toda a cidade!

São consideradas Patrimônio da Humanidade, título conferido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) a locais ou manifestações culturais muito importantes para todos os povos do mundo, heranças que precisam ser preservadas. Essa classificação contribui para garantir a atenção e os recursos necessários à sua conservação.



IVAN VOOVIN/ALAMY/FOTAREMA

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Conjunto de obras de Antônio Francisco Lisboa, no Santuário Bom Jesus de Matosinhos, em Congonhas do Campo (MG). Foto de 2019.

Da esquerda para a direita, fotos das esculturas dos profetas Isaías e Baruc, 1800-1805. Antônio Francisco Lisboa. Esculturas em pedra-sabão, altura: cerca de 1,40 m. Santuário Bom Jesus de Matosinhos, em Congonhas do Campo (MG). Fotos de 2017.



LUIS WARSHLUTTER/STOCK



RUBENS CHAVES/PULSAR IMAGENS

74

As obras de Aleijadinho foram consideradas pelos modernistas símbolos da vitalidade da arte brasileira.

[...] O Aleijadinho deixou gravado através do buril, do cinzel e da ressonância de suas marteladas que, para o homem com determinação, vontade e um grande espírito de luta, não existem obstáculos. Francisco Lisboa morreu pobre, em novembro de 1814, mas até hoje suas obras estão vivas, testemunhando o passado, fazendo o presente e acolhendo o futuro.

Durante muitos anos, seu trabalho ficou esquecido. No início do século XX, os modernistas, um grupo de artistas com ideais nacionalistas, redescobriram e valorizaram sua obra, e Antônio Francisco Lisboa foi considerado, então, o maior representante de nossa arte barroca [...].

BRAGA, Angela; REGO, Lígia. *Antônio Francisco Lisboa: o Aleijadinho*. São Paulo: Moderna, 1999. p. 31.

2. Espera-se que os alunos comentem, entre outras hipóteses, que dessa maneira são visíveis de todos os locais da cidade.

Observe as imagens das esculturas de Antônio Francisco Lisboa. Escolha uma delas e procure ficar um pouco na mesma posição.



Agora, vamos conversar a respeito dessas esculturas.

- As figuras parecem estar paradas ou em movimento? **Resposta pessoal.**
- Como são as roupas dos profetas? **Resposta pessoal. Converse com os alunos a respeito das diferenças entre o vestuário atual e**
- Vocês já ouviram falar das pessoas que elas representam? **① as túnicas e botas das esculturas.**
- Por que será que as obras foram colocadas na entrada de uma igreja? **Resposta pessoal.**
- Qual é a vantagem de estarem na parte mais alta da cidade? **② pessoal.**
- Dariam outra impressão se estivessem dentro de um museu? **Resposta pessoal.**

1. Resposta pessoal. É possível que alguns dos alunos saibam algo sobre profetas. Explique para a turma que, no contexto religioso, profetas seriam pessoas capazes de prever acontecimentos por inspiração divina.



Profeta Joel.



Profeta Habacuc.



Profeta Daniel.



Profeta Ezequiel.



Profeta Abdias.



Profeta Oseias.

Profetas, 1800-1805. Antônio Francisco Lisboa. Esculturas em pedra-sabão, altura: cerca de 1,40 m. Santuário Bom Jesus de Matosinhos (MG). Fotos de 2013.

Carlos Drummond de Andrade escreveu sobre os profetas de Aleijadinho:

[...] “Aí onde os pôs a mão genial de Antônio Francisco Lisboa, em perfeita comunhão com o adro, o santuário, a paisagem toda – magníficos, terríveis, graves e ternos – eles falam de coisas do mundo que, na linguagem das escrituras, se vão transformando em símbolo”. A essas considerações, Drummond acrescenta: “Na sua intemporalidade, são sempre atuais os profetas. Em qualquer tempo, em qualquer situação da história, há que recolher-lhe a lição” [...].

ZANINI, Walter (Coord.). *História Geral da Arte no Brasil*. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles e Fundação Djalma Guimarães, 1983, v. 1. p. 236.

Após a atividade oral de leitura das imagens, solicite uma leitura corporal, na qual cada um pode escolher um profeta para mostrar sua postura. A seguir, peça aos estudantes que montem uma cena teatral em que eles serão esculturas de figuras humanas, diferentes das estudadas: iniciarão parados, mas logo depois vão começar a se mover e a interagir uns com os outros. Pergunte quem escolheram ser e onde se colocariam para que mais pessoas pudessem visualizá-los.

Depois, leia para os estudantes o texto a seguir e discuta com eles o que é patrimônio.

O patrimônio é o legado que recebemos do passado, vivemos no presente e transmitimos às futuras gerações. Nosso patrimônio cultural e natural é fonte insubstituível de vida e inspiração, nossa pedra de toque, nosso ponto de referência, nossa identidade.

[...] Os países reconhecem que os sítios localizados em seu território nacional e inscritos na Lista do Patrimônio Mundial, sem prejuízo da soberania ou da propriedade nacionais, constituem um patrimônio universal “com cuja proteção a comunidade internacional inteira tem o dever de cooperar”. [...]

Disponível em: <<https://cvunesco.org/cultura/patrimonio-mundial>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Atividade complementar

Esculpir em sabão

Proponha aos estudantes que criem em grupo pequenas esculturas. Cada equipe de cinco ou seis estudantes pode eleger um tema. Os resultados podem ser montados em um cenário adequado, planejado e construído em grupo.

Os estudantes podem esculpir em barras de sabão de lavar roupa, usando as pontas de canetas esferográficas cuja carga já tenha acabado. A seleção do material permite a criação de peças de cores variadas.

É importante ressaltar que as pedras de sabão não são o material pedra-sabão usado por Aleijadinho. Se possível, leve à sala de aula um objeto de pedra-sabão, para que os estudantes conheçam as características do material.

As questões a seguir podem auxiliar na atividade de leitura das imagens da escadaria de Selarón. Pergunte aos estudantes:

- Vocês acham que é fácil subir essa escada com uma bicicleta?
- Vocês repararam na diferença entre o muro à esquerda e o restante da escada? Gostariam que o muro também fosse revestido de azulejos?
- Qual lugar da região onde moram vocês escolheriam para receber azulejos assim? Vocês gostariam de ajudar a colocá-los? (Respostas pessoais.)

Se tiver tempo de aula disponível, pesquise com os estudantes na internet outras imagens dessa escadaria e promova sua leitura.

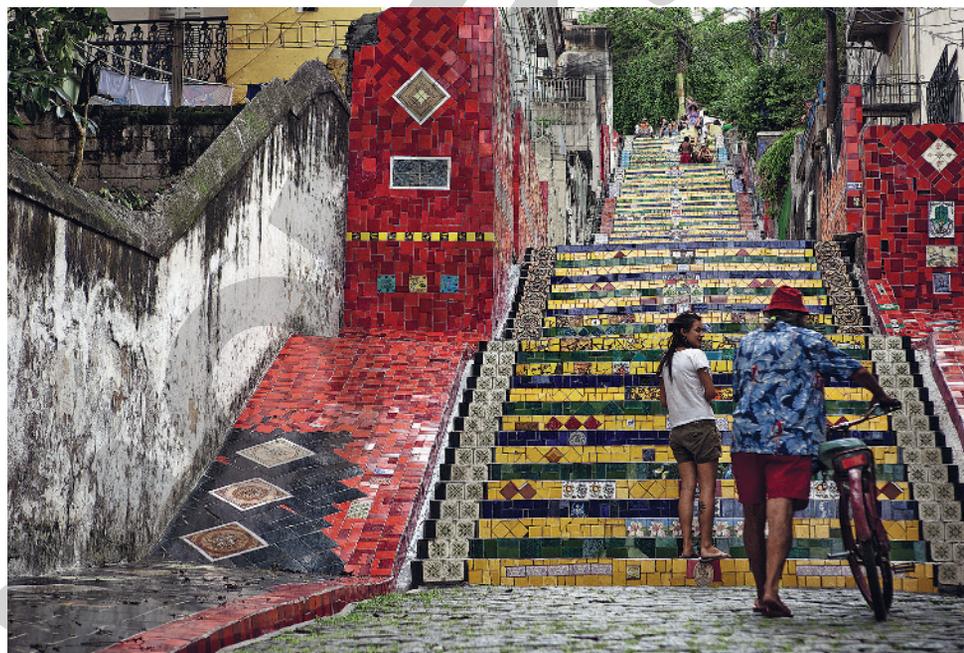
Para sua informação

A escadaria do Rio de Janeiro que Jorge Selarón (1947-2013) cobriu de azulejos foi tombada em 2005 pela prefeitura da cidade, e o artista chileno recebeu o título de cidadão honorário do Rio de Janeiro por sua dedicação e pela repercussão de seu trabalho.

O chileno Jorge Selarón, pintor e ceramista autodidata, viveu na cidade do Rio de Janeiro entre 1983 e 2013.

Ele revestiu com azulejos a escadaria do convento de Santa Teresa. Observe as cores e as formas que usou e repare como se relacionam com as edificações e a paisagem.

Escadaria Selarón também é o nome dado à Escadaria do Convento de Santa Teresa, no Rio de Janeiro, após ter sido coberta de azulejos pelo artista chileno Selarón. Fotos de 2011 (ao lado) e 2010 (abaixo).



A intervenção artística de Selarón no espaço urbano criou uma nova atração turística para a cidade e contribuiu para torná-la mais interessante para todos!

76

Dica de site e vídeos

- Conheça o projeto Arte Urbana na Escola, do Instituto Choque Cultural. Disponível em: <<https://www.institutochoquecultural.net/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.
- Assista com os estudantes ao vídeo *Escola é cidade & A cidade é escola*, para conhecer a proposta de trabalho com arte urbana na escola, promovida pelo Instituto Choque Cultural. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zuAuzjmSFWA>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Escrever nos muros e espaços das cidades é algo que as pessoas fazem há muito tempo. Suas intenções variam desde a propaganda até o protesto político.

A palavra grafite é usada desde a década de 1970 para nomear palavras e desenhos mais elaborados, que começaram a tomar paredes e muros nas ruas das grandes cidades.

O artista americano Keith Haring começou a fazer seus trabalhos em espaços públicos grafitando no metrô de Nova York na primeira metade da década de 1980.



Sem título, 1982. Keith Haring. Grafite, sem dimensões. Muro entre as ruas Houston e Bowery, em Nova York, Estados Unidos.



Keith Haring grafitando no metrô de Nova York, Estados Unidos. Foto de 1985.

A grafiteagem no espaço urbano desperta discussões. Há quem considere inadequado fazer arte sem autorização em espaços públicos e privados. Outros a apreciam como uma maneira de levar arte aos habitantes da cidade. Existem por pouco tempo. Atualmente, trabalhos de grafiteiros são exibidos também em museus e galerias.

Observe as imagens dos grafites de Mauro Neri e Alexandre Orion.



Grafite no Instituto Choque Cultural Projeto Arte Urbana na Escola, 2013. Mauro Neri. Tinta spray sobre muro, sem dimensões. Jardim Paulista, São Paulo (SP).



Apreensão, 2014. Alexandre Orion. Poluição e base acrílica incolor, 15 × 32 m. Grafite em São Paulo (SP).

- Quais são as semelhanças e as diferenças entre os dois trabalhos?

Leia o texto do Livro do Estudante com a classe, introduzindo o tema do grafite como prática artística que ocorre no espaço urbano. Em 1968, movimentos estudantis usaram esse meio para se expressar, divulgando nos muros de cidades do mundo todo imagens, palavras e frases de ordem política e social.

Essa prática de transgressão que marca os espaços da cidade costuma ser criticada por quem a considera um desrespeito à propriedade alheia, mas também é admirada pelos que apreciam seu caráter estético e poético. Esses trabalhos são vistos por um grande público, propiciando a discussão de temas fundamentais para a transformação da vida na cidade, como a preservação do meio ambiente e o uso inteligente dos recursos da cidade.

Apreciar o trabalho de grafiteiros com os estudantes pode ser uma forma interessante de abordar e discutir temas relacionados à qualidade de vida e ao acesso à arte nas cidades. Faça com os estudantes uma leitura em grupo do texto e das imagens de grafites do livro deles e deixe que troquem ideias sobre cada um dos trabalhos. Com base nessa conversa, informe-os sobre cada artista, fazendo a transposição didática das informações disponíveis nesse capítulo.

As intervenções dos dois grafiteiros brasileiros foram promovidas de maneira integrada à comunidade escolar como parte do projeto Arte Urbana na Escola, promovido pelo Instituto Choque Cultural. Lembre aos estudantes que eles já apreciaram outra obra de Mauro Neri (1981) na abertura desta unidade e comente que alguns elementos se repetem nas duas obras do artista, pedindo que revejam a imagem da abertura. O grafiteiro Orion (1978) usou a poluição da cidade como pigmento da tinta que produziu para fazer sua pintura na escola do bairro Grajaú, em uma região mais periférica da cidade de São Paulo.

Para sua informação

Keith Haring (1958-1990) foi um artista plástico norte-americano que procurou tornar a sua arte pública, expondo seus trabalhos em locais como ruas, estações de metrô e camisetas. Em seus desenhos e pinturas, destacam-se as cores e as linhas de contornos fortes das personagens que criou.

Discuta com os estudantes sobre os projetos do grupo 6emeia de pintura em bueiros das ruas da cidade de São Paulo.

Os artistas dão uma solução estética bem-humorada a suas pinturas, orientando os transeuntes “distraindo” das ruas da cidade. Em sua proposta, há uma transformação da imagem dos bueiros, simples locais de absorção do excesso de águas das chuvas, que permite que os percebamos como algo que pode ser divertido. Nesse sentido, seu trabalho abre uma nova perspectiva do olhar, voltado aos equipamentos funcionais necessários ao planejamento da circulação da água das chuvas, valorizando sua função e proporcionando uma perspectiva crítica bem-humorada que renova o olhar dos habitantes das cidades.

Pode-se também iniciar uma conversa sobre locais do espaço urbano que poderiam ser usados para fazer grafite e que não foram usados pelos artistas estudados no livro.

Dica de sites

- Visite a galeria virtual do grupo 6emeia. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/sao/sets/72157601458813225/>>. Acesso em: 28 jun. 2021.
- Saiba como fazer grafite com musgo lendo *A utilização do grafite de musgo na valorização da paisagem urbana*, de Gabriel J. B. de Souza e Jamil M. Pereira. Disponível em: <<https://jornada.ifsuldeminas.edu.br/index.php/jcmch4/jcmch4/paper/viewFile/3462/2470>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

Os grafiteiros utilizam diversos materiais para criar seus trabalhos, sendo que o preferido é tinta *spray*. Outros recursos comuns são pincel, carvão e giz.

A artista húngara Edina Tokodi resolveu fazer grafite com um material bem diferente: em lugar de tinta, ela usa **musgo**!

Seu trabalho pode ser chamado de grafite ecológico porque a artista escolheu criar suas obras com materiais naturais biodegradáveis, que não agredem o meio ambiente.



Grafite ecológico, feito com musgo, de Edina Tokodi. Foto de 2007.

Os grafiteiros paulistanos Leonardo Delafuente e Anderson Augusto escolheram o chão como suporte para seus trabalhos, convidando quem passa pelas ruas a olhar para baixo. Observe as imagens de algumas obras feitas ao redor de bueiros.



Imagens de grafites do Projeto 6emeia, dos artistas Leonardo Delafuente e Anderson Augusto. Fotos de 2017.



- Quais grafites vocês acharam mais interessantes? **Resposta pessoal.**
- Vocês têm alguma ideia diferente para pintar sua cidade? **Resposta pessoal.**

78

Atividade complementar

Stickers

Pesquise na internet e apresente aos estudantes imagens de *stickers*, adesivos que costumam ser usados em pequenas intervenções no espaço urbano (por exemplo, investigue o trabalho do Grupo Arac). Proponha que criem seus próprios trabalhos com propostas poéticas ou questionadoras, definidas conforme a intenção de cada um deles. Podem recortar e colar papéis com suas criações ou trabalhar sobre etiquetas autocolantes em branco. Promova uma conversa com todos, para que comentem os propósitos de seus adesivos, antes de colá-los em um mural coletivo na sala de aula.

Vamos grafitar!

Desenhe algum lugar da rua onde você mora e invente uma grafiteagem especial para ele!

Resposta pessoal.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Pergunte aos estudantes se já viram muros grafitados na região onde moram, em programas de TV ou em filmes. Levante uma polêmica sobre o que acham do fato de os artistas se apropriarem dos espaços urbanos para fazer sua arte. Discuta com os estudantes:

- A arte feita no espaço público, acessível a um número grande de pessoas, pode colaborar no combate à poluição visual do meio urbano?
- Trabalhos artísticos podem contribuir para que a cidade seja mais agradável visualmente? (Respostas pessoais.)

Atividade complementar

Arte e meio ambiente

O trabalho da artista húngara Edina Tokodi pode orientar uma discussão sobre arte e meio ambiente, já que ela usa musgo em vez de produtos industrializados para fazer seus grafites e a temática de suas imagens no Livro do Estudante remete aos animais. Peça que observem as imagens das obras de Edina Tokodi e pergunte:

- Quais bichos vocês reconhecem na imagem?
- Como vocês imaginam que a artista fez suas figuras de musgo?
- Esse trabalho é feito com materiais naturais e por isso se chama **ecoarte** ou **bioarte**. Você entende que a arte pode ajudar a preservar o meio ambiente? Como?
- Quais materiais você usaria e qual tema escolheria para fazer um trabalho de ecoarte ou de bioarte? (Respostas pessoais.)

Peça aos estudantes que escrevam um texto de meia página a respeito do tema *arte e meio ambiente*.

No início da atividade *Vamos grafitar!*, oriente os estudantes a pensar qual será o propósito de seu projeto e qual será sua contribuição para o lugar onde vivem.

Após finalizarem, socialize os resultados organizando um momento de apresentação dos trabalhos feitos pelos estudantes.

Avaliação processual do bimestre

As avaliações processuais realizadas ao término de cada unidade referem-se às oito semanas trabalhadas, duas a cada capítulo, elas colaboram com o acompanhamento das aprendizagens, melhorando os resultados da *avaliação final* do 5º ano.

Avaliação das competências trabalhadas no bimestre

A serem preenchidas na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Os itens de 1 a 8 referem-se às aprendizagens do papel de estudante no componente Arte. Consulte os apontamentos a cada capítulo.

O item 9 refere-se à aprendizagem das habilidades do bimestre, que podem ser registradas a cada capítulo.

Os itens 10, 11, 12 referem-se às competências trabalhadas no bimestre. Para preenchê-los, reflita com base em seus registros que trazem a memória das atividades do bimestre.

- No item 10, considere as Competências Gerais da BNCC 1 e 3.
- No item 11, as Competências Específicas de Línguas 1 e 3.
- No item 12, as Competências Específicas de Arte 6, 8 e 9.

Para avaliar as aprendizagens de Arte, consulte as respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?*, relativa a cada capítulo, e preencha:

- No item 13, as aprendizagens de Arte a cada capítulo do bimestre.
- Nos itens 14, 15, 16 e 17 as aprendizagens de **alfabetização e literacia**, consulte seus registros e apontamentos ao longo dos capítulos.

O QUE EU APRENDI?

- 1 Por que a arte da artista Mônica Nador traz melhorias para os locais onde ela mora?

Resposta reflexiva que se aproxime de: O lugar fica mais bonito, os moradores colaboram e participam fazendo arte, todos valorizam mais o local, entre outras possibilidades.

- 2 Você foi convidado para pintar a porta de uma casa do bairro. Desenhe seu projeto para realizar uma pintura com estêncil.

Resposta pessoal. Desenho livre.

- 3 Feito seu projeto para pintar a porta, de que materiais você precisa para pintá-la com estêncil?

Resposta relacionada à listagem de alguns dos materiais usados na atividade
Como fazer um estêncil?: acetato, chapa de radiografia ou folha plástica, lápis e papel, tesoura, pincel ou rolinho de espuma e tinta.

- 4 Marque as duas respostas que completam corretamente a frase a seguir.

O ator que faz teatro ao ar livre pode:

- mudar o lugar onde realiza suas cenas.
 fazer sua arte sendo remunerado por ela.
 convidar o público para entrar no teatro.

80

As habilidades destacadas neste bimestre são indicadas neste livro, a cada capítulo, por seu código ou numeração. As habilidades, para que sejam aprendidas, estão associadas aos **Objetos de conhecimento** e às **aprendizagens de Arte**. A aprendizagem das habilidades leva ao desenvolvimento das Competências.

As aprendizagens de Arte e os Objetos de conhecimento podem ser encontrados em sequência à descrição das habilidades destacadas para cada capítulo.

As Habilidades, os Objetos de conhecimento, as Competências e as aprendizagens de Arte também podem ser consultados na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*.

5 As esculturas dos profetas criadas por Antônio Francisco Lisboa, artista brasileiro conhecido como Aleijadinho, ficam no estado de:

- Sergipe. Minas Gerais. São Paulo.

6 Imagine que você foi convidado para pintar uma escadaria de rua em sua cidade. Desenhe no espaço a seguir seu projeto.

Resposta pessoal.

- Após desenhar seu projeto, responda: Quais cores escolheu? Por quê?

Resposta pessoal. A justificativa da escolha das cores deve guardar coerência com os argumentos.

Ficha de autoavaliação mensal

| Respostas pessoais. | Sim | Não | Às vezes |
|--|-----|-----|----------|
| Participo das aulas com interesse e gosto pelos trabalhos. | | | |
| Peço ajuda aos professores e colegas quando preciso ou sou solicitado. | | | |
| Participo das aulas falando, lendo e escrevendo sobre minhas ideias. | | | |
| Comentários: _____ | | | |

Nestes dois capítulos do livro, o que mais gostei de aprender foi

Resposta pessoal.

porque _____

81

Ficha de autoavaliação mensal

A autoavaliação é importante para que o aluno pense sobre seu processo de aprendizagem e, progressivamente, desenvolva seu papel de estudante. Consolida-se como mais uma situação de aprendizagem. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Atividades para retomada de conhecimentos

Analise os resultados para ter ciência do conhecimento dos estudantes e de suas dificuldades. Com base nisso, planeje intervenções específicas para retomar as questões (em pequenos grupos ou duplas, considerando a heterogeneidade dos saberes) e retome individualmente com os estudantes com dificuldade em um assunto ou em responder alguma das questões, a fim de proporcionar oportunidades de se manifestarem. Esta ação também propicia que, posteriormente, esses estudantes possam contribuir para conversas, atividades diversas e leituras de imagens.

1. Pesquisar uma entrevista em vídeo com a artista Mônica Nador e moradores do Jardim Miriam pode repertoriar os estudantes para comentar oralmente suas opiniões sobre estas expressões artísticas e ampliar seus conhecimentos sobre os assuntos caso tenham apresentado alguma dificuldade de compreensão do tema.
2. Criar um novo projeto de pintura, por exemplo um para a fachada da escola, considerando a técnica do estêncil, pode auxiliar os estudantes que manifestaram dificuldade nesse conteúdo.
3. Listar alguns materiais necessários para a produção desse projeto de pintura com estêncil para a fachada da escola pode ser um recurso interessante de retomar os conteúdos.
4. Caso algum estudante apresente dificuldade em reconhecer aspectos que caracterizam a ação do ator de teatro ao ar livre, peça que retome esse conteúdo no Livro do Estudante.
5. Caso os estudantes apresentem dificuldade em identificar a cidade onde se encontram as esculturas dos profetas, criadas por Aleijadinho, retome esse conteúdo no Livro do Estudante.
6. Sugira a criação de um projeto para a pintura de uma escadaria em uma rua da cidade, caso alguns estudantes apresentem dificuldade com este conteúdo proponha uma roda de conversa para refletirem sobre isso.

Conclusão

Retome a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* relativa a esta unidade. Ela registra a avaliação formativa desenvolvida nas oito semanas do bimestre, ao longo da realização das atividades propostas a cada capítulo, e das avaliações processuais realizadas pelos estudantes a cada dois capítulos.

Lembramos que as Habilidades e as Competências destacadas para serem avaliadas neste bimestre são indicadas no início de cada capítulo do livro por seu código ou numeração e podem ser consultadas na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*, no início deste Manual.

Procure identificar como os principais objetivos de aprendizagem previstos na unidade foram alcançados, considerando a progressão de cada estudante durante o período observado, individualmente e em relação ao grupo. Observe com cuidado suas reflexões de autoavaliação.

Nesta unidade, a avaliação do estudante e da turma se relaciona ao cumprimento dos objetivos de Arte a seguir.

- Reconhecer e representar diferentes pontos de vista de um local específico por meio de imagens.
- Explorar a relação entre imagem e elementos textuais em cartões-postais e criar um cartão-postal com uma paisagem feita pelo estudante.
- Conhecer diferentes fontes de som presentes na paisagem sonora e saber criar representações para elas.
- Conhecer a ação de uma artista que criou um espaço dedicado à arte para a comunidade da periferia da cidade de São Paulo.
- Pensar em como levar arte à comunidade.
- Aprender a pintar com estêncil.
- Conhecer artistas que realizam e mostram seus trabalhos nos espaços públicos da cidade e desenhar planejando uma grafiteagem.
- Refletir sobre a relação entre a cidade e as esculturas de um artista representativo do Barroco brasileiro.

Procure reconhecer eventuais defasagens na construção dos conhecimentos ao longo da realização das atividades do bimestre, retomando imediatamente com os estudantes os objetivos de aprendizagem em que manifestem alguma dificuldade.

Avalie também o que pode alterar em suas aulas para obter melhor resultado, registre suas ideias e converse sobre elas com seus pares e orientadores.

Introdução da Unidade 4 Teatro e animação

Objetivos da unidade

Conhecer e trabalhar com diferentes manifestações do universo do teatro, como o teatro de sombras e o de fantoches. Estudar os desenhos animados, conhecer diversas etapas de sua criação e experimentar fazer animações.

Objetivos dos capítulos

1 Teatro de sombras

Luz e sombra são recursos que podem oferecer resultados fantásticos ao teatro. A mesma cena teatral pode ser transformada aos olhos do público quando iluminada de diferentes maneiras.

Observe nas imagens desta página como as sombras de corpo inteiro dos atores do Grupo Lumbra/Clube da Sombra combinam com as das rochas e objetos que manipulam. Repare que até mesmo o cenário é criado pelas projeções.



Cenas de apresentações do Grupo Lumbra/Clube da Sombra, no Teatro de Sombras, do Projeto Páteo Gastrol/Isaac. Foto de 2007.



A esquerda, o espetáculo Vênus do Sul no Espaço de Referência Artística Vênus Avenida, Rio Grande do Sul (RS). Foto de 2006.

Capítulo 1 - Teatro de sombras

Saber como é realizado o teatro de sombras. Observar imagens de apresentações desse tipo de espetáculo. Trabalhar com técnicas do teatro de sombras ao experimentar criar cenas com as próprias sombras.

2 Teatro de bonecos

O teatro de fantoches é um espetáculo feito com bonecos manipulados. Alguns são vestidos como luvas, outros são movimentados por varas ou cordas. Dependendo da região do Brasil, eles têm nomes diferentes.

Em Minas Gerais, São Paulo, Rio de Janeiro e Espírito Santo, são chamados de brigateta ou João-minhoca. Na Paraíba e em alguns locais de Pernambuco, são os babalôs ou bonecos. Em outras localidades de Pernambuco e nos demais estados do Nordeste, são conhecidos como mamulengos.

No Nordeste do Brasil, os mamulengos e suas histórias são muito apreciados e valorizados. Em Olinda, Pernambuco, o Museu do Mamulengo preserva a cultura tradicional da região.



Mamulengo manipulado por cordas. Artesanato de Pernambuco. Foto de 2008.



Mamulengo da série Casa de Santa Beatriz, cerca de 1964. Antônio Elias de Silva, Museu Sábão. Museu eodominica, tecido, unha, alumínio, cordão, miçoca e tinta. Museu do Mamulengo, Pernambuco, Brasil.

Observe na imagem do grupo Bagagem Cia. de Bonecos a relação entre os atores, os bonecos e a plateia em uma apresentação de fantoches.



Foto do espetáculo O Novo Mundo, apresentado pelo grupo Bagagem Cia. de Bonecos, no Distrito Federal, em 2010.

Capítulo 2 - Teatro de bonecos

Conhecer o uso de bonecos em teatro e sua diversidade regional no Brasil. Aprender a trabalhar com bonecos em teatro ao criar fantoches e uma história para a ação teatral com eles.

3 A invenção do desenho animado

Vamos estudar como são feitos os desenhos animados e descobrir como é possível conseguir que as imagens nos deem a ilusão de movimento.

Os princípios da animação são os mesmos do cinema!

Vamos conhecer algumas das primeiras formas de cinema de animação e fazer experiências para compreender essa técnica. Observe esta antiga invenção e tente descobrir como funciona. Seu nome é taumatrópio.



Taumatrópio, cerca de 1825, com fundo de duas imagens a todo.

Outro lado do mesmo taumatrópio, com imagens das árvores e do céu.

Observe agora como funciona um taumatrópio.

Frente. Verso.

Resultado.

Ao puzer e soltar o barbante, o taumatrópio é girado rapidamente. Assim, vemos a figura que está desenhada no verso dele e a que está em frente combinadas em um só desenho.

O movimento das imagens é tão veloz que nosso cérebro percebe os dois lados do taumatrópio como se fossem apenas um.

Capítulo 3 - A invenção do desenho animado

Investigar a história da invenção do desenho animado, criar um taumatrópio e animações em flip book.

4 Como animar objetos

As imagens desta página são do primeiro filme longo de animação stop motion de bonecos feito no Brasil, Minhocas, dirigido por Paulo Correia e Arthur Nunes, lançado em 2013 e tem 82 minutos de duração.



Cenas de Minhocas. Nelas aparecem os personagens principais e alguns dos vilões do filme.

A animação conta a história de Júnior, uma minhoca pré-adolescente de 11 anos. Ao tentar ajudar os pais os colegas, Júnior é capturado e levado a um lugar distante controlado pelo tubarão Big Wig, o vilão que quer dominar o mundo. Com os amigos Nico e Linda, Júnior vive muitas aventuras para derrotar Big Wig e voltar para casa.

Capítulo 4 - Como animar objetos

Saber como é feita uma animação de objetos em stop motion. Planejar e executar uma animação.

Objetivos da unidade

Conhecer e trabalhar com diferentes manifestações do universo do teatro, como o teatro de sombras e o de fantoches. Estudar os desenhos animados, conhecer diversas etapas de sua criação e experimentar fazer animações.

UNIDADE**4****Teatro e animação****Orientações didáticas**

As manifestações teatrais que serão estudadas nos três capítulos iniciais oferecem ao estudante a oportunidade de familiarizar-se com o espaço cênico e com os princípios da criação de personagens e cenas que ele poderá incorporar a suas propostas de animação.

Ao longo da unidade, os estudantes perceberão que aprender a linguagem teatral pode ser algo divertido e muito próximo da realidade em que vivem. Vários elementos dessa linguagem fazem parte de brincadeiras e jogos que realizam espontaneamente no cotidiano.

Diversos aspectos contribuem para a realização da cena teatral, como:

- o estudo e a construção das personagens pelos atores, trabalhando com gestos, expressões fisionômicas e entonação da fala;
- a produção de cenários;
- a iluminação;
- o som;
- a interação com o público.

ARQUIVO GBB/LAMY/FOTARENA



82

Os desenhos animados hoje são reconhecidos por seu valor expressivo e pelo potencial de comunicação. Trabalhar com animação na escola é uma maneira de mobilizar a curiosidade dos estudantes em torno de linguagens que já apreciam no cotidiano. O estudo do processo de criação de animações permite trabalhar com interações entre texto e imagens necessárias a seu planejamento e também com o tema da percepção, investigando os mecanismos que possibilitam criar a ilusão do movimento nas produções para vídeo e cinema.



Primeiros contatos

A artista Lotte Reiniger criou animações trabalhando com o mesmo tipo de silhuetas recortadas em papel que o teatro de sombras utiliza há mais de mil anos!

As sombras dos próprios artistas ou as de objetos e bonecos que eles manipulam podem servir para realizar apresentações teatrais. **Respostas pessoais.**

- Você costuma observar as sombras?
- Já brincou com a sua sombra?

Fotograma do filme mudo de animação de silhuetas *As aventuras do príncipe Achmed*, de 1926, da diretora Lotte Reiniger e do roteirista Carl Koch.

83

Apresentamos na abertura desta unidade uma imagem da animação *As aventuras do príncipe Achmed* (1926), criada por Lotte Reiniger.

Aprecie a imagem com os estudantes e inicie um diálogo sobre o que já sabem a respeito de animação e de teatro de sombras. Peça a eles que a observem e comentem o que estão vendo. Você pode fazer perguntas como:

- O que vocês observam nessa imagem?
- Quem seriam estes personagens?
- Imaginam o que poderia estar acontecendo nessa cena? (Respostas pessoais.)

Para sua informação

Charlotte “Lotte” Reiniger (Berlim, 2 de junho de 1899 – Dettenhausen, 19 de junho de 1981) foi diretora de cinema e pioneira da animação. Inspirada na tradição do teatro de sombras, especializou-se no uso de silhuetas de figuras recortadas em papel e manipuladas para criar animações cinematográficas. Sua obra *As aventuras do príncipe Achmed* (1926), com cerca de 65 minutos de duração, é um dos mais antigos longas-metragens de animação.

Objetivos do capítulo

Saber como é realizado o teatro de sombras. Observar imagens de apresentações desse tipo de espetáculo. Trabalhar com técnicas do teatro de sombras ao experimentar criar cenas com as próprias sombras.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR20), observe e faça registros em vídeo da atividade e anote em seu diário para verificar como os estudantes experimentaram o trabalho colaborativo, coletivo e autoral explorando a teatralidade dos gestos.
- Para avaliar (EF15AR25), observe as atividades e as interações dos estudantes na leitura sobre os teatros de sombra, grave em áudio ou anote em seu diário para verificar como eles reconheceram e valorizaram o patrimônio imaterial das diferentes culturas.
- **Objetos de conhecimento:** Processos de criação (Teatro) e Patrimônio cultural (Artes integradas).
- Preencha os itens 1 e 2 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Patrimônio imaterial da humanidade; Teatro, luz e sombra e As mãos e as sombras de animais em movimento.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes desenvolveram o vocabulário com o termo **Patrimônio imaterial** e se manifestaram fluência na leitura do enunciado da atividade *Movimente as sombras dos animais*.
- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 1 (1ª e 2ª semanas).

1**Teatro de sombras**

Luz e sombra são recursos que podem oferecer resultados fantásticos ao teatro. A mesma cena teatral pode se transformar aos olhos do público quando iluminada de diferentes maneiras.

Observe nas imagens desta página como as sombras de corpo inteiro dos atores do Grupo Lumbra/Clube da Sombra combinam com as dos recortes e objetos que manipulam. Repare que até mesmo o cenário é criado pelas projeções.



FABIANA BIGARELLA E ALEXANDRE FAVERO – CIA. TEATRO LUMBRA/CLUBE DA SOMBRA



FABIANA BIGARELLA E ALEXANDRE FAVERO – CIA. TEATRO LUMBRA/CLUBE DA SOMBRA

Cenas de apresentações do Grupo Lumbra/Clube da Sombra. Acima, o espetáculo *Vivência no Teatro de Sombras*, do Projeto Palco Giratório/Sesc. Foto de 2007. À esquerda, o espetáculo *Valores do Sul*, no Espaço de Residência Artística Vale Arvoredo, Rio Grande do Sul (RS). Foto de 2009.

84

Orientações didáticas

Brincar de projetar sombras é algo que quase todos já fizeram algum dia. Esse mesmo procedimento serve de base à tradicional arte de projeção e animação de sombras que denominamos teatro de sombras. Na leitura das imagens da apresentação do grupo Cia. Teatro Lumbra/Clube da Sombra, converse com os estudantes sobre o que imaginam estar acontecendo em cada imagem. Comente que, ao montar uma cena, os atores precisam decidir o que acontece nela e também considerar como a cena vai ser percebida pelo público. Uma apresentação teatral é realizada para quem a assiste da plateia.

O teatro de sombras é uma tradição cultural viva em vários países, como a China e a Turquia.

Há mais de mil anos os chineses manipulam marionetes para contar histórias projetando suas sombras. Em 2011, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) reconheceu essa arte tradicional chinesa como Patrimônio Imaterial da Humanidade.



Na primeira imagem, bonecos tradicionais de teatro de sombras chinês. Na segunda, bonecos turcos. Fotos de 2014.



Observe nas imagens a seguir um manipulador de bonecos tradicionais turcos e como as sombras aparecem para quem assiste na plateia.



Apresentação de teatro de sombras tradicional turco em Istambul, Turquia. Foto de 2016.



Cena de teatro de sombras turco em Istambul, Turquia. Foto de 1986.

Aprecie as imagens dos bonecos tradicionais do teatro de sombras da China e da Turquia. Comente que também há manifestações artísticas brasileiras que integram a lista do Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, elaborada pela Unesco.

Para explicar como acontece o processo de projeção de sombras sobre uma superfície utilizando um foco de luz, recomendamos consultar os professores da área de Ciências de sua escola ou ler textos sobre ótica, como o que indicaremos adiante.

A iluminação necessária para criar as sombras pode ser feita com uma lanterna ou outro foco de luz mais forte disponível na escola. Se for necessário trabalhar usando um lampião ou uma vela com anteparo de vidro como fonte de luz, redobre a atenção para evitar situações de risco. Aproveite para orientar os estudantes sobre os cuidados necessários para prevenir incêndio, como evitar a proximidade de velas com materiais inflamáveis e ter certeza de que foram apagadas quando terminarem de usá-las.

Para sua leitura

Saiba mais sobre ótica lendo os textos didáticos elaborados pelo Grupo de Reelaboração do Ensino de Física (GREF), do Instituto de Física da Universidade de São Paulo. Disponíveis em: <<http://www.if.usp.br/gref/optica.htm>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Dica de sites e vídeo

- Mais informações sobre a Cia. Teatro Lumbra/Clube da Sombra podem ser obtidas no site do grupo. Disponível em: <<http://clubedasombra.com.br/>>. Acesso em: 26 jun. 2021.
- Informe-se mais sobre a tradição do teatro de sombras chinês lendo a matéria Sombras para a eternidade, disponível em: <<http://www.revistamacau.com/2012/06/29/sombras-para-a-eternidade/>>. Acesso em: 26 jun. 2021.
- Se possível, aprecie com os estudantes o vídeo *Chinese shadow puppetry* (em inglês), disponibilizado pela Unesco na internet em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8-mzqxZNp2g>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Na realização da atividade *Movimente as sombras dos animais*, com base na brincadeira inicial, pergunte aos estudantes:

- Vocês imaginam mais alguma coisa que seus bichos possam fazer?
- Que tal inventar outros modos de eles se mexerem?

(Respostas pessoais.)

Os estudantes poderão aproveitar suas descobertas para decidir como seus animais vão se comportar ao se encontrarem na floresta. Converse com eles sobre o que vai acontecer quando seus bichos estiverem juntos na floresta.

- Como vocês farão as sombras da floresta?
- Quais as qualidades e os defeitos das suas personagens?

(Respostas pessoais.)

Você pode pedir aos estudantes que escrevam um pequeno roteiro indicando a ordem em que os animais aparecem e o que cada um deles vai fazer. Uma das formas de trabalhar a criação de um roteiro bem adequado à área de Arte é tratá-lo como uma história em quadrinhos.

Os estudantes podem fazer desenhos nesse formato correspondentes aos diversos momentos da história que inventarem. Em cada quadro, desenhos simplificados e anotações escritas indicarão o que cada bicho está fazendo.

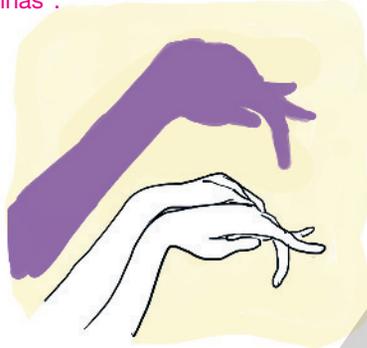
Movimente as sombras dos animais



Em grupos de seis colegas, experimentem criar sombras de animais a partir das referências ilustradas nesta página e na página ao lado.

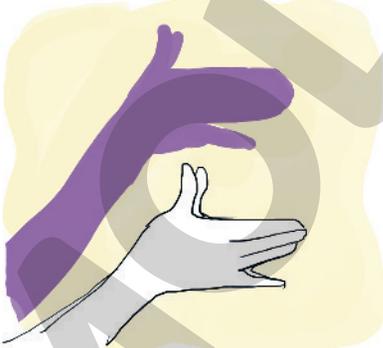
Projetem as sombras formadas pelas suas mãos em um lençol e descubram como elas podem se mover formando animais. Esses bichos podem se encontrar em uma floresta de teatro de sombras!

1. Para mexer a "tromba", basta mover o dedo médio. Nessa posição, não há "orelhas".



- Vocês conseguem fazer esse elefante mexer a tromba? E as orelhas? ①

3. Espera-se que citem capim ou outro alimento que esses animais comem.



- O que vocês vão dar para seu cavalo comer? ③

2. Basta mover os dedos que estão fazendo os tentáculos da cabeça.



- O caracol é pequeno e se desloca devagarinho. Vocês sabem como mexer os olhos dele? ②

4. A movimentação das patas desses animais é mais eficiente para as laterais,



- Como os caranguejos andam? Para a frente? Para trás? De lado? ④
- mas também são capazes de andar para a frente.

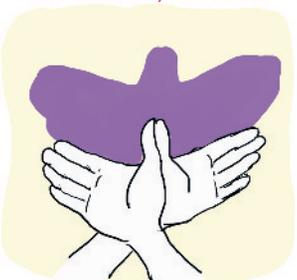
ILUSTRAÇÕES: FILIPE ROCHA

5. Esses animais se deslocam aos saltos.



- Como as lebres andam: com ⑤ passinhos pequenos ou aos saltos?

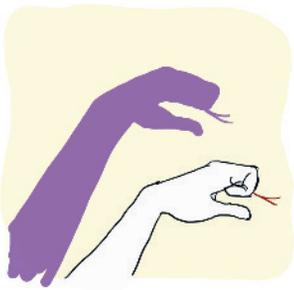
7. As aves que voam têm várias adaptações naturais que lhes permitem voar ao bater as asas, como ossos leves,



- Como algumas aves conseguem voar? ⑦ **penas aerodinâmicas e musculatura peitoral forte.**

6. A serpente põe a língua bífida (dividida em duas pontas) para fora para capturar partículas do ar e,

dentro da boca, analisa essas partículas. A língua tem para ela função parecida com a do nosso olfato.



- Para criar a língua dessa serpente, usem tirinhas de papel. Vocês sabem por que a serpente vive colocando a língua para fora? ⑥

8. A girafa abre as pernas da frente para poder inclinar o pescoço até que sua boca toque a água.

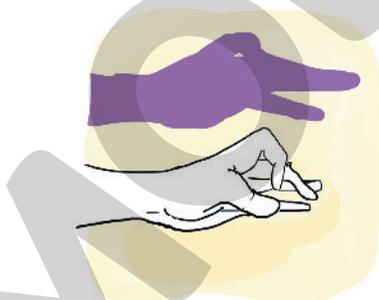


- A girafa é um animal alto, com mais de 4 metros de altura. Como ela faz para beber água? ⑧



- Os camelos costumam andar devagar pelos desertos. Será que eles conseguem correr? ⑨

9. Os camelos atingem 65 km/h em corridas curtas.



- O pato é uma ave capaz de andar, voar e nadar. De que modo ele se move mais rápido? ⑩

10. Voando. Em migração ao Sul, para escapar do inverno, o pato atinge a velocidade de 76 km/h.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

ILUSTRAÇÕES: FILIPE ROCHA

Objetivos do capítulo

Conhecer o uso de bonecos em teatro e sua diversidade regional no Brasil. Aprender a trabalhar com bonecos em teatro ao criar fantoches e uma história para a ação teatral desses fantoches.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR18) e (EF15AR23), anote em seu diário, fotografe e registre em vídeo as atividades dos estudantes na apresentação teatral para verificar como eles reconheceram e experimentaram as relações entre artes visuais, música e teatro cultivando o imaginário e a capacidade de simbolizar.

- **Objetos de conhecimento:** Contextos e práticas (Teatro) e Processos de criação (Artes integradas).

- Preencha os itens 3 e 4 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Teatro de fantoches; Mamulengo e Museu do mamulengo.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes exercitaram com propriedade a escrita de texto na atividade *Vamos fazer um mamulengo!* e se localizaram e retiraram informações nos textos do passo a passo da referida tarefa.

- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 2 (3ª e 4ª semanas).

Orientações didáticas

O teatro de mamulengos é uma manifestação tradicional do teatro popular brasileiro. Informe aos estudantes que a palavra mamulengo tem como origem a expressão “mão molenga”, uma referência à flexibilidade e agilidade da mo-

2**Teatro de bonecos**

O teatro de fantoches é um espetáculo feito com bonecos manipulados. Alguns são vestidos como luvas, outros são movimentados por varetas ou cordas. Dependendo da região do Brasil, eles têm nomes diferentes.

Em Minas Gerais, São Paulo, Rio de Janeiro e Espírito Santo, são chamados de briguela ou joão-minhoca. Na Paraíba e em alguns locais de Pernambuco, são os babaus ou beneditos. Em outras localidades de Pernambuco e nos demais estados do Nordeste, são conhecidos como mamulengos.

No Nordeste do Brasil, os mamulengos e suas histórias são muito apreciados e valorizados. Em Olinda, Pernambuco, o Museu do Mamulengo preserva a cultura tradicional da região.



Mamulengo manipulado por cordas. Artesanato de Pernambuco. Foto de 2009.



Mamulengos da série *Casa de farinha* (detalhe), cerca de 1994. Antônio Elias da Silva, Mestre Saúba. Madeira policromada, tecido, palha, alumínio, cordão, molas e tinta, altura: 69 cm. Museu do Mamulengo, Pernambuco, Brasil.

Observe na imagem do grupo Bagagem Cia. de Bonecos a relação entre os atores, os bonecos e a plateia em uma apresentação de fantoches.

Foto do espetáculo *O Novo Mundo*, apresentado pelo grupo Bagagem Cia. de Bonecos, no Distrito Federal, em 2010.

88

vimentação das mãos dos atores que manipulam os mamulengos nas apresentações de teatro desses bonecos.

Converse com os estudantes sobre as diferentes formas de contar histórias que eles conhecem, como: ler, falar, cantar, dramatizar com bonecos ou coisas, atuar, escrever, desenhar etc.

Você pode promover uma discussão sobre preservação e valorização do patrimônio cultural brasileiro. Para isso, comece com perguntas simples, relacionadas ao Museu do Mamulengo, como:

- Vocês gostariam de visitar um lugar assim?
- Qual é a importância de preservar mamulengos como esses em um museu?

(Respostas pessoais.)

Vamos fazer um mamulengo!

Para esta atividade, você precisará de:

- ✓ Copo de plástico.
- ✓ Tirinhas de jornal retorcidas.
- ✓ Tiras largas de jornal.
- ✓ Fitas coloridas largas ou retalhos de tecido cortados em tiras largas.
- ✓ Cola branca.
- ✓ Tinta guache.
- ✓ Recipiente plástico para colocar a cola diluída em água.
- ✓ Recipiente plástico com água.



Para dar volume à cabeça, torça as tirinhas de jornal. Mergulhe-as em cola e remova o excesso.



Cole as tirinhas em cima do copo para formar a cabeça.



Mergulhe tiras de jornal mais largas em cola diluída com um pouco de água.



Cole essas tiras de jornal (sem torcer) na cabeça e no corpo do boneco para dar acabamento.

89

Para sua informação

Inaugurado em 14 de dezembro de 1994, o Museu do Mamulengo é o primeiro e mais significativo museu de bonecos populares do Brasil e da América Latina, recebendo visitas diárias de centenas de estudantes e de turistas brasileiros e estrangeiros. O Museu é também um espaço de investigação, pois, além do acervo de bonecos, possui uma pequena biblioteca especializada e algumas informações acerca dos bonequeiros da região. O nome Espaço Tiridá é uma referência ao um dos personagens do Mamulengo do Mestre Ginú (Professor Tiridá), um negro esperto e inteligente, representante da sabedoria popular.

Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/dossie_teatros_bonecos.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Antes de desenvolver a atividade *Vamos fazer um mamulengo!* com os estudantes, experimente fazer um mamulengo você mesmo. Estude especialmente as maneiras de ligar a cabeça e o corpo para poder orientar a classe durante a confecção dos bonecos. Primeiro, desenhe como será o seu mamulengo.

Como material alternativo ao copo de plástico, podem ser usados para fazer o corpo do mamulengo tubos de papelão, como aqueles em que é enrolado o papel higiênico ou o papel toalha. Se for essa a sua opção, peça antecipadamente aos estudantes para trazer um ou mais tubos para a aula.

Atividade complementar

Palco para fantoches

Se tiver tempo para ampliar o percurso educativo sugerido, você pode propor aos estudantes que desenhem em grupo um palco especial para os fantoches que vão criar.

A estrutura do palco pode ser de madeira ou mesmo de caixas de papelão, do tipo usado para transportar alimentos e mercadorias.

Para sua leitura

Conheça melhor esta tradição brasileira lendo a *Revista Mamulengo* nº 15. Disponível em: <<https://abtbcentrounimabrasil.files.wordpress.com/2020/03/revista-mamulengo-nc2ba-15.pdf>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

A proposta deste capítulo estabelece uma relação entre três linguagens da Arte: Artes visuais, Música e Teatro. Com base na construção de um boneco (mamulengo) pelo estudante, empregando recursos da linguagem das Artes visuais, ele poderá estudar o manejo do fantoche e estruturar uma cena de teatro de bonecos com a participação de sua personagem e das personagens criadas pelos colegas de grupo. A seleção de uma música, a atribuição de um nome às personagens e a definição das características de sua voz completa sua caracterização na cena, a ser composta em interação com as personagens e as músicas dos colegas.



Antes que seque, cole em volta da cabeça do boneco as fitas coloridas largas ou os retalhos de tecido.



Esperre seque e passe uma demão de guache sobre a cabeça para que pareça a pele do boneco.



Esperre seque e pinte os detalhes do rosto do boneco.



Você também pode fazer os cabelos com pedaços de lã, tiras de tecido, palha etc.



- Agora só falta dar nome, personalidade e voz ao mamulengo. Enfim, dar-lhe vida! Quem ele vai ser?

Resposta de acordo com a escolha do aluno.

Você pode propor aos estudantes que façam fichas para cada fantoche. Nelas, eles vão desenhar um pequeno retrato e escrever:

- o nome do mamulengo;
- quem o criou;
- o que o boneco gosta de fazer;
- como é a voz dele;
- a música que gostariam que fosse usada quando ele aparece.

(Respostas de acordo com a criatividade do estudante.)



- Com seus colegas, inventem uma história da qual todos os bonecos participem.
- Escolham músicas que combinem com eles, pensando em qual usarão em cada cena. A música e a entonação de vozes podem ser recursos importantes para uma apresentação teatral!



- Depois, encenem a história que inventaram.
- No espaço a seguir, desenhe duas cenas da história que criaram e anote ao lado informações, como falas e músicas escolhidas.

Respostas de acordo com as escolhas do aluno.

| | |
|--|---|
| | Anotações |
| | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |
| | Músicas |
| | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |

| | |
|--|---|
| | Anotações |
| | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |
| | Músicas |
| | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |

Acompanhe os grupos durante os ensaios conversando e ajudando-os a decidir qual é a melhor forma de fazer a apresentação. Oriente os estudantes a usar as músicas conforme os recursos disponíveis em sua escola. Para trabalhar com diversas músicas numa mesma apresentação, o ideal é editá-las numa gravação. Outra opção é você ou um estudante trocar as músicas acompanhando as mudanças de cenas.

Se dispuser de mais tempo para a atividade, peça aos estudantes que escrevam toda a história inventada, procurando destacar as diferentes cenas e atribuir um número a cada uma delas. Em seguida, eles podem fazer uma lista indicando a correspondência entre o que acontece em cada cena e as músicas (ou a música) escolhidas.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Para que os estudantes percebam melhor qual música pode compor cada cena, você pode apresentar vários CDs e eles também podem trazê-los de casa. Sugira que escolham diferentes tipos de músicas: cantadas, instrumentais, lentas, rápidas etc.

A história pode ser criada pelo grupo como um improviso, tomando como base as fichas criadas para seus fantoches e as músicas que escolherem. Se perceber que os estudantes acham a escolha de muitas músicas algo muito complexo, peça que escolham apenas uma música para cada apresentação. Se trabalharem assim, cada apresentação será diferente. Comente que esse procedimento improvisado é comum também em várias formas de teatro realizadas em diversas comunidades.

Avaliação processual do bimestre

As avaliações processuais realizadas ao término de cada unidade referem-se às oito semanas trabalhadas, duas a cada capítulo, elas colaboram com o acompanhamento das aprendizagens, melhorando os resultados da avaliação final do 5º ano.

Avaliação das competências trabalhadas no bimestre

A serem preenchidas na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Os itens de 1 a 8 referem-se às aprendizagens do papel de estudante no componente Arte. Consulte os apontamentos a cada capítulo.

O item 9 refere-se à aprendizagem das habilidades do bimestre, que podem ser registradas a cada capítulo.

Os itens 10, 11, 12 referem-se às competências trabalhadas no bimestre.

Para preenchê-los, reflita com base em seus registros que trazem a memória das atividades do bimestre:

- No item 10, considere a Competência geral da BNCC 5.
- No item 11, a Competência específica de Linguagens 2.
- No item 12, as Competências específicas de Arte 2, 5 e 9.

Para avaliar as aprendizagens de Arte, consulte as respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?*, relativa a cada capítulo, e preencha:

- No item 13, as aprendizagens de Arte a cada capítulo do bimestre.
- Nos itens 14, 15, 16 e 17 as **aprendizagens de alfabetização e literacia**, consulte seus registros e apontamentos ao longo dos capítulos.

O QUE EU APRENDI?

- 1 Pesquise em casa, sozinho ou com seus familiares, e responda: No que um Patrimônio Imaterial da Humanidade se diferencia de um Patrimônio Material da Humanidade?
Resposta pessoal que diferencia os dois tipos de Patrimônio por meio da pesquisa realizada sozinho ou com os familiares.
- 2 Nas cenas teatrais com atores como personagens, a iluminação é importante, assim como a maquiagem. No teatro de sombras feito com bonecos, qual é a função da luz e a da sombra?
Resposta pessoal e reflexiva, respondida por meio das experiências de criação e das atividades do Livro do Estudante, descrevendo a luz como recurso para gerar sombras projetadas e movimentadas na criação da cena teatral.
- 3 Você já aprendeu a criar animais em movimento por meio das sombras de suas mãos. Se fosse preparar um espaço para fazer isso na casa de um amigo, do que você precisaria?
Resposta pessoal relacionada aos objetos e às personagens a serem criados pelo aluno, e que liste os materiais e recursos necessários, por exemplo: fonte de luz, tecido ou parede para projeção.
- 4 A afirmação: “O teatro de bonecos tem o mesmo nome nas diferentes regiões do Brasil” é verdadeira ou falsa? Por quê?
Falsa, pois, conforme o local do Brasil, os bonecos são chamados de maneiras diferentes: brigueira, João-minhoca, babaus, beneditos e mamulengos.

92

As habilidades destacadas neste bimestre são indicadas neste livro, a cada capítulo, por seu código ou numeração. As habilidades, para que sejam aprendidas, estão associadas aos **Objetos de conhecimento** e às **aprendizagens de Arte**. A aprendizagem das habilidades leva ao desenvolvimento das Competências. As aprendizagens de Arte e os Objetos de conhecimento podem ser encontrados em sequência à descrição das habilidades destacadas para cada capítulo. As Habilidades, os Objetos de conhecimento, as Competências e as aprendizagens de Arte também podem ser consultados na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*.

5 Descreva como você “daria vida” a um mamulengo que criou?

Resposta pessoal. O aluno pode descrever diversos procedimentos de ação realizados para animar um mamulengo, como movimentá-lo, acrescentar voz e música e definir as características da personagem.

6 Complete a frase:

O Museu do Mamulengo é importante porque _____

Resposta pessoal e reflexiva que discorra sobre a necessidade de valorização da produção artística dos mamulengos e sua representatividade cultural.

Ficha de autoavaliação mensal

| Respostas pessoais. | Sim | Não | Às vezes |
|--|-----|-----|----------|
| Participo das aulas com interesse e gosto pelos trabalhos. | | | |
| Peço ajuda aos professores e colegas quando preciso ou sou solicitado. | | | |
| Participo das aulas falando, lendo e escrevendo sobre minhas ideias. | | | |
| Comentários: _____ | | | |

Nestes dois capítulos do livro, o que mais gostei de aprender foi

Resposta pessoal.

porque _____

93

Ficha de autoavaliação mensal

A autoavaliação é importante para que o estudante pense sobre seu processo de aprendizagem e, progressivamente, desenvolva seu papel de estudante. Consolida-se como mais uma situação de aprendizagem. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Atividades para retomada de conhecimentos

Analise os resultados para ter ciência do conhecimento dos estudantes e de suas dificuldades. Com base nisso, planeje intervenções específicas para retomar as questões (em pequenos grupos ou duplas, considerando a heterogeneidade dos saberes) e retome individualmente com os estudantes com dificuldade em um assunto ou em responder alguma das questões, a fim de proporcionar oportunidades de se manifestarem. Esta ação também propicia que, posteriormente, esses estudantes possam contribuir para conversas, atividades diversas e leituras de imagens.

1. Caso os estudantes demonstrem dificuldade em indicar as diferenças entre Patrimônio Imaterial da Humanidade e Patrimônio Material da Humanidade, retome o conteúdo no Livro do Estudante.
2. Brincadeiras com lanterna e mãos podem auxiliar os estudantes que apresentarem dificuldade em compreender a luz como recurso fundamental para se criar um teatro de sombras.
3. No caso de algum estudante apresentar dúvida em listar materiais e recursos necessários para montar um teatro de sombras, proponha que a atividade seja feita oralmente.
4. Retomar os conteúdos dos textos e imagens do Livro do Estudante pode ser uma boa estratégia para os estudantes que apresentarem dificuldade em responder que a afirmação é falsa e justificar sua resposta apontando as diferentes nomenclaturas para o teatro de bonecos no Brasil.
5. Caso algum estudante tenha apresentado dificuldade em escrever ações necessárias para movimentar e dar vida a um mamulengo, peça que ele responda oralmente.
6. No caso de algum estudante apresentar dificuldade em reconhecer o Museu do Mamulengo como espaço de valorização da produção artística dos mamulengos e sua representatividade cultural, peça que ele reveja o conteúdo no Livro do Estudante.

Objetivos do capítulo

Investigar a história da invenção do desenho animado, criar um taumatrópio e animações em *flip book*.

Habilidades destacadas

• Para avaliar (EF15AR04), observe as atividades, grave em vídeo, fotografe ou anote em seu diário para verificar como os estudantes experimentaram e se expressaram fazendo uso adequado dos materiais e técnicas.

• **Objeto de conhecimento:** Materialidades (Artes visuais).

• Preencha os itens 5 e 6 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: Desenhos animados; *Flip books* e Taumatrópio.

• Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes desenvolveram o vocabulário com a palavra **taumatrópio** e se leram em voz alta com fluência o enunciado da atividade *Parece mágica!*

• Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 3 (5ª e 6ª semanas).

Orientações didáticas

Ao iniciar a conversa a respeito da invenção da animação, procure apresentar alguns exemplos de imagens que provoquem ilusões de ótica e converse com os estudantes sobre nossa percepção visual, preparando-os para entender como a movimentação do taumatrópio cria a ilusão da fusão das duas imagens desenhadas nos dois lados do disco.

Converse sobre como o desenvolvimento de mecanismos como esse está associado ao início da história da animação e proponha que façam uma pesquisa sobre o tema.

3**A invenção do desenho animado**

Vamos estudar como são feitos os desenhos animados e descobrir como é possível conseguir que as imagens nos deem a ilusão de movimento.

Os princípios da animação são os mesmos do cinema!

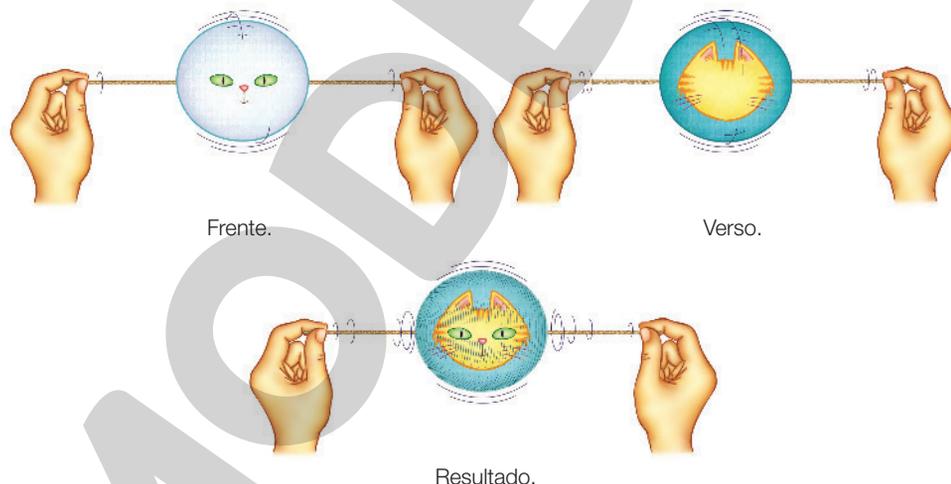
Vamos conhecer algumas das primeiras formas de cinema de animação e fazer experiências para compreender essa técnica. Observe esta antiga invenção e tente descobrir como funciona. Seu nome é taumatrópio.



Taumatrópio, cerca de 1825, com tronco de duas árvores e texto.

Outro lado do mesmo taumatrópio, com folhagem das árvores e texto.

Observe agora como funciona um taumatrópio.



Frente.

Verso.

Resultado.

Ao puxar e soltar o barbante, o taumatrópio é girado rapidamente. Assim, vemos a figura que está desenhada no verso dele e a que está na frente combinadas em um só desenho.

O movimento das imagens é tão veloz que nosso cérebro percebe os dois lados do taumatrópio como se fossem apenas um.

94

Para sua leitura

- RAMOS, Maria. *Luz, câmera, ação!* Disponível em: <<http://www.invivo.fiocruz.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?inford=864&sid=7>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Parece mágica!

Você pode fazer um taumatrópio com seus próprios desenhos ou palavras.

Para isso, vai precisar de:

- ✓ Papel-cartão.
- ✓ Fita adesiva dupla face ou cola.
- ✓ Barbante ou fio grosso.
- ✓ Tesoura com pontas arredondadas.

É importante planejar bem, pensando no resultado final. Siga as orientações passo a passo para a montagem.



Você vai recortar dois círculos de papel-cartão de 5 cm de diâmetro.



Desenhe no caderno os estudos de sua ideia. O que você vai desenhar na frente para se misturar ao desenho do verso do taumatrópio?



Agora, desenhe a ideia final no papel-cartão.



Para montar o taumatrópio, prenda a linha grossa entre as partes usando a fita adesiva dupla face ou a cola.



Cole as duas partes. Para o taumatrópio funcionar bem, o encaixe tem de ser perfeito.



Espere secar. Depois, experimente girar e anime seus desenhos!

ILUSTRAÇÕES: EDUARDO FRANCISCO

Na atividade *Parece mágica!*, os estudantes podem inicialmente desenhar a lápis suas ideias nos círculos em branco, sobrepô-los e olhá-los contra a luz para verificar como os desenhos ficarão quando acionarem seus taumatrópios. Após essa verificação, se estiverem satisfeitos, eles poderão continuar com o trabalho.

Oriente os estudantes a fixar a linha bem no meio do círculo, passando pelos dois cantos opostos, para que a movimentação do taumatrópio aconteça de maneira adequada.

Peça que reparem, no momento de prender os dois lados com a fita adesiva, como um desenho deve ficar de ponta-cabeça em relação ao outro. Só assim os dois estarão virados para cima quando o taumatrópio for movimentado.

Depois, organize uma roda para que todos conheçam e experimentem os diversos taumatrópios criados pela classe.

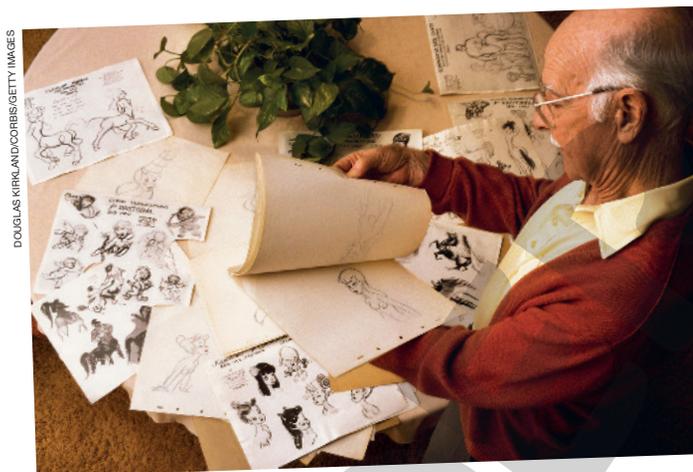
Comente com os estudantes que os animadores profissionais fazem milhares de desenhos como esses para criar suas animações. Para desenhá-los, eles costumam usar uma mesa de luz que ilumina os desenhos por trás, facilitando copiar desenhos em papéis sobrepostos com pequenas alterações que nos dão a ilusão de movimento. Fazer um *flip book* em um bloco de papel com alguma transparência tem a mesma função: garantir a continuidade dos desenhos na animação.

Em alguns programas de animação por computador, há uma simulação do efeito criado pelas mesas de luz, permitindo vislumbrar um determinado número de desenhos adiante ou atrás do que está sendo feito pelo animador. Essa técnica é chamada de *onion skin* (em inglês, significa *casca de cebola*, referência à transparência que permite ver atenuados os outros desenhos).

A técnica básica de todo filme de animação de imagens pode parecer uma brincadeira, como a criação do taumatrópio. Mas, para fazer um desenho animado longo, são necessários muitos desenhos, até mesmo milhares deles!

A ilusão do movimento surge com o auxílio de mecanismos que trocam as imagens em alta velocidade.

Repare na imagem abaixo: o animador está virando rapidamente as páginas de um caderno para ter noção do movimento que vai dar a uma personagem. Esse tipo de animação é chamado em inglês de *flip book*.



Ollie Johnston, animador da Disney, movimentando um *flip book* com seus desenhos. Foto de 1990.

Pesquise *flip books*

Existe na internet muito material sobre *flip books*. Com a orientação de seu professor, pesquise alguns *sites* sobre *flip books* e compartilhe com seus colegas.

Você pode construir um *flip book* com diversos desenhos. Siga as dicas:

- Faça desenhos simples.
- Escolha um papel que tenha um pouco de transparência e permita enxergar o desenho da folha de baixo. Isso facilita continuar o movimento quadro a quadro.
- Blocos de notas, vendidos em papelarias, são ideais para este trabalho, mas você também pode aproveitar o canto das páginas de algum caderno. E ainda existem outras formas de fazer uma animação.



Para ver sua animação, segure as folhas como nessa ilustração e solte-as gradualmente.

96

Dica de site

- O *flip book Pinguim Imperador* pode ser mostrado como referência para seus estudantes. Disponível em: <http://www.invivo.fiocruz.br/media/flipbook_pinguim_imperador.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Dica de vídeo

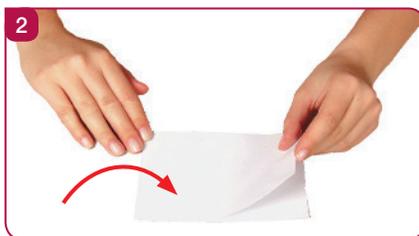
- Pesquise na internet vídeos com orientações para a criação de um *flip book*. Indicamos duas alternativas, narradas em inglês, disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6znHGLZvRv4>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=iExiCGV7zjl>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Anime seu desenho!

Aprenda uma técnica simples para animar desenhos, utilizando apenas duas folhas. Basta acompanhar as instruções com atenção.



Dobre e corte ao meio uma folha de papel branco.



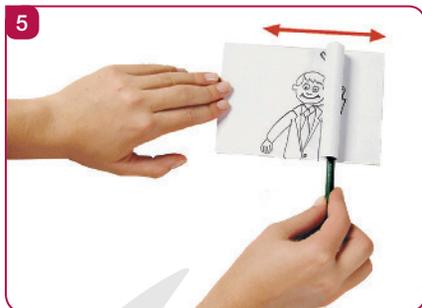
Dobre novamente ao meio uma das partes, mas não a corte.



Na folha de baixo, trace um desenho.



Na folha de cima, copie o mesmo desenho fazendo uma pequena modificação no todo ou em algum detalhe.



Enrole a folha com um lápis ou caneta, usando-os para movimentar a folha.



Pronto! Agora é só observar sua animação.

FOTOS: PAULO MANZI

LENNINHA LACERDA

Na atividade *Anime seu desenho!*, oriente os estudantes a seguir as instruções do livro. O desenho animado é apresentado neste capítulo por meio de uma técnica simples, para que o estudante possa perceber a necessidade de desenhar quadro a quadro com pequenas modificações, para que a passagem de um quadro a outro, ao mover a folha, dê ao observador a ilusão de movimento. Assim, o princípio básico da animação está exposto na atividade proposta no Livro do Estudante.

Após os estudantes terminarem suas animações, reserve um momento para conversarem sobre os trabalhos criados pelos colegas e apreciarem.



Reconte a um adulto de sua convivência o que você aprendeu sobre animação e façam juntos um taumatrópio. Depois traga sua criação para a escola e compartilhe com os colegas.

Objetivos do capítulo

Saber como é feita uma animação de objetos em *stop motion*, planejar e executar uma animação.

Habilidades destacadas

- Para avaliar (EF15AR26), observe o processo de planejamento e a apresentação da animação, fotografe, grave um vídeo ou anote em seu diário para verificar como os estudantes exploraram as tecnologias e os recursos digitais nas suas animações.

- **Objetos de conhecimento:** Arte e tecnologia (Artes integradas).

- Preencha os itens 7 e 8 da *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* deste Manual.

As habilidades acima estão relacionadas às seguintes **aprendizagens de Arte**, que podem ser avaliadas a partir dos seus registros e na leitura da seção *O que eu aprendi?* do Livro do Estudante: *Stop motion*, Câmera fotográfica e Animação.

- Para avaliar **alfabetização e literacia** verifique se os estudantes exercitaram com propriedade a atividade de escrita na atividade *Anote aqui sua ideia para usar as personagens minhocas* e se desenvolveram o vocabulário com as palavras ***stop motion***.

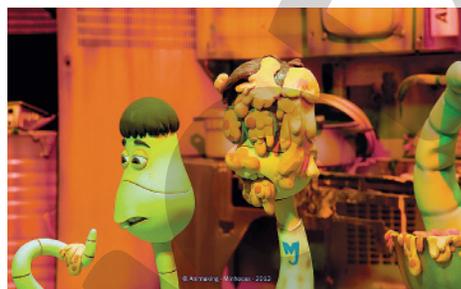
- Preencha a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* do capítulo 4 (7ª e 8ª semanas).

Orientações didáticas

Promova a leitura compartilhada dos textos e das imagens do Livro do Estudante para garantir a compreensão da possibilidade de realização de uma animação por meio da técnica de *stop motion*.

4**Como animar objetos**

As imagens desta página são do primeiro filme longo de animação *stop motion* de bonecos feito no Brasil. *Minhocas*, dirigido por Paolo Conti e Arthur Nunes, foi lançado em 2013 e tem 82 minutos de duração.



Comidas do filme *Minhocas*. Nelas aparecem as personagens principais e alguns dos vilões do filme.

A animação conta a história de Júnior, uma minhoca pré-adolescente de 11 anos. Ao tentar exibir-se para os colegas, Júnior é capturado e levado a um lugar distante controlado pelo tatu-bola Big Wig, o vilão que quer dominar o mundo. Com os amigos Nico e Linda, Júnior vive muitas aventuras para derrotar Big Wig e voltar para casa.

98

Para sua leitura

- Recomendamos a leitura da dissertação de mestrado de Sergio Henrique Carvalho Vilaça, *Inclusão audiovisual através do cinema de animação*, apresentada à Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VPQZ-73GJ4G/1/disserta_o_sergio_vilaca.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Para criar esse filme foram desenhados muitos estudos. Observe abaixo a arte elaborada para o filme *Minhocas* e responda às questões.



Arte conceitual mostrando, da esquerda para a direita, as personagens Linda, Nico e Júnior, 2008. Fábio Cobiaco. Guache sobre papel texturizado, 50 × 65 cm. Coleção particular.

- O que você pode dizer de cada personagem a partir dessa cena?
Resposta pessoal.
- Quais aspectos da imagem levaram você a pensar assim?
Resposta pessoal.

As personagens de *Minhocas* foram criadas para serem aproveitadas também em outras situações. Por exemplo: um jogo de corrida criado com os protagonistas do filme, em que os jogadores dirigem as personagens em pistas baseadas nos ambientes da animação; séries de animação, como *Sub News: O jornal do mundo das minhocas*, que mostra como seria o telejornal das minhocas; e animações longas, como *Jack Worm, o espião que esquecia demais*: nela uma velha minhoca descobre que foi o maior espião de todos os tempos!

- Anote aqui sua ideia para usar as personagens minhocas:

Resposta pessoal.

- Você já assistiu a um desenho animado feito com bonecos de massinha?
Resposta pessoal.
- Já pensou como os animadores fazem para que os bonecos pareçam se mover? **Resposta pessoal.**

Dica de site

- Saiba mais sobre a animação *Minhocas* visitando: <<http://www.animaking.com.br/project/minhocas/?lang=pb>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Dica de vídeo

- *Minhocas – Entrevista*. Disponível em: <<https://vimeo.com/21366179>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

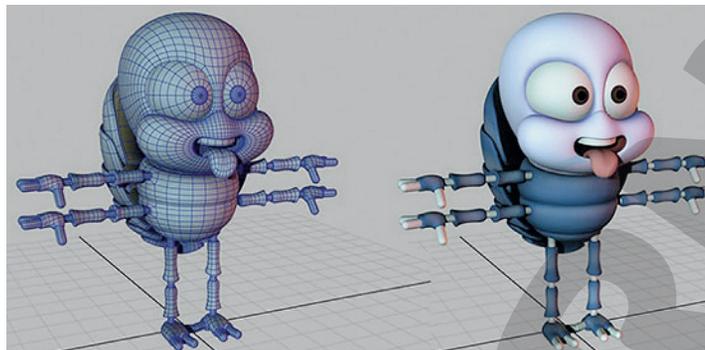
Para sua leitura

- Recomendamos: WERNECK, Daniel Leal. *Estratégias digitais para o cinema de animação independente*. (Dissertação de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes/UFMG). Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VPQZ-75VP3W/1/daniel_werneck___estrategias_digitais_animacao_independente.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2021

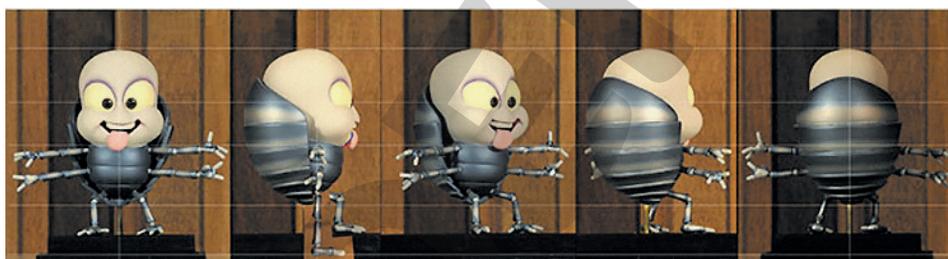
Pesquise na internet como fazer uma gravação em *stop motion*. É possível encontrar diversos tutoriais em vídeo com instruções para sua criação no celular ou no computador.

Os animadores fizeram bonecos de cada personagem para usarem na filmagem da animação.

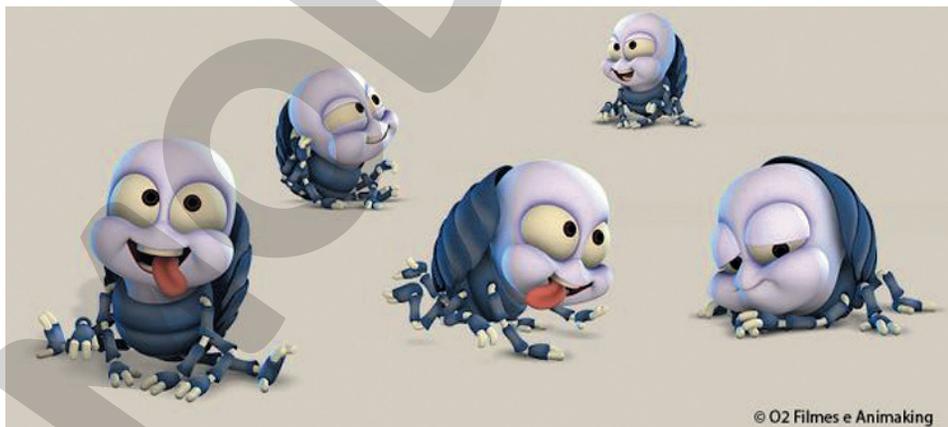
Observe as imagens do modelo tridimensional do tatu-bola Zap. Elas foram criadas em um programa de computador para estudar suas características antes de produzirem um boneco real do Zap.



Imagens 3D (tridimensionais) de Zap criadas em computador permitiram aos animadores observar a personagem de diferentes pontos de vista e mover partes de seu corpo.



Boneco real (*mockup*) da personagem Zap montada em várias poses e expressões.



Estudos de poses e expressões da personagem Zap em animação gráfica. Foram criadas 1.400 expressões de boca para cada personagem!

100

Atividades complementares

Visita a um estúdio de animação

Se possível, organize uma visita de sua classe a um estúdio de criação de desenhos animados de sua região.

Criar animações na internet

É possível usar programas para fazer animações *on-line* em *sites* da internet. Experimente fazer uma antes de propor aos estudantes que realizem uma animação, para saber como orientá-los. Por exemplo: o *site Toonator* oferece um programa simples para criar animações na internet com orientações em inglês e uma interface que possibilita um uso bem intuitivo.

O nome da técnica de animação *stop motion* vem das palavras inglesas *stop*, que significa “parar”, e *motion*, “movimento”.

A partir de um ponto de vista fixo, o animador faz uma sequência de fotografias de um objeto; a cada nova foto, ele é deslocado levemente ou algum pequeno detalhe nele é alterado. O objeto aparenta mover-se continuamente quando as imagens são apresentadas numa velocidade acima de 12 fotos por segundo.

Em *Minhocas*, 24 fotografias foram usadas para produzir cada segundo de filme. No total, usaram mais de 600 mil fotos!

Os bonecos articulados das personagens usados na filmagem podem movimentar várias partes do corpo e mudar de expressão. Observe o do vilão Big Wig.



Boneco de Big Wig, o vilão da trama. Foto de 2011.



Cenários bem iluminados são utilizados para a realização das fotografias. Foto de 2011.



De uma foto para outra, o animador altera levemente a pose da personagem e sua posição no cenário. Foto de 2011.

Ao finalizar a atividade *Que tal fazer uma animação?* proponha aos estudantes que compartilhem suas propostas e conversem com a turma sobre suas ideias. Se houver recursos na escola, recomendamos dar continuidade às animações planejadas, seguindo as orientações da atividade complementar sugerida a seguir.

Criar uma animação em *stop motion*

Você pode planejar uma atividade de criação de animação em *stop motion* na sala de informática de sua escola. O computador é um instrumento que pode ser usado para criar animações, basta familiarizar-se com os programas disponíveis. Peça ajuda aos técnicos do setor de informática ou aos colegas que já tenham trabalhado com essas ferramentas para saber como utilizá-las.

Se não tiver em sua escola nenhum programa de vídeo adequado à realização de *stop motion*, há programas gratuitos disponíveis na internet. Um programa simples, com interface em inglês, é o *Monkey Jam*, recomendado pela rede de televisão inglesa BBC para atividades educativas. Pode ser usado com uma *webcam* ou importando fotos feitas com câmera digital comum ou celular. O programa está disponível para *download* em: <<http://monkeyjam.org/download>>. Acesso em: 26 jun. 2021.

Depois, organize uma mostra das realizações dos estudantes.

Esta atividade permite trabalhar conteúdos das Artes visuais, Artes audiovisuais e Música. Nesse percurso didático, os estudantes poderão perceber que os objetos se tornam animados em uma produção audiovisual de *stop motion* por meio de um processo planejado para articular fotografia digital, música, vozes de personagens e efeitos sonoros, resultando na construção de um vídeo.

Os recursos mínimos necessários para fazer uma animação *stop motion* são uma câmera fotográfica digital, iluminação adequada e um computador com programa de edição de vídeo. São necessárias pelo menos 12 fotos para produzir no programa do computador 1 segundo de animação.



1 Criar um *storyboard* facilita planejar a filmagem.



2 Fixar a câmera num tripé reduz o risco de movimentá-la sem querer.



3 É necessário planejar a iluminação de cada cena. A posição das personagens deve ser ajustada a cada foto.



4 As vozes das personagens, as músicas e os efeitos sonoros podem ser acrescentados no computador.

ILUSTRAÇÕES: EDUARDO FRANCISCO

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Que tal fazer uma animação?



Você vai se reunir com um grupo de colegas para planejar uma animação *stop motion*. As personagens podem ser objetos comuns, bonecos de brinquedo ou feitos com massa de modelar.

Escrevam uma história curta para suas personagens, pensando no cenário onde cada cena acontece.

Depois, criem em folhas de papel um *storyboard*, que é um roteiro visual com desenhos e anotações de como será a movimentação das personagens em cada cena. Indiquem também quais músicas ou efeitos sonoros vão usar.

102

Painel visual de palavras usadas em Arte

Peça aos estudantes que tragam para o painel visual da classe imagens associadas a algumas das palavras do vocabulário de teatro e animação estudados. Por exemplo: *mamulengo*, *taumatrópio* e *storyboard*. Promova uma roda de conversa sobre o conjunto de palavras e imagens que eles já reuniram nesse painel desde o início de sua criação.

O QUE EU APRENDI?

1 Nos desenhos animados as imagens:

- parecem estar em movimento. se movimentam apenas porque você se mexe.
- nenhuma das respostas anteriores está correta.

2 Como podemos fazer as imagens se movimentarem em um *flip book*?

Resposta pessoal. O aluno descreverá a técnica por meio de sua experiência em aula de construir um *flip book*.

3 Complete a frase:

Ao puxar e soltar o barbante, o taumatrópio é girado rapidamente. Assim, vemos a figura que está desenhada no verso dele e a que está na frente dele combinadas em um só desenho.

4 Explique com suas palavras como é possível filmar objetos e bonecos de modo que pareçam estar em movimento, como feito no filme *Minhocas*.

Resposta reflexiva e pessoal que delineie a compreensão do aluno a respeito das possibilidades de animação por meio do registro fotográfico de bonecos e objetos em diferentes posições e da reprodução em sequência dessas imagens por meio de edição de vídeo.

5 Quais tipos de câmera fotográfica você conhece?

Resposta pessoal. De acordo com a experiência, os alunos podem citar por exemplo: celulares, máquinas fotográficas, câmeras digitais, *pin hole* etc.

Avaliação processual do bimestre

As avaliações processuais realizadas ao término de cada unidade referem-se às oito semanas trabalhadas, duas a cada capítulo, elas colaboram com o acompanhamento das aprendizagens, melhorando os resultados da *avaliação final* do 5º ano.

Avaliação das competências trabalhadas no bimestre

A serem preenchidas na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Os itens de 1 a 8 referem-se às aprendizagens do papel de estudante no componente Arte. Consulte os apontamentos a cada capítulo.

O item 9 refere-se à aprendizagem das habilidades do bimestre, que podem ser registradas a cada capítulo.

Os itens 10, 11, 12 referem-se às competências trabalhadas no bimestre. Para preenchê-los, reflita com base em seus registros que trazem a memória das atividades do bimestre:

- No item 10, considere a Competência geral da BNCC 5.
- No item 11, a Competência específica de Linguagens 2.
- No item 12, as Competências específicas de Arte 2, 5 e 9.

Para avaliar as aprendizagens de Arte, consulte as respostas dos estudantes na seção *O que eu aprendi?* relativa a cada capítulo e preencha:

- No item 13, as aprendizagens de Arte a cada capítulo do bimestre.
- Nos itens 14, 15, 16 e 17 as aprendizagens de **alfabetização e literacia**, consulte seus registros e apontamentos ao longo dos capítulos.

As habilidades destacadas neste bimestre são indicadas neste livro, a cada capítulo, por seu código ou numeração. As habilidades, para que sejam aprendidas, estão associadas aos **Objetos de conhecimento** e às **aprendizagens de Arte**. A aprendizagem das habilidades leva ao desenvolvimento das Competências.

As aprendizagens de Arte e os Objetos de conhecimento podem ser encontrados em sequência à descrição das habilidades destacadas para cada capítulo.

As Habilidades, os Objetos de conhecimento, as Competências e as aprendizagens de Arte também podem ser consultados na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*.

Atividades para retomada de conhecimentos

Analise os resultados para ter ciência do conhecimento dos estudantes e de suas dificuldades. Com base nisso, planeje intervenções específicas para retomar as questões (em pequenos grupos ou duplas, considerando a heterogeneidade dos saberes) e retome individualmente com os estudantes com dificuldade em um assunto ou em responder alguma das questões, a fim de proporcionar oportunidades de se manifestarem. Esta ação também propicia que, posteriormente, esses estudantes possam contribuir para conversas, atividades diversas e leituras de imagens.

1. Caso os estudantes tenham dúvida em responder a esta atividade, apresente vídeos de *making off* que mostram bastidores de filmagens de desenhos animados. Este é um excelente recurso para que percebam que nos desenhos animados as imagens apenas parecem estar em movimento.
2. Pode-se recuperar oralmente a produção do *flip book*, caso alguns estudantes demonstrem dificuldade em descrever essa técnica.
3. Caso algum estudante manifeste dificuldade em indicar o taumatrópio como recurso para visualizar o princípio de um desenho animado, proponha que faça isso oralmente.
4. Peça que façam oralmente a reflexão sobre o procedimento de animação de objetos e bonecos, caso alguns estudantes apresentem dificuldade.
5. Caso alguns estudantes apresentem dificuldade em citar tipos de câmera fotográfica e reconhecer a diversidade desta ferramenta, peça que retomem as imagens no Livro do Estudante.
6. Uma roda de conversa em grupo pode auxiliar os estudantes que apresentarem dificuldade em indicar as principais estratégias de realização de um *stop motion*.



O QUE EU APRENDI?

- 6 Comente o que sabe sobre a técnica de animação *stop motion*. Lembre-se de que esse nome costuma ser escrito em inglês e se traduz para o português assim: *stop* (parado) e *motion* (movimento).

Resposta pessoal. O aluno pode indicar que nessa técnica são feitas muitas fotos de objetos parados, movidos gradualmente a cada registro, de modo que quando reproduzidas em continuidade essas fotos gerem a ilusão de imagens em movimento.

| Ficha de autoavaliação mensal | | | |
|--|-----|-----|----------|
| Respostas pessoais. | Sim | Não | Às vezes |
| Participo das aulas com interesse e gosto pelos trabalhos. | | | |
| Peço ajuda aos professores e colegas quando preciso ou sou solicitado. | | | |
| Participo das aulas falando, lendo e escrevendo sobre minhas ideias. | | | |
| Comentários: | | | |
| <hr/> <hr/> <hr/> | | | |

Nestes dois capítulos do livro, o que mais gostei de aprender foi

Resposta pessoal.

porque

104

Ficha de autoavaliação mensal

A autoavaliação é importante para que o estudante pense sobre seu processo de aprendizagem e, progressivamente, desenvolva seu papel de estudante. Consolida-se como mais uma situação de aprendizagem. Apoie os estudantes, se necessário, sem conduzir o que devem assinalar e escrever, pois, por vezes, eles precisam realizar a tarefa com sua ajuda para entender o que está sendo pedido ou para ler e escrever os comentários na ficha. Tente garantir o máximo de autonomia a eles nesse preenchimento.

Conclusão

Retome a *Ficha de avaliação processual bimestral do professor* relativa a esta unidade. Ela registra a avaliação formativa desenvolvida nas oito semanas do bimestre, ao longo da realização das atividades propostas a cada capítulo, e das avaliações processuais realizadas pelos estudantes a cada dois capítulos.

Lembramos que as Habilidades e as Competências destacadas para serem avaliadas neste bimestre são indicadas no início de cada capítulo do livro por seu código ou numeração e podem ser consultadas na íntegra no texto *Orientações gerais do livro de Arte*, no início deste Manual.

Procure identificar como os principais objetivos de aprendizagem previstos na unidade foram alcançados, considerando a progressão de cada estudante durante o período observado, individualmente e em relação ao grupo. Observe com cuidado suas reflexões de autoavaliação.

Nesta unidade, a avaliação do estudante e da turma se relaciona ao cumprimento dos objetivos de Arte a seguir.

- Saber como é realizado o teatro de sombras ao observar imagens de apresentações desse tipo de espetáculo.
- Trabalhar com técnicas do teatro de sombras ao experimentar criar cenas com as próprias sombras.
- Conhecer o uso de bonecos em teatro e sua diversidade regional no Brasil.
- Aprender a trabalhar com bonecos em teatro ao criar fantoches e uma história para a ação teatral desses fantoches.
- Investigar a história da invenção do desenho animado.
- Criar um taumatópio e animações em *flip book*.
- Saber como é feita uma animação de objetos em *stop motion*.
- Planejar e executar uma animação.

Procure reconhecer eventuais defasagens na construção dos conhecimentos ao longo da realização das atividades do bimestre, retomando imediatamente com os estudantes os objetivos de aprendizagem em que manifestem alguma dificuldade.

Avalie também o que pode alterar em suas aulas para obter melhor resultado, registre suas ideias e converse sobre elas com seus pares e orientadores.

Conclusão do volume

Fichas de avaliação processual bimestral do professor

O conjunto de quatro *Fichas de avaliação processual bimestral do professor* do 5º ano, relativo a cada aluno, registra uma avaliação processual construída por meio de seu acompanhamento do estudante nas diferentes aprendizagens propostas ao longo dos capítulos do livro.

Ficha de avaliação processual bimestral do professor

Professor: _____ Ano: _____
 Estudante: _____ Unidade: _____

| Aprendizagens de papel de estudante | Satisfatório Responde bem ao que está sendo avaliado | Regular Responde de forma parcial ao que está sendo avaliado | Fragil Não responde ao que está sendo avaliado | Proposta para minimizar e ressignificar desafios das aprendizagens de cada estudante, sempre considerando o seu regular e o fragil |
|--|---|---|---|---|
| 1. Torna formulações e embases nos processos de criação | | | | Observar como o estudante responde ao que se embasa do ponto de vista, entendendo a arte e a estética da aprendizagem em sua prática, com o livro MP13. |
| 2. Conhecer-se ao trabalhar | | | | Dialogar com o estudante sobre suas criações, promover sua atenção total. |
| 3. Observar as produções artísticas desenvolvidas pelo professor | | | | Interagir com o estudante sobre suas observações, promover sua participação na observação das produções artísticas. |
| 4. E se aprofundar em relação aos próprios trabalhos | | | | Promover o aprofundamento do estudante em relação aos seus trabalhos, por meio de avaliação de critérios construídos quando necessário. |
| 5. Trabalhar em colaboração com os colegas em situações coletivas | | | | Apoiar como regulares as interações competentes nas criações coletivas e validar as competências. |
| 6. Observar, colaborar, e avaliar e comentar positivamente e reconhecer as produções artísticas de colegas | | | | Apoiar como regulares as interações competentes nos comentários em relação a trabalhos de colegas e validar as competências. |
| 7. Fazer sobre produções artísticas avaliadas em diversos contextos e situações | | | | Interagir a partir da realidade das produções artísticas avaliadas e a partir de experiências em situações para promover o conhecimento e a criatividade. |
| 8. Conhecer outras práticas culturais e reconhecer a diversidade das culturas | | | | Promover o conhecimento e a criatividade em relação à diversidade das culturas trabalhadas no livro. |
| 9. Aprendizagens das habilidades do bimestre | | | | A habilidade com aprendizagem regular ou fragil pode ser retomada com diálogo sobre as aprendizagens trabalhadas em sua aprendizagem. Observar e avaliar quando necessário. Lembrar-se de que a habilidade pode surgir em outros capítulos ou unidades do Livro do Estudante, portanto não necessariamente por ser aprendida. |
| Avaliação processual de Capítulo 1 (1 a 2 semanas) | | | | |
| Avaliação processual de Capítulo 2 (3 a 4 semanas) | | | | |
| Avaliação processual de Capítulo 3 (5 a 6 semanas) | | | | |
| Avaliação processual de Capítulo 4 (7 a 8 semanas) | | | | |

MP13 Orientações gerais

Ficha de avaliação processual bimestral do professor

Professor: _____ Ano: _____
 Estudante: _____ Unidade: _____

| Competências desenvolvidas no bimestre | Satisfatório | Regular | Fragil | Comentários |
|---|--------------|---------|--------|-------------|
| 10. Desenvolver as competências gerais da Educação Básica | | | | |
| 11. Desenvolver as competências gerais da Linguagem | | | | |
| 12. Desenvolver as competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental | | | | |
| 13. Aprendizagens de Arte do bimestre | | | | |
| Avaliação Processual de Capítulo 1 (1 a 2 semanas) | | | | |
| Avaliação Processual de Capítulo 2 (3 a 4 semanas) | | | | |
| Avaliação Processual de Capítulo 3 (5 a 6 semanas) | | | | |
| Avaliação Processual de Capítulo 4 (7 a 8 semanas) | | | | |
| 14. Falar em língua oral e escrita | | | | |
| 15. Compreensão de textos | | | | |
| 16. Produção escrita | | | | |
| 17. Desenvolvimento do estudante | | | | |

Comentário do professor sobre o bimestre: _____

MP14 Orientações gerais

Ao acompanhar os alunos neste processo de aprendizagem integrado à experiência constante e contínua de avaliação formativa, é importante que você considere todas as propostas de avaliação como situações de aprendizagem que lhe permitem retomar e aperfeiçoar aprendizagens junto aos estudantes.

Avaliação final

AValiação FINAL

1) Responda:

a) Quem é e qual a profissão de Néde Galdon?
 Resposta pessoal que leve em consideração as informações sobre a arqueologia do Livro do Estudante.

b) Comente a pintura pré-histórica existente no Brasil.
 Resposta pessoal que leve em consideração as informações sobre pintura pré-histórica do Livro do Estudante.

2) Uma flauta muito antiga feita com um osso de abutre foi encontrada coberta de terra e estava quebrada em dois pedaços. O que foi preciso fazer para que pudesse ser tocada novamente?
 Queimação. Restauração. Instalação.

3) Quando dançamos precisamos mobilizar as articulações do corpo. Cite algumas.
 Resposta reflexiva. Entre as articulações citadas podem surgir: cotovelos, joelhos, braços, mãos e pés.

105

A avaliação final do 5º ano, a ser realizada a seguir, perpassa os diversos assuntos tratados ao longo do período e espelha as diferentes aprendizagens que os alunos puderam concretizar.

Ela pode ser contrastada com a avaliação diagnóstica realizada pelos estudantes no início do ano letivo. Na sistematização dos conhecimentos construídos é possível retomar os conhecimentos prévios dos alunos e propor que eles mesmos identifiquem o que mudou, consolidando sua percepção dos conhecimentos apreendidos.

AValiação FINAL

1 Responda:

a) Quem é e qual a profissão de Niède Guidon?

Resposta pessoal que leve em consideração as informações sobre a arqueóloga do Livro do Estudante.

b) Comente a pintura pré-histórica existente no Brasil.

Resposta pessoal que leve em consideração as informações sobre pintura pré-histórica do Livro do Estudante.

2 Uma flauta muito antiga feita com um osso de abutre foi encontrada coberta de terra e estava quebrada em dois pedaços. O que foi preciso fazer para que pudesse ser tocada novamente?

Queimação.

Restauração.

Instalação.

3 Quando dançamos precisamos mobilizar as articulações do corpo. Cite algumas.

Resposta reflexiva. Entre as articulações citadas podem surgir: cotovelos, joelhos, braços, mãos e pés.

105

Portanto, ter avaliado os referidos conhecimentos processualmente, ao longo do ano, retomando os pontos frágeis das aprendizagens para recuperá-los junto aos estudantes que demandaram este trabalho do professor, possibilitou finalizar o percurso do ano letivo nessa avaliação final, que rastreia os temas estudados. Essa é a melhor forma de avaliar o que foi aprendido durante o ano letivo, pois, nos referidos assuntos todas as intenções didáticas estão representadas, e a avaliação final espelha as diferentes aprendizagens que os estudantes puderam concretizar.

Avaliação final

A Avaliação processual do estudante foi construída por meio de seu acompanhamento e registro das diferentes aprendizagens ao longo dos capítulos de cada unidade na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.

Isso permitiu que você acompanhasse as aprendizagens de competências, habilidades, aprendizagens de Arte e itens de avaliação da postura do estudante ao longo dos processos de aprendizagem.

Desse modo, a avaliação diagnóstica do início do ano teve como objetivo preparar os estudantes para dar início ao 5º ano, já a avaliação processual permitiu que você, além de avaliar as aprendizagens, as retomasse quando foi preciso aperfeiçoá-las junto a alguns estudantes.

Todas as propostas de avaliação acima referidas funcionam para o estudante como novas situações de aprendizagem.

Para a prática da avaliação da aprendizagem, deverão ser coletados os dados que lhe sejam essenciais, relevantes, significativos. À semelhança do que ocorre na prática científica, a avaliação da aprendizagem não pode assentar-se sobre dados secundários do ensino-aprendizagem, mas apenas sobre os que efetivamente configuram a conduta que cabe ao educador ensinar e ao educando aprender. No caso da aprendizagem, dados essenciais são os que estão definidos no projeto pedagógico e no planejamento do ensino. (LUCKESI, 2011, p. 281).

A avaliação final do 5º ano perpassará os assuntos tratados ao longo do ano, nela o estudante colocará em jogo o que aprendeu sobre o que foi ensinado.

A aprendizagem de cada assunto demandou conhecimentos nos âmbitos enunciados e sintetizados na *Ficha de avaliação processual bimestral do professor*.


AVALIAÇÃO FINAL

- 4 Ao dançar podemos usar diferentes partes do corpo como apoio. Cite alguns desses apoios.

Resposta pessoal. Entre os apoios citados podem surgir: pés, costas, nádegas e, até mesmo, a cabeça (caso o aluno imagine alguém que se equilibra em posição invertida).

- 5 Imagine um ator que representou duas personagens muito diferentes em uma peça teatral contemporânea. Quais poderiam ser as mudanças necessárias para isso acontecer? Escolha uma entre as duas respostas abaixo e justifique-a.

- a) Mudar o figurino e a maquiagem.

Resposta pessoal e reflexiva. As duas escolhas são possíveis. É importante que o aluno apresente uma justificativa coerente com os conteúdos estudados no Livro do Estudante. Cada personagem pode ter figurino e maquiagem diferenciados para compor e caracterizar essa mudança.

- b) Mudar o nome da personagem e sua voz.

Resposta pessoal e reflexiva. As duas escolhas são possíveis. É importante que o aluno apresente uma justificativa coerente com os conteúdos estudados no Livro do Estudante. A escolha do nome caracteriza cada uma das personagens, assim como o timbre de sua voz, o que vai diferenciá-las, mesmo que um só ator as represente.

- 6 Complete a frase:

A arte que está nas ruas de uma cidade é importante porque _____

Resposta pessoal, reflexiva, que se aproxime de uma ou de algumas das afirmações a seguir: é acessível às pessoas que se deslocam nas ruas e a outras que queiram observá-la; torna a cidade um lugar mais bonito e cuidado; pode envolver as pessoas das comunidades.

7 Imagine que você decidiu gravar sons para representar a paisagem sonora de um zoológico.

- Anote o nome de três bichos que você escolheria para gravar seus sons.
- Registre como representaria esses sons por meio de desenhos.

| Nome do bicho | Desenho que representa o som desse bicho |
|---------------|--|
| | Respostas: cada desenho tentará representar de maneira pessoal o som do animal correspondente. |
| | |
| | |

8 Escreva sobre as diferenças entre o teatro de sombras e o de bonecos.

Resposta pessoal que se apoie nos conteúdos do Livro do Estudante, e que pode se aproximar de: no teatro de bonecos as personagens aparecem diretamente para o público, enquanto no de sombras as imagens de pessoas e os objetos (coisas, bonecos criados, cenários) têm sua silhueta projetada por meio da luz, na forma de sombra.

9 Para quem assiste a um desenho animado, o movimento das personagens:

- dá a impressão de que está realmente acontecendo.
- dá a impressão de que é falso.
- não é percebido.

Glossário

3D: forma simplificada de escrever “modelagem tridimensional”, processo que representa de forma matemática a superfície tridimensional de um objeto ou de um ser vivo por meio de *software* especializado.

Apropriar-se: apoderar-se; tornar-se dono.

Arqueologia: ciência que, utilizando processos como coleta e escavação, estuda os costumes e a cultura dos povos antigos com base no material (artefatos, pinturas etc.) que restou da vida desses povos.

Arqueólogo: cientista que, ao realizar processos como coleta e escavação, estuda os costumes e a cultura dos povos antigos.

Assimétrico: que não tem proporção correta entre partes de um corpo ou de um todo entre si.

Cenógrafo: profissional de teatro que cria os elementos da arquitetura e da decoração cênica de uma peça.

Comunidade: grupo de pessoas que vivem em uma mesma região e compartilham as mesmas tradições históricas e/ou culturais.

Contemporâneo: algo ou alguém que é do tempo atual.

Cotidiano: de todos os dias.

Entonação: maneira de emitir as palavras ao pronunciar uma frase que faz dela uma pergunta, uma afirmação, uma demonstração de susto etc.

Estêncil: folha de papel, metal, plástico etc. que se perfura com um desenho ou um texto e é usada para imprimir esse desenho ou texto sobre uma superfície.

Figurinista: profissional que desenha figurinos; pessoa que, na produção artística de um canal de televisão, de um teatro etc., cuida da indumentária dos atores, desenhando figurinos e acompanhando sua confecção.

Mockup: modelo para teste feito em tamanho natural com plástico, papelão, madeira etc.

Musgo: planta com poucos centímetros de altura que cresce em locais úmidos.

Ópera: obra musicada, geralmente sem partes faladas, composta de árias, coro, às vezes de balé, e acompanhada de orquestra.

Percussão: arte ou técnica de bater ou fazer vibrar instrumentos musicais que produzem sons quando percutidos.

Periferia: região mais distante do centro urbano.

Restauração: trabalho feito em obras de arte ou objetos antigos para devolver-lhes as partes destruídas ou desgastadas.

Restaurado: que sofreu restauração.

Rupestre: gravado ou pintado em rochas e cavernas pelos primeiros seres humanos.

Indicações de leitura para os estudantes

Unidade 1 Origens da pintura e da música

Livros

FOTOS: REPRODUÇÃO



- **A gruta de Lascaux**
Sylvie Girardet.
Companhia das Letrinhas.

Você está interessado em saber mais sobre os seres humanos que fizeram as pinturas rupestres nas cavernas? Esse livro conta detalhes a respeito disso.



- **Música***
Núria Roca. Escala Educacional.

O livro *Música* nos transporta para o universo musical e nos ensina a ter ouvidos atentos à presença do som nos ambientes, no cotidiano das pessoas e nos diferentes continentes e culturas.

DVD



- **Tu toca o quê?**
Tiquequê. Gravadora: MCD.

Nesse DVD são apresentados durante o *show* diversos arranjos musicais, combinando instrumentos tradicionais – violões, cavaquinhos, escaleta e vozes – com percussão

corporal, baldes, caixas de CDs e outros objetos. O DVD também apresenta elementos das danças brasileiras, das brincadeiras populares, da percussão corporal, do teatro e das histórias.

Unidade 2 Dança e Teatro

Livros



- **O livro da dança**
Inês Bogéa. Companhia das Letrinhas.

Esse livro apresenta ginastas consagradas e traz informações sobre balé, coreógrafos e companhias de dança.



- **Pequena viagem pelo mundo do teatro**
Hildegard Feist. Moderna.

Conheça melhor o mundo do teatro lendo esse livro.



- **No palco, todo mundo vira bicho!***
José Carlos Aragão.
Planeta Jovem.

Nesse livro, você encontra fábulas e peças para montar apresentações de teatro em qualquer lugar: na sala de aula, no quintal, em casa, no pátio do prédio etc.

* Livro que faz parte do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE).

Indicações de leitura para os estudantes

Unidade 3 A paisagem e a arte na cidade

Livros

FOTOS: REPRODUÇÃO

• **As casas de ontem e de hoje****Carlos Reviejo. Base.*

Essa obra narra a história da habitação, das formas de morar, desde a chamada Pré-história até os dias atuais.

• **A caminho da escola****Fabia Terni e Michele Iacocca. Studio Nobel.*

Você já andou de voadeira, charrete ou bondinho? As crianças desse livro já: esses são os meios de transporte que elas usam para ir à escola.

• **Escultura aventura****Katia Canton. DCL.*

Você sabe o que é escultura? Lendo essa obra, descobrimos que escultura é mais do que uma forma de arte, é uma aventura!

Unidade 4 Teatro e animação

Livros

• **O reino dos mamulengos****Stela Barbieri e Fernando Vilela. Escala Educacional.*

Severino era especialista em fazer e manipular mamulengos. E, ajudado por seus amigos saltimbancos, construiu uma imensa biblioteca para seu povo.

• **A arte da animação***Raquel Coelho. Formato.*

Esse livro tem como objetivo contar aos leitores como fazer animação.

• **Nem todo mundo brinca assim! Conversando sobre identidade cultural****Ivan Alcântara e Newton Foot. Escala Educacional.*

Esse livro trata da identidade cultural, mostrando diferenças na forma de falar, vestir, brincar, morar e comer de povos variados, que vivem bem distantes de nós.

* Livro que faz parte do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE).

Referências bibliográficas comentadas

ALÇADA, Isabel. Políticas de leitura. Universidade Nova de Lisboa. In: ALVES, Rui A.; LEITE, Isabel (org.). *Alfabetização baseada na Ciência: manual do curso ABC*. Brasília: MEC/Capes, 2021. Cap. 2, p. 13-39.

No artigo intitulado Políticas de leitura, Isabel Alçada aborda noções fundamentais a respeito de alfabetização, de políticas públicas de leitura e apresenta conceitos referentes a literacia, bem como os panoramas nacional e internacional. Apresenta também a fundamentação científica que embasou esse trabalho nas áreas da leitura e da sua aprendizagem. Além disso, esse artigo compõe o conjunto de trabalhos científicos do manual do curso ABC do projeto ABC – Alfabetização Baseada na Ciência.

CHARLOT, Bernard. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Porto Alegre: Artmed, 2020.

O pesquisador francês Bernard Jean Jacques Charlot dedica-se ao estudo das relações sociais dos estudantes com o saber. Nesse livro, o autor busca sistematizar os motivos que levam certos estudantes ao “fracasso escolar”. Para Charlot, o fracasso escolar não existe, o que existe são estudantes em situação de fracasso escolar. Assim, ele destaca o saber como sentido e prazer e desconstrói concepções estabelecidas em relação às causas do fracasso escolar. O autor entende que as teorias são importantes desde que possam ser compreendidas e acessíveis a um público amplo. Ele discorre, de modo crítico, sobre temas relevantes e atuais, como o fracasso escolar e suas causas, e advoga em favor de uma sociologia do sujeito, ao abordar questões educacionais acerca da arte, do meio ambiente, da cidadania. A proposta fundamental do livro é trazer a teoria da relação com o saber para ajudar a compreender as contradições presentes nas práticas educativas, assim como a relação com o saber, seus conceitos e definições são eixos centrais das proposições da obra.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

O livro *Arte como experiência* foi escrito pelo filósofo John Dewey, em 1934. No Brasil, esse título só foi traduzido e publicado em 2010. O material que compôs esse volume é fruto de conferências que Dewey ministrou na Universidade de Harvard sobre Filosofia da Arte. Nele, o autor define a *experiência singular*, que é vivida e tem um sentido primordial para quem aprende, e a diferença das *experiências genéricas*, que afirmam serem da ordem da dispersão e da distração. Compreendemos a experiência singular como aquela que ocorre nos percursos de criação das crianças; assim, as ideias deweyanas vislumbravam um processo de trabalho criador vigoroso, não mecânico, individualizado, autoral, decorrente de muita dedicação, de caráter estético com a qualidade da experiência singular, realizado por indivíduos que, ao assim aprenderem, preparam-se para a participação cultural e social.

FERRAZ, Maria Heloísa de Toledo; FUSARI, Maria F. de Rezende e. *Metodologia do ensino de arte: fundamentos e proposições*. 2. ed. revista e ampliada. São Paulo: Cortez, 2009.

A obra, desenvolvida pelas professoras Maria Heloísa de Toledo Ferraz, doutora em Artes pela Universidade de São Paulo, e Maria F. de Rezende e Fusari, doutora na área de Televisão e Vídeo pela Universidade de São Paulo e especialista na formação de educadores, discute a importância da formação dos professores de Arte e a relevância desse componente curricular na formação de crianças e jovens. As autoras discorrem sobre o ensino de Arte na contemporaneidade e os compromissos da educação escolar, abordam a criança conhecendo arte no cotidiano escolar, desenvolvendo a fantasia, a percepção e a imaginação por meio das aprendizagens. Elas destacam no livro as práticas de criação, como o desenho da criança, o jogo simbólico e as brincadeiras como elementos importantes na arte-educação. O texto busca

Referências bibliográficas comentadas

ordenar uma metodologia da educação escolar em Arte reiterando a formação artística e estética das crianças e dos jovens.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

Ingrid Dormien Koudela, livre-docente de Didática e Prática de Ensino em Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, tem desenvolvido pesquisas que envolvem teatro e educação, com foco especial em jogos teatrais. Em *Jogos teatrais*, obra orientada ao teatro-educação, a autora percorre a sistematização do ensino do teatro. Os fundamentos epistemológicos dos jogos teatrais são acompanhados de relatos de experiências significativas da linguagem do teatro. Desse modo, Koudela oferece os subsídios necessários para o desenvolvimento da linguagem do teatro em espaço escolar. A autora Viola Spolin, principalmente, subsidia a concepção de jogos teatrais; assim, com essa e outras bases teóricas da arte e da educação, é expressa a ideia de que o processo do ensino pode ser reinventado por quem ensina e pela equipe escolar.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem: componente do ato pedagógico*. São Paulo: Cortez, 2015.

No livro do educador, filósofo e teólogo Carlos Cipriano Luckesi há contribuições para o entendimento da avaliação das aprendizagens dos estudantes, ao orientar práticas reguladas aos objetivos e concepções da avaliação formativa. Considerando o diálogo entre o ensino e a aprendizagem, a relação entre o educador e o educando, e tendo o educador como mediador de culturas que promovem a compreensão da arte e do conhecimento, Luckesi distingue com propriedade exames escolares de avaliações orientadas à formação dos seres humanos.

PERRENOUD, Philippe. *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

Nessa obra, o educador, sociólogo e antropólogo suíço Philippe Perrenoud trata da complexidade dos problemas da avaliação. Os capítulos

do livro podem ser lidos separadamente, porque alguns já foram publicados, enquanto outros são inéditos; entretanto, a articulação entre avaliação e decisão perpassa todos os textos. A avaliação é considerada parte de um sistema de ação, ou seja, não é analisada em si mesma. A aprendizagem é um foco importante nas reflexões do autor, pois acredita que a avaliação formativa integrada a uma pedagogia que considera cada aprendiz individualmente deveria ser a regra.

SÁ, Ivo Ribeiro de; GODOY, Kathya Maria Ayres de. *Oficinas de dança e expressão corporal*. São Paulo: Cortez, 2015.

Os autores, Ivo Ribeiro de Sá, arte-educador, e Kathya Maria Ayres de Godoy, bailarina e coreógrafa, direcionaram o livro a professores e propõem atividades práticas na linguagem da dança, valorizando o plano expressivo dos estudantes. A dança, como linguagem do componente Arte, promove a apreciação estética por intermédio do corpo em movimento. Os autores indicam atividades práticas articuladas a três eixos: a consciência corporal, os fatores do movimento (peso, espaço, tempo e fluência) e a comunicação e a expressividade.

SCHAFER, Raymond Murray. *O ouvido pensante*. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2012.

A proposta que o professor e músico canadense Raymond Murray Schafer expressa nesse livro é dirigida a estudantes de todas as faixas etárias e preconiza que não são necessários talento ou idade específica. O autor foca nos elementos mais simples e corriqueiros e os usa na educação musical: de quantas maneiras diferentes se pode fazer soar uma folha de papel ou as cadeiras de uma sala de aula? A sonorização de histórias alcança modos em que a narrativa é reconhecível por seus sons. No livro é desenvolvida a noção de “paisagem sonora”, que destaca o ambiente sônico que nos envolve, misto de sonoridades diversas, desde o ruído estridente das metrópoles até os sons dos quatro elementos da natureza: água, ar, fogo e terra. Trata-se de um modo singular de compreender a música, do qual participam a diversidade dos sons e o silêncio.



MODERNA



MODERNA

ISBN 978-85-16-13175-3



9 788516 131753