

Diego Moschkovich • Luiz Pimentel
Bela Moschkovich • Lucas Oliveira

MUNDO DE EXPLORAÇÕES ARTE

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

1^o
ano

Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

**MANUAL DO
PROFESSOR**

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
PNLD 2023 - Objeto 1
Código da coleção:
0029 P23 01 02 000 060

 MODERNA



MODERNA

Diego Moschkovich

Mestre em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Bacharel em Artes Cênicas pelo Instituto Estatal Russo de Artes Performativas, São Petersburgo, Rússia (revalidado pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro: Bacharelado em Atuação Cênica). Diretor de teatro, tradutor, pesquisador em Artes Cênicas. Professor.

Luiz Pimentel

Mestre em Educação (Área de concentração: Educação – Opção: Filosofia da Educação) pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Bacharel em Artes Cênicas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Ator, dramaturgo, pesquisador em Artes Cênicas. Professor.

Bela Moschkovich

Bacharela em Letras – Inglês pela Universidade de São Paulo. Especialista em Canção Popular pela Faculdade Santa Marcelina (SP). Cantora, compositora, tradutora e revisora. Professora de Música e canto.

Lucas Oliveira

Mestre em Artes pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Bacharel em filosofia pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Bacharel e licenciado em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Pesquisador e mediador cultural. Professor.

MUNDO DE **EXPLORAÇÕES** **ARTE**

1^o
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 geral de produção: Maria do Carmo Fernandes Branco

Edição de texto: Denise Costa Felipe

Assistência editorial: Lygia Roncel

Assessoria pedagógica: Regina Averoldi

Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula

Coordenação de produção: Patrícia Costa

Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues

Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite

Projeto gráfico: Megalo/Narjara Lara

Capa: Daniela Cunha

Ilustração: Marcos de Mello

Coordenação de arte: Aderson Assis Oliveira

Edição de arte: Felipe Borba

Editoração eletrônica: Narjara Lara

Edição de infografia: Giselle Hirata, Priscilla Boffo

Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani

Revisão: Elza Doring, Lillian Xavier, Lucila V. Segóvia, Maíra Cammarano,

Miriam Santos, Sirlene Prignolato

Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi

Pesquisa iconográfica: Angelita Cardoso, Odete Ernestina Pereira, Vanessa Trindade

Suporte administrativo editorial: Flávia Bosqueiro

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, Vitória Sousa

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

Impressão e acabamento:

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

Mundo de explorações arte : manual do professor / Diego Moschkovich ... [et al.]. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2021.

Outros autores: Luiz Pimentel, Bela Moschkovich, Lucas Oliveira

1º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Categoria 2: Obras didáticas por componente ou especialidade

Componente: Arte
ISBN 978-65-57797-32-7

1. Arte (Ensino fundamental) I. Moschkovich, Diego. II. Pimentel, Luiz. III. Moschkovich, Bela. IV. Oliveira, Lucas.

21-66956

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

SUMÁRIO

Carta ao professor	MP004
SEÇÃO INTRODUTÓRIA.....	MP005
I. A ARTE NA ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS.....	MP005
O ensino e a aprendizagem da Arte.....	MP005
O ensino de Arte na Educação Básica: um breve histórico	MP005
II. ORGANIZAÇÃO DA OBRA DIDÁTICA	MP006
Organização dos Livros do Estudante	MP007
Índice de conteúdos e sugestão de planejamento para uso do Volume 1.....	MP008
III. REFERENCIAIS NORMATIVOS	MP012
Documentos orientadores.....	MP012
Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular.....	MP013
Competências Específicas e Habilidades	
de Arte para o Ensino Fundamental.....	MP013
Aprendizagem e avaliação formativa	MP016
<i>Avaliação diagnóstica.....</i>	MP017
<i>Avaliações durante o processo.....</i>	MP017
<i>Avaliação somativa ou de resultado</i>	MP018
<i>Sugestões de instrumentos de registro das aprendizagens dos estudantes.....</i>	MP018
IV. PRÁTICAS EM ARTE	MP018
Pesquisar em diferentes fontes.....	MP019
Promover exposições	MP019
Realizar visitas culturais.....	MP019
Promover encontros com artistas	MP019
Entrevistar	MP019
Realizar rodas de conversa.....	MP020
V. ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO, DO TEMPO E DOS MATERIAIS	MP020
O espaço	MP020
O tempo	MP020
Os materiais: disponibilidade e cuidados	MP020
VI. O TRABALHO COM SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	MP021
VII. TECNOLOGIAS DIGITAIS, APRENDIZAGEM E ARTE	MP021
VIII. A FAMÍLIA E A APRENDIZAGEM ESCOLAR	MP021
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS	MP022
SEÇÃO DE REFERÊNCIA DO LIVRO DO ESTUDANTE	MP024

Prezada professora, prezado professor,

Esta coleção se destina ao ensino de Arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A Arte é componente curricular da área de Linguagens e suas Tecnologias, e o foco dos estudos artísticos no Ensino Fundamental está centrado nas linguagens: Música, Teatro, Dança, e Artes Visuais. Dada a complexidade dos saberes e fazeres artísticos geralmente presentes em conexões interlinguagens, um dos objetivos do componente curricular Arte é convidar os estudantes a compreender a criação artística com base na integração entre as linguagens da arte. Assim, dado que a Arte é um conjunto de linguagens e, portanto, um sistema simbólico de representação, nossa intenção é oferecer subsídios de apoio didático que vão além do conhecimento específico, contribuindo também com as demais áreas do conhecimento para o desenvolvimento e a consolidação das competências gerais propostas na Base Nacional Comum Curricular e dos diferentes eixos do Plano Nacional de Alfabetização pelos estudantes, bem como de seu potencial criativo, empático e comunicativo.

É nosso desejo que este material, teoricamente fundamentado, corresponda às suas necessidades e práticas e atenda às demandas educacionais dos estudantes e familiares das diferentes regiões brasileiras. Por isso, a coleção dá especial atenção à diversidade de artistas, obras e proposições artísticas, buscando apresentar ao estudante modos de criar e de pensar a arte em diferentes contextos sociais e geográficos. Além disso, destaca exemplos de artistas contemporâneos brasileiros de modo a, sempre que possível, aproximar do cotidiano do estudante os temas desenvolvidos.

Elaborada por professores especialistas nas linguagens artísticas, a coleção oferece possibilidades de organização de percursos formativos que podem ser adaptados, repensados, reorganizados com base em sua experiência e realidade.

O trabalho nos anos iniciais requer um professor com competências polivalentes que abrangem desde cuidados básicos educacionais, como acolher e cuidar, a conhecimentos específicos das diferentes linguagens da Arte. A coleção pretende contribuir para o aperfeiçoamento dessas competências oferecendo propostas para o preparo das aulas, o estabelecimento de rotinas e a seleção de estratégias e atividades, considerando, sempre, sua participação em um projeto educacional em construção.

Os autores

SEÇÃO INTRODUTÓRIA

I. A ARTE NA ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Ao ingressar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os alunos vivenciam a transição de uma orientação curricular estruturada por campos de experiências da Educação Infantil, em que as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. p. 199.

No Ensino Fundamental, anos iniciais, assim como em toda a Educação Básica, a Arte é componente curricular da área de Linguagens e suas Tecnologias e está centrada nas linguagens Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, também articuladas em Artes Integradas. Cada linguagem artística mantém suas especificidades e, ao mesmo tempo, se articula com as demais.

Nesta coleção, cada uma das unidades que compõem os volumes do Livro do Estudante reúne objetos de conhecimento – aqui entendidos como conteúdos, conceitos e processos – e habilidades das respectivas linguagens, mantendo a articulação entre elas.

O ENSINO E A APRENDIZAGEM DA ARTE

Os princípios didáticos que caracterizam a abordagem dos objetos de conhecimento e o encaminhamento metodológico adotado se concretizam na estrutura e na organização de cada volume, com seus temas, tópicos de conteúdo e seções. Há ênfase na proposta de abordagem interativa pelos estudantes, por meio de práticas, com a intenção de favorecer o papel ativo deles, de forma que possam coordenar, assimilar e reconstruir o conhecimento, valorizando e exercitando seu poder de pensar.

Dessa forma, considerando o estudante o centro da aprendizagem e as diversas formas de expressão, o processo de ensino e aprendizagem da educação artística está baseado em três eixos interligados – produção, apreciação e contextualização/reflexão –, conforme a proposição artístico-pedagógica da abordagem triangular, idealizada pela pesquisadora Ana Mae Barbosa:

- a **produção** artística – diz respeito ao próprio ato de criar, construir, produzir. São momentos em que o estudante desenha, pinta, esculpe, modela, recorta, cola, canta, toca um instrumento, compõe, atua, dança, representa, constrói personagens, enfim, simboliza. Envolve técnicas e procedimentos de cada linguagem artística;
- a **apreciação** estética – é o momento da fruição, do ato de perceber, ler, analisar, interpretar, criticar, refletir sobre

um texto sonoro, pictórico, visual, corporal, decodificando seus elementos, apreciando uma obra. Envolve a intuição, a imaginação, os sentimentos;

- a **contextualização/reflexão** sobre a arte – é o momento de pensar a arte como objeto de conhecimento, a contextualização da obra de arte, o panorama social, político, histórico e cultural em que se insere sua produção e como esse momento se reflete nela.

Em que pese essa divisão teórica em eixos, não deve haver uma ordem rígida ou uma priorização desses momentos, que podem ser integrados e concomitantes.

Ao cuidar dos aspectos metodológicos e didáticos, especial atenção foi dada às características, potencialidades e necessidades educacionais da faixa etária em que se encontram os estudantes. Nos dois primeiros anos, além dos conhecimentos pertinentes ao componente Arte, estão apresentados elementos para estimular a linguagem oral, a escrita e a leitura, de forma a contribuir para a apropriação progressiva do sistema alfabético pelos estudantes.

O ENSINO DE ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UM BREVE HISTÓRICO

Os debates e as iniciativas sobre a inserção das linguagens artísticas na Educação Básica nacional passaram a se intensificar em meados da década de 1940. Até então, no âmbito escolar, as linguagens artísticas eram geralmente mobilizadas mediante a realização de eventos comunitários e das comemorações de festividades e efemérides, com ênfase nas linguagens das artes visuais e da música, sendo a dança e o teatro, bem como as artes integradas, negligenciadas.

Com o surgimento do movimento escolanovista, as linguagens artísticas passam a ser consideradas e valorizadas em seu protagonismo nos processos pedagógicos. As Escolas de Arte que se difundiram pelo país desde o fim da década de 1940 possibilitaram o desenvolvimento de inter-relações entre arte e educação, mesmo que de maneira informal ou extracurricular.

A pesquisadora e arte-educadora Ana Mae Barbosa (2014; 2012) compreende essa etapa moderna da inter-relação entre arte e educação como um momento em que predominaram práticas que tinham como objetivo incentivar a livre expressão dos estudantes, bem como sua exploração subjetiva e sensível.

Com a implantação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação número 4024, no ano de 1961, inaugurou-se o período em que a prática artística na escola básica passava a ser incentivada pelo Estado. Uma década depois, em 1971, a implantação do ensino de Educação Artística no ensino básico criou uma demanda inédita de profissionais licenciados

nas linguagens artísticas, o que gerou impactos visíveis, com a proliferação de cursos de licenciatura em Arte no país. No entanto, a entrada do componente curricular Arte no contexto escolar geraria uma série de debates tanto a respeito de seus fins nos processos pedagógicos como em relação à formação dos professores aptos a lecionar a disciplina:

O que se assistiu, portanto, foi à improvisação de professores, de enfoques pedagógicos, técnicas e materiais didáticos, sem que o conhecimento inerente às linguagens da arte pudesse contribuir para a construção da cidadania através de uma educação de qualidade. Contudo, em decorrência da obrigatoriedade desse componente curricular na escola formal apresentou-se o problema da formação docente, originando um modelo híbrido de currículo para a licenciatura em educação artística, em dois níveis progressivos: a parte comum, de caráter generalista, estabelecida em termos da licenciatura curta, voltada para o ensino de 1º grau; a parte diversificada, complementar à primeira, possibilitava a formação plena, no esquema de habilitações opcionais em Música, Artes Plásticas, Desenho ou Artes Cênicas, e visava ao ensino de 1º e 2º graus [...]. A ênfase na formação de professores de educação artística colaborou decisivamente para a expansão do ensino das artes em nível superior e ocasionou a emergência da pesquisa acadêmica num campo até então inexplorado. Assim, se em 1970 não existiam mais de trinta cursos superiores nas diversas áreas artísticas – quase todos em âmbito de bacharelado, sendo a maioria de artes plásticas – hoje, há cerca de três centenas, em várias regiões brasileiras, incluindo moda, decoração, cinema e *design*, além de música, artes visuais, dança e teatro, sendo metade deles voltados para a formação de professores.

(KOUDELA; SANTANA, 2013, p. 450).

Apesar dos problemas, no momento em que há a inserção de aulas de Arte no ensino básico, observamos uma intensa produção de estudos, pesquisas, debates, análises e reorientações da presença da arte na escola. Somadas ao acúmulo de experiências dos professores – muitos deles desenvolvendo pesquisas paralelas em instituições universitárias – não somente consolidaram a presença da arte no espaço escolar, como também transformaram qualitativamente as estratégias de ensino. Uma das transformações históricas mais positivas desse cenário foi a demanda de formação de um profissional que não se identificasse com a polivalência, mas com a especialização em alguma linguagem, de modo a garantir um processo de estudo aprofundado na autonomia e singularidade das linguagens artísticas. Isso não quer dizer que um professor especializado em teatro não possa planejar e conduzir aulas com base em outras linguagens. Ao contrário, como vimos ao longo dos últimos anos, fica cada vez mais evidente a crescente necessidade do estabelecimento de diálogos entre as linguagens e disciplinas na Educação Básica. Assim, a crítica à polivalência incide mais como recusa a um conhecimento superficial de cada uma das

linguagens artísticas do que como interdição ao trabalho orientado para a integração entre as linguagens.

Nos anos 1980, o movimento Arte/Educação ganha destaque em relação à valorização do professor de arte, bem como ao aprimoramento e à difusão de metodologias que pudessem orientar o trabalho baseado no currículo de arte. Também nesses anos, emerge a “abordagem triangular”, formalizada pela pesquisadora e arte-educadora Ana Mae Barbosa. Fundamentada na tríade composta dos verbos “ler”, “fazer” e “contextualizar”, essa proposição pedagógica tem como objetivo convidar o professor a instaurar processos criativos em sala de aula com base na autonomia do estudo da arte, sem necessariamente submeter as linguagens artísticas a outros fins pedagógicos. O impacto da metodologia criada por Barbosa foi tal que a abordagem triangular foi incorporada à concepção pedagógica do componente Arte, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), publicados em 1997.

É importante destacar que a formulação da abordagem triangular se deu em diálogo com arrojadas e revolucionárias teorias e práticas educacionais que ocorriam ao redor do mundo. Assim, Barbosa valeu-se principalmente dos estudos críticos e de vertentes teóricas dos Estados Unidos e da Inglaterra, que valorizavam o estudo de história da arte, estética e filosofia, bem como a aprendizagem do patrimônio cultural e, por fim, experiências de educação revolucionária e comunitária mexicanas que aproximavam o aprendizado artístico de tradições, culturas populares e comunitárias.

Como vemos, atualmente, o aspecto espontaneísta presente nas proposições pedagógicas de ensino de arte das décadas de 1960 e 1970 cedeu lugar às práticas de investigação, contextualização, fruição e produção a partir das linguagens artísticas, por meio de procedimentos de criação.

Além disso, outra grande transformação no ensino de arte na escola foi a mudança de ênfase: já não se tem como objetivo instaurar processos de criação tendo em vista um produto final a ser apresentado, mas o próprio processo de criação e aprendizado passa a ser o espaço privilegiado. Tal mudança de posição em relação às funções do ensino de arte serve para destacar uma série de elementos e competências do aprendizado individual e coletivo em prol do uso meramente produtivo das linguagens artísticas.

II. ORGANIZAÇÃO DA OBRA DIDÁTICA

Esta coleção integra uma obra didática de Arte para os cinco anos iniciais do Ensino Fundamental, composta dos seguintes recursos (um para cada ano):

Livro do Estudante – Impresso

Livro do Estudante – Digital

Manual do Professor – Impresso

Manual do Professor – Digital

ORGANIZAÇÃO DOS LIVROS DO ESTUDANTE

Os Livros do Estudante estão organizados em quatro unidades. Cada unidade aborda preferencialmente uma das linguagens artísticas – Música, Artes Visuais, Teatro e Dança –, além de trabalhar as Artes Integradas, em seção específica.

A elaboração de cada um dos cinco volumes que compõem a coleção desenvolveu-se em torno de eixos temáticos e de questões disparadoras, ambos com a função de oferecer convergência e unidade no tratamento dos objetos de conhecimento em cada livro.

VOLUME 1 – Tema: **BRINCAR É APRENDER**

Questões disparadoras: *Como posso identificar a presença da arte e das quatro principais linguagens artísticas na minha vida e em meu cotidiano? Como, por meio das brincadeiras e do brincar, posso conhecer e produzir arte?*

VOLUME 2 – Tema: **A ARTE É NOSSA**

Questões disparadoras: *Como, por meio da arte, eu posso conhecer a mim mesmo e aos outros, de modo a criar formas para representar as pessoas e o mundo ao meu redor (amigos, família, comunidade, escola)?*

VOLUME 3 – Tema: **A ARTE É UMA FESTA**

Questões disparadoras: *O que é festa? Como a arte está presente nas festas populares e tradicionais? Como as linguagens artísticas se encontram integradas nas festividades e em outras produções culturais?*

VOLUME 4 – Tema: **A ARTE CONTA HISTÓRIAS**

Questões disparadoras: *O que é uma história? Quem pode contar e registrar suas histórias por meio da arte?*

VOLUME 5 – Tema: **O MUNDO INTEIRO FAZ ARTE**

Questões disparadoras: *Onde está a arte no mundo? Existe um mundo da arte? Como a arte dialoga com e transforma a sociedade? Como a arte é transformada pela tecnologia?*

Com a intenção de garantir a dinamicidade e a efetividade do processo de ensino e aprendizagem, cada Unidade está organizada em dois capítulos, divididos em seções com características e funções específicas, como segue:

- **AQUECIMENTO** – seção presente no início de cada volume. Traz questões de múltipla escolha e/ou resposta aberta cujas resoluções possibilitam ao professor a realização de uma **avaliação diagnóstica**. A finalidade é identificar níveis de aprendizagem, conhecimentos anteriores e lacunas de aprendizagem dos estudantes que permitam ao professor validar intervenções de seu plano de trabalho, ajustar sua atuação e levar os estudantes a avançar nos estudos, no ano que inicia.

- **ABERTURA DE UNIDADE** – sempre em página dupla, apresenta os assuntos a serem abordados nos capítulos. Por meio de imagem atrativa, cuidadosamente selecionada quanto aos elementos artísticos, tem a função de problematizar e despertar o interesse em relação aos estudos a serem realizados. Os elementos da imagem são explorados por meio de questões que também estimulam a exposição dos conhecimentos prévios, favorecendo o reconhecimento ou diagnóstico da bagagem do estudante.

- **CAPÍTULO** – apresentando artistas, obras, temas, técnicas e práticas, trabalha os principais conceitos e habilidades de forma arrojada, lúdica e criativa. Cada capítulo aborda um dos aspectos da problematização inicial. Inicia com uma leitura de imagem e organiza-se nas seções didáticas listadas a seguir.

- **O QUE É ESSA IMAGEM?** – seção presente no capítulo sempre que há necessidade de leitura de imagem. Acompanhada de questionamentos, tem como objetivo desenvolver a compreensão de texto e a oralidade. Também é oportunidade para avaliar os conhecimentos e as experiências que os estudantes trazem sobre o tema a ser estudado.

- **ZAZ** – propõe atividades curtas, simples e lúdicas com a intenção de motivar o estudante e aproximá-lo das práticas específicas das diferentes linguagens artísticas.

- **ZUM!** – seção dedicada ao enfoque de artistas, obras ou movimentos artísticos, tem o objetivo de ampliar o repertório do estudante.

- **A ARTE FAZ PENSAR** – apresenta situações, no contexto da arte, vinculadas a aspectos culturais – políticos, sociais, econômicos –, que levem ao debate e à reflexão.

- **TÉCNICAS DA ARTE** – traz propostas de oficinas para exercitar conceitos e técnicas específicos das linguagens artísticas. Sua função é levar o estudante a vivenciar e aprofundar conhecimentos pertinentes às linguagens artísticas em estudo.

- **PESQUISA EM ARTE** – a partir do Volume 3 da coleção, a seção parte do material proposto e experimentado no capítulo para apresentar ao estudante diferentes práticas de pesquisa em arte, sempre observando o processo de preparação, pesquisa e apresentação de resultados.

- **EXPERIMENTE EM CASA** – propõe ao estudante que estenda as reflexões oriundas da seção **A arte faz pensar** para o espaço de sua casa, ao realizar atividades de reflexão e escrita com seus familiares. Além disso, a seção busca desenvolver habilidades relacionadas à leitura, como o reconto e a leitura em voz alta.

- **VAMOS EXPERIMENTAR** – propõe práticas específicas de cada linguagem, com a finalidade de mobilizar conhecimentos elaborados com os estudos do capítulo.

- **DICAS** – sugere a ampliação e o aprofundamento de referências por meio de sugestão de *links* ou indicações bibliográficas comentadas.

Finalizam cada Unidade as seções:

- **ARTES INTEGRADAS** – explora as relações entre as diferentes linguagens e práticas abordadas na Unidade, incluindo especialmente o uso de tecnologias e a articulação com as habilidades de Artes Integradas, como dispõe a BNCC.
- **PROCESSO DE CRIAÇÃO** – sempre depois da seção **Artes Integradas** e imediatamente antes de **Criar e Refletir** a seção propõe a criação individual ou coletiva com base na relação entre as linguagens artísticas, com o objetivo de propiciar ao estudante uma compreensão prática da integração entre as linguagens artísticas, bem como da complexidade presente nessa relação.
- **CRIAR E REFLETIR** – em um processo dialógico, propõe a aglutinação dos temas dos dois capítulos e a avaliação dos estudos realizados na Unidade. O professor terá a oportunidade de avaliar o desempenho dos estudantes e, por meio de uma conversa coletiva, estes poderão explicitar seus conhecimentos de forma que uns ajudem os outros. Ao mesmo tempo que o estudante faz a autoavaliação, o grupo revê e consolida suas aprendizagens.

E, finalizando o volume, encontra-se a seção:

- **O QUE EU APRENDI** – presente no final de cada volume, esse conjunto de atividades de **avaliação final**, ou de re-

sultado, presta-se à sistematização das aprendizagens realizadas em relação aos objetos de conhecimento, ao longo do ano, por meio de questões de múltipla escolha ou abertas. A ideia é que o professor, ao final do percurso com o volume, possa identificar o aproveitamento das diferentes habilidades pela turma, identificando lacunas e reorientando o planejamento acerca do trabalho realizado. No Manual do Professor, há sugestões de revisão, caso o professor observe que o estudante não desenvolveu as habilidades necessárias.

ÍNDICE DE CONTEÚDOS E SUGESTÃO DE PLANEJAMENTO PARA USO DO VOLUME 1

O quadro de conteúdos a seguir oferece uma visão geral de conteúdos do Livro do Estudante destinado ao 1º ano, a serem desenvolvidos ao longo do ano letivo. Traz, também, uma sugestão de planejamento semanal para uso do volume.

À esquerda estão as seções da obra, citadas anteriormente; ao centro, os objetos de conhecimento; e à direita, as páginas do Livro do Estudante em que as seções se encontram.

1º BIMESTRE

UNIDADE 1 – BRINCAR DE DANÇAR			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
1ª	AQUECIMENTO	Avaliação de entrada – atividades para avaliação diagnóstica das linguagens artísticas Teatro, Artes Visuais, Música e Dança.	8-11
	ABERTURA DE UNIDADE	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Criança na praia</i> , Aracy (pintura acrílica sobre tela).	12-13
CAPÍTULO 1 – ONDE ESTÁ A DANÇA?			
2ª	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Carnaval do Arlequim</i> , Joan Miró (óleo sobre tela). Leitura de texto: dados biográficos de Joan Miró.	14-15
	O QUE É ESSA IMAGEM?	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Pessoas na noite</i> , Joan Miró (tinta, aguada de guache e giz colorido sobre cartão). Atividades: exploração sobre dança e dançar.	16-17
	ZAZ	A DANÇA MALUCA Leitura de imagem, atividade escrita e atividades orais: <i>O belo pássaro decifrando o desconhecido ao casal de namorados</i> , Joan Miró (guache, aguadas de tinta óleo diluída em terebentina e carvão sobre papel). Atividade individual: criação de movimentos de dança relacionados às figuras observadas na imagem.	18
3ª	ZUM!	O TEATRO BRINCANTE E AS CRIANÇAS Leitura de texto sobre o artista Antonio Nóbrega e o Instituto Brincante. Canto e dança, atividade coletiva com música de tradição popular: “Sai, piaba”.	19
	A ARTE FAZ PENSAR	Apresentação do livro: <i>Minha dança tem história</i> , Bell Hooks e Chris Raschka – história de um menino que gosta de dançar. Leitura de trecho do livro e atividade de compreensão de texto.	20-21
4ª	EXPERIMENTE EM CASA	Pesquisa sobre as atividades de dança aprendidas com a família.	21
	VAMOS EXPERIMENTAR	BAILE DA FESTA NO CÉU Interpretação de fábula com base em imagem e contação pelo professor. Criação de movimentos de dança: dançar como bichos da festa do céu.	22-23

UNIDADE 1 – BRINCAR DE DANÇAR			
CAPÍTULO 2 – TODOS PODEM DANÇAR JUNTOS			
5ª	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Quintal da vovó</i> , Ana Maria Dias (óleo sobre tela). Conversa e atividade escrita sobre ciranda e brincadeiras de roda.	24-25
	O QUE É ESSA IMAGEM?	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Roda</i> , Milton DaCosta (óleo sobre tela). Leitura de texto, atividade oral e escrita sobre ciranda e brincadeiras de roda.	26-27
	ZAZ	DANÇA DAS CADEIRAS Brincadeira coletiva: dança das cadeiras.	28
6ª	TÉCNICAS DA ARTE	DANÇANDO EM RODA Aprendizagem de letra e música da canção de tradição popular “O cirandeiro, cirandeiro ó”. Atividade coletiva de dança.	29
7ª	VAMOS EXPERIMENTAR	CANTIGAS E DANÇAS DE RODA PARA BRINCAR Aprendizagem de letra e música de cantigas da tradição popular: “A canoa virou” e “De abóbora vai melão”. Atividades coletivas de dança.	30-31
	ARTES INTEGRADAS	ONDE BRINCAR DE RODA? Leitura de imagens, atividade oral: fotografias de dança indígena (<i>parixara</i>) e de brincadeiras de roda.	32-33
8ª	PROCESSO DE CRIAÇÃO	AGORA É COM VOCÊ! Escolha e organização de um espaço da escola para brincadeiras de roda.	33
	CRIAR E REFLETIR	Atividades de avaliação das aprendizagens realizadas na Unidade.	34-35

2º BIMESTRE

UNIDADE 2 – BRINCAR COM OS SONS			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
9ª	ABERTURA DE UNIDADE	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Chorinho</i> , Candido Portinari (painel a têmpera sobre tela).	36-37
	CAPÍTULO 3 – O QUE EU ESCUTO?		
	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Flora e fauna brasileiras</i> , Candido Portinari (painel a óleo sobre madeira). Identificação dos sons da natureza: noções de paisagem sonora.	38-39
	ZAZ	VOCÊ E SEUS COLEGAS PODEM ESCUTAR OS SONS... E TAMBÉM O SILÊNCIO! Audição e reprodução de sons do ambiente: atividade para percepção da paisagem sonora.	40
10ª	O QUE É ESSA IMAGEM?	O CORPO FAZ MÚSICA Leitura de texto e imagem: fotografia do Grupo Barbatuques.	41
	ZAZ	VAMOS BRINCAR COM OS SONS DO CORPO Brincadeira de roda “Siga o mestre”: atividades de percepção e marcação do pulso da música com batidas no próprio corpo.	42-43
11ª	TÉCNICAS DA ARTE	COMO É ESSE SOM? Características do som: noção de altura, duração e intensidade. Atividades de identificação e reconhecimento de características dos sons.	44-46
	A ARTE FAZ PENSAR	MÚSICA OU BARULHO? Leitura e compreensão de texto: “O relógio”, Vinicius de Moraes (poema). Reflexão sobre ritmo com base em leitura do poema.	47
	EXPERIMENTE EM CASA		
12ª	VAMOS EXPERIMENTAR	UMA NOVA PAISAGEM Criação de paisagem sonora: imaginar um lugar para ser representado por sons. Atividades orais e coletivas para reflexão sobre percepção dos elementos constitutivos dos sons: agudo/grave, longo/curto, forte/fraco.	48-49

UNIDADE 2 – BRINCAR COM OS SONS

CAPÍTULO 4 – TIRANDO UM SOM

13 ^a	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: reconhecimento de diferentes instrumentos musicais (sonoridade e timbre). Atividades de identificação de sons produzidos por diferentes instrumentos: noção de timbre.	50-51
	O QUE É ESSA IMAGEM?	OUTROS TIMBRES Leitura de imagem, atividade oral: fotografia do músico Hermeto Paschoal tocando um instrumento não convencional.	52
14 ^a	ZAZ	UMA GAITA MALUCA Atividade: construção e exploração de uma gaita de pente.	53
15 ^a	TÉCNICAS DA ARTE	INVENTANDO INSTRUMENTOS Apresentação do Projeto Musicar (Curitiba, PR), em que crianças criam instrumentos musicais não convencionais com sucata.	54-55
	VAMOS EXPERIMENTAR	XIQUE-XOQUE, CHOCALHO Construção de chocalhos: atividade individual, apresentação e percepção dos diferentes sons produzidos.	56-57
16 ^a	ARTES INTEGRADAS O QUE É ESSA IMAGEM?	UM BRINQUEDO MUSICAL Leitura de imagem, atividade oral: fotografia do Parque Musical, no Rio de Janeiro (RJ).	58
	PROCESSO DE CRIAÇÃO	NOSSO PRÓPRIO BRINQUEDO MUSICAL Construção coletiva de brinquedo musical e organização do espaço para instalá-lo.	
	CRIAR E REFLETIR	Atividades de avaliação das aprendizagens realizadas na Unidade.	59

3º BIMESTRE

UNIDADE 3 – TEATRO E IMAGINAÇÃO

SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
17 ^a	ABERTURA DE UNIDADE	Leitura de imagem: fotografia de cena de espetáculo de teatro de sombras do grupo japonês KAKASHI-ZA.	60-61
	CAPÍTULO 5 – IMAGINAR JÁ É CRIAR		
18 ^a	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: fotografia de cena do espetáculo teatral <i>Tatá, o travesseiro</i> , do grupo Artesanal Cia. de Teatro, Rio de Janeiro (RJ). Leitura e atividade oral: texto sobre a peça teatral <i>Tatá, o travesseiro</i> .	62-63
	O QUE É ESSA IMAGEM?	BRINCANDO DE FAZ DE CONTA: E SE...? Leitura de imagem, atividade oral: fotografias de cenas do espetáculo <i>Zôo-ilógico</i> , da Cia. Truks Teatro de Bonecos, São Paulo (SP).	64
19 ^a	ZAZ	FAZENDO UM ANIMAL COM OBJETOS Criação e apresentação de animais feitos de objetos escolares.	65
	ZUM!	TEATRO DE ANIMAÇÃO Leitura de imagens e texto sobre diferentes tipos de teatro de animação (teatro de sombras e de bonecos).	66-67
	A ARTE FAZ PENSAR EXPERIMENTE EM CASA	COMO IMAGINAMOS O TEATRO? Leitura de texto e atividade de imaginação: criar uma apresentação de teatro. Criação de cena teatral baseada em conversa com familiares.	68-69
20 ^a	VAMOS EXPERIMENTAR	BRINCAR COM OBJETOS IMAGINÁRIOS Interpretação de ilustração: desenho com figuras imaginárias. Jogo coletivo de imaginação: brincar com bola imaginária; brincar com situações imaginárias do dia a dia.	70-71

UNIDADE 3 – TEATRO E IMAGINAÇÃO

CAPÍTULO 6 – CRIAR HISTÓRIAS COM BONECOS E SOMBRAS

21ª	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: cena do espetáculo <i>lara, o encanto das águas</i> , Cia. Lumiato (Brasília, DF). Leitura de texto: teatro feito com sombras. DICA Indicação de <i>link</i> com amostra do espetáculo <i>lara, o encanto das águas</i> .	72-73
	ZAZ	BRINCAR COM AS SOMBRAS Montagem de teatro com sombras, atividade em grupos: apresentadores e espectadores, com intercâmbio.	74
22ª	O QUE É ESSA IMAGEM?	TEATRO COM BONECOS Leitura de imagem, atividade oral: bonecos do teatro de mamulengos de Mestre Valdeck, Garanhuns (PE). Leitura de texto sobre teatro popular de bonecos do Nordeste.	75
	TÉCNICAS DA ARTE	DIVERSAS FORMAS DE BONECO Leitura de texto e atividade oral: apresentação de diversos tipos de boneco (fantoche, marionete e marote).	76-77
	VAMOS EXPERIMENTAR	FAZER BONECOS COM MATERIAL RECICLÁVEL Criação de boneco com material reciclável: imaginação e desenho das características, criação de história, construção e apresentação aos colegas.	78-79
23ª	ARTES INTEGRADAS	OS BONECOS GIGANTES DO GRUPO DE TEATRO DE PERNAS PRO AR Observação de imagens: escultura <i>Mulher e pássaro</i> , Joan Miró; cena do espetáculo <i>Mira</i> , Grupo de Teatro De Pernas Pro Ar, Porto Alegre (RS).	80
	O QUE É ESSA IMAGEM?	Comparação das imagens vistas nas fotografias: escultura <i>Mulher e pássaro</i> , Joan Miró; cena do espetáculo <i>Mira</i> , Grupo de Teatro De Pernas Pro Ar, Porto Alegre (RS). Leitura de texto: criação dos bonecos gigantes do espetáculo <i>Mira</i> . DICA Indicação de <i>site</i> : gravação do espetáculo <i>Mira</i> .	81
24ª	PROCESSO DE CRIAÇÃO	CONSTRUIR COLETIVAMENTE BONECO GIGANTE Observação da escultura <i>A carícia de um pássaro</i> , Joan Miró, com destaque para cores e formas de suas partes. Atividade em grupos: criação de boneco gigante tendo como referência uma obra de Joan Miró.	82
	CRIAR E REFLETIR	Atividades para avaliação das aprendizagens realizadas na Unidade.	83

4º BIMESTRE

UNIDADE 4 – UM MUNDO FEITO DE LINHAS E MANCHAS!

SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
25ª	ABERTURA DE UNIDADE	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Ciclo anual do bosque de Vega</i> , Abel Rodríguez Muinane.	84-85
	CAPÍTULO 7 – RISCAR O PAPEL, DESENHAR O ESPAÇO		
	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Observação de gravuras: <i>Marinha e Trigo</i> , Tarsila do Amaral. Leitura de imagem, atividade oral de comparação das gravuras <i>Marinha e Trigo</i> , Tarsila do Amaral. Leitura de texto: Tarsila do Amaral e o desenho de paisagem; noções de pontos e linhas.	86-87
26ª	O QUE É ESSA IMAGEM?	Leitura de imagem: instalação <i>Noturno</i> (2019), fotografia da artista Sandra Cinto desenhando. Atividade oral: a posição do corpo e o espaço durante o desenho.	88
	ZAZ	UMA NOVA FORMA DE DESENHAR Atividade: desenho livre, a partir de um traço no papel.	89-90

UNIDADE 4 – UM MUNDO FEITO DE LINHAS E MANCHAS!

27^a	ZUM!	DESENHO E PAISAGISMO Observação da vista vertical da planta de um jardim com projeto de Burle Marx. Leitura de texto e atividade de imaginação com vistas verticais.	91
	A ARTE FAZ PENSAR	O DESENHO E AS BRINCADEIRAS POPULARES Observação de fotografia que mostra traçados de amarelinha no chão. Atividade oral e escrita sobre as possibilidades de traçados e desenhos de linhas no chão.	92-93
	O QUE É ESSA IMAGEM?	UM DESENHO FEITO NO AR Observação de fotografias de móveis e esculturas feitos pelo artista Alexander Calder.	94
	VAMOS EXPERIMENTAR	AGORA É SUA VEZ! Criação e desenho de um projeto de móbile.	95
CAPÍTULO 8 – O GESTO E A PINTURA			
28^a	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: <i>Trampolim com sombra</i> , David Hockney. Leitura de texto: diferenças entre pintar e desenhar.	96-97
	O QUE É ESSA IMAGEM?	PINTURA E IMAGINAÇÃO Leitura de imagem, atividade oral e escrita: <i>Vaca</i> , Ana Prata (óleo sobre tela). Leitura de texto: noções de escala, proximidade, distância.	98
	ZAZ	PINTANDO COM O SOPRO! Atividade de experimentação de pintura com a técnica de sopro, usando tinta e canudinho em papel. DICA Sugestão de troca de tintas entre colegas para produção com mais cores.	99
29^a	TÉCNICAS DA ARTE O QUE É ESSA IMAGEM?	PINTURA MURAL Leitura de imagem, atividade escrita: fotografia de estudantes pintando os muros da escola em Parintins (AM). Leitura de texto: noções de pintura mural. AGORA É SUA VEZ! Atividade coletiva: criação de mural na escola.	100- -101
30^a	VAMOS EXPERIMENTAR	UM MURAL DE SILHUETAS Observação da obra de Keith Haring: <i>Sem título</i> . 1985 (serigrafia), composta de figuras/silhuetas coloridas representando movimentos. AGORA É SUA VEZ! Atividade em duplas: produção de mural com silhuetas.	102- -103
31^a	ARTES INTEGRADAS O QUE É ESSA IMAGEM?	ARTE PARA BRINCAR! Leitura de texto e observação de imagem: fotografia da instalação <i>Infinito</i> , Rasheed Araeen. Exposição <i>Playgrounds 2016</i> , São Paulo (SP). COMO SE FAZ UMA OBRA DE ARTE PARA BRINCAR? Leitura de texto e observação de fotografia da exposição <i>Playgrounds 2016</i> , São Paulo (SP).	104- -105
	PROCESSO DE CRIAÇÃO	CONSTRUINDO UM PARQUE DE BRINQUEDOS NA ESCOLA Orientações para atividade de criação de brinquedos na escola: labirinto de linhas e blocos de montar gigantes.	106- -107
32^a	O QUE EU APRENDI	Avaliação de resultado: atividades para avaliação da aprendizagem dos objetos de conhecimento trabalhados no volume.	108- -111

III. REFERENCIAIS NORMATIVOS

DOCUMENTOS ORIENTADORES

A elaboração deste material didático tomou como base as orientações e diretrizes da Base Nacional Comum Curricular – BNCC com o cuidado de contemplar também as orientações da Política Nacional de Alfabetização – PNA, visto tratar-se de documento destinado aos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Observamos que o alinhamento entre esses dois documentos está expresso no *Documento Referencial Técnico-Científico – Ministério da Educação* da seguinte forma:

O Decreto nº 9.099 de 2017 faz, também, menção expressa à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) [...] na medida que determina que um de seus objetivos é o apoio à implementação da Base. A PNA dialoga com esse normativo [...], especificando e concretizando diversos aspectos da BNCC. Nesse sentido é por força do próprio Decreto nº 9.099 de 2017 que a PNA deverá orientar toda a feitura de materiais para essa faixa etária, da mesma forma que a BNCC.

Decreto n. 9.099 de 2017 – dispõe sobre o Programa Nacional do Livro e do Material Didático. Programa Nacional do Livro e do Material Didático 2023 – Anos Iniciais do Ensino Fundamental – fevereiro de 2021, tópico 4. MARCO REGULATÓRIO DO PNLD PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Esta coleção está alinhada ao que dispõe a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o ensino e a aprendizagem da Arte como componente curricular da área de Línguas e suas Tecnologias. Nesse sentido, apresenta textos, imagens, atividades e práticas pensados para o desenvolvimento das Competências Gerais da Educação Básica e das Competências Específicas, além de todas as habilidades previstas para estudantes do 1º ao 5º ano, para o ensino do componente Arte.

Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural para entender e explicar a realidade (fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais), colaborando para a construção de uma sociedade solidária.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar conhecimentos das línguas verbal (oral e escrita) e/ou verbo-visual (como Libras), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e, com eles, produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao seu projeto de vida pessoal, profissional e social, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos e a consciência socioambiental em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros,

com autocritica e capacidade para lidar com elas e com a pressão do grupo.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, orientação sexual, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outra natureza, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual deve se comprometer.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, segundo princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. p. 9-10.

Competências Específicas e Habilidades de Arte para o Ensino Fundamental

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as línguas 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.
4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
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.
7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.
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.

BRASIL. Ministério da Educação.
Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. p. 198.

Para garantir o desenvolvimento das **Competências Específicas de Arte** estão contempladas, no conjunto dos volumes da coleção, **habilidades** que, por sua vez, se relacionam aos **objetos de conhecimento** de cada uma das linguagens artísticas, conforme segue.

	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano
UNIDADE TEMÁTICA: 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.		X	X	X	X
	Elementos da linguagem	(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).	X	X			
	Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.	X	X	X	X	
	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.		X	X	X	X
	Processos de criação	(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.	X	X	X		X
		(EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.		X		X	X
Sistemas da linguagem	(EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).			X		X	
UNIDADE TEMÁTICA: DANÇA	Contextos e práticas	(EF15AR08) Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.	X	X	X	X	X
	Elementos da linguagem	(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.		X			
		(EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	X			X	X
Processos de criação	(EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.	X	X	X	X	X	
	(EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.	X	X	X	X	X	

	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano
UNIDADE TEMÁTICA: MÚSICA	Contextos e práticas	(EF15AR13) Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.		X	X	X	X
	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.	X	X	X	X	
	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.	X	X			
	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.			X		X
	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.		X		X	X
UNIDADE TEMÁTICA: 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.	X	X	X	X	X
	Elementos da linguagem	(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).	X	X			X
	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. (EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, resignificando 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. (EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.	X	X	X	X	X
			X		X		

	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano
UNIDADE TEMÁTICA: ARTES INTEGRADAS	Processos de criação	(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	X	X	X	X	X
	Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	X				
	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.			X	X	
	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.					X

FONTE: BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. p. 200-203.

A observância ao PNA determinou o foco também em práticas que contribuem para o processo de alfabetização a ser privilegiado no 1º e no 2º ano e complementado a partir do 3º ano.

É importante destacar que a **alfabetização** é definida como o desenvolvimento de habilidades de leitura e de escrita em um sistema alfabético, como aquele que representa por signos ou caracteres do alfabeto (letras) os sons da fala. O processo de aquisição da leitura e da escrita, porém, vai além do processo de alfabetização em si, e inclui um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes que configura o que se define como **literacia**.

O QUE É LITERACIA

Literacia é o conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes relacionados à leitura e à escrita, bem como sua prática produtiva. Pode compreender vários níveis: desde o mais básico, como o da literacia emergente, até o mais avançado, em que a pessoa que já é capaz de ler e escrever faz uso produtivo, eficiente e frequente dessas capacidades, empregando-as na aquisição, na transmissão e, por vezes, na produção do conhecimento (MORAIS, 2014).

O conceito de literacia vem-se difundindo desde os anos 1980 e nas políticas públicas se reveste de especial importância como fator para o exercício pleno da cidadania. É termo usado comumente em Portugal e em outros países lusófonos, equivalente a *literacy* do inglês e a *littératie* do francês. A opção por utilizá-lo traz diversas vantagens, pois é uma forma de alinhar-se à terminologia científica consolidada internacionalmente.

BRASIL. Ministério da Educação. **PNA – Política Nacional de Alfabetização**. Brasília: MEC: SEALF, 2019. p. 21.

Nesse sentido, o componente curricular Arte no Ensino Fundamental ocupa lugar privilegiado. Quando consideramos a linguagem um dos aspectos mais importantes da Arte, podemos entendê-la como **um sistema de símbolos e signos** em que a comunicação acontece simultaneamente por diversos meios: sons, gestos, cores, linhas, formas, movimentos, textos, palavras. Portanto, quando falamos das aprendizagens em Arte, também estamos falando em produzir e interpretar conhecimento por meio da linguagem, assim como faz a linguagem em outras disciplinas, como Língua Portuguesa, que usa a comunicação verbal – oral e escrita – do sistema alfabético.

Ler, portanto, significa atribuir significados a textos que utilizam a **linguagem, entendida de maneira ampla, para além da dicotomia verbal e não verbal**. Reconhecendo de quais códigos essas linguagens se valem, os estudantes podem manipulá-los com propriedade e ampliar e aprofundar sua capacidade de comunicação.

Dessa forma, na coleção, a relação entre Arte e leitura é transversal, e pode ser trabalhada em três aspectos: na relação entre texto e criação artística (canção, dramaturgia, textos reflexivos, discussões entre arte e sociedade e depoimentos de artistas, por exemplo); leitura de imagens (apreciação, contextualização, fruição, tradução); e modos de expressão verbais e não verbais (cenas, improvisos, dança, desenho, pintura, produção sonora e musical, entre outras possibilidades).

APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO FORMATIVA

O desenvolvimento de competências e habilidades pelos estudantes, conforme citamos anteriormente, também é o foco do processo de ensino e aprendizagem no ensino e aprendizagem de Arte. Mas como saber se esse processo está

acontecendo com sucesso e o que fazer para reorientá-lo quando necessário?

As singularidades da Arte, componente curricular da área de Linguagens e suas Tecnologias, tornam a avaliação no âmbito escolar um processo especial. Suas linguagens – Artes Visuais, Dança, Música e Teatro – articulam saberes e práticas que envolvem e mobilizam aspectos subjetivos como a sensibilidade, a intuição, a criatividade e as emoções. Há de se considerar, também, os diferentes contextos temporais, culturais, ambientais, políticos e sociais em que a construção do conhecimento ocorre e que as experiências artísticas são constituídas por expressões verbais e não verbais, físicas, visuais, plásticas e sonoras.

Nesse cenário peculiar e dinâmico, cabe ao educador assegurar aos estudantes o desenvolvimento de competências (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores em um ambiente educacional comprometido com o atendimento das demandas sociais da atualidade.

Nessas circunstâncias o professor deve construir e aplicar procedimentos de avaliação educacional durante todas as etapas da aprendizagem, trabalhando na perspectiva da **avaliação formativa**. São ações avaliativas que implicam considerar a avaliação não de forma isolada, mas parte intrínseca do processo de ensino e aprendizagem. Essa concepção exige do professor adequar a visão tradicional de avaliação a novas formas que valorizam o percurso da aprendizagem, em detrimento da ênfase e da supervalorização dos produtos.

Vale lembrar que a avaliação formativa é preceito legal, já previsto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), que estabelece que a verificação do rendimento escolar deve ser “contínua e cumulativa do desempenho do aluno, com prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados ao longo do período sobre os de eventuais provas finais” (LDB, Art. 23).

No sistema educacional brasileiro, no que diz respeito à sua abrangência, a avaliação acontece de modo interno e formativo – aplicada pela própria instituição escolar – e externo e em larga escala, como aquela aplicada pelo Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) e pelo Exame Nacional do Ensino Médio (Enem). Por não participar diretamente das avaliações externas e de larga escala, o componente curricular Arte contribui para o desempenho do estudante na medida que proporciona o domínio de competências e habilidades cognitivas básicas e articula-se às demais áreas de ensino no currículo escolar. Dessa forma, mais que resultados ou classificações, a avaliação no componente Arte deve privilegiar a atenção cuidadosa e detalhada ao percurso da aprendizagem e a regulação de esforços.

Avaliação diagnóstica

Para ser contínuas e cumulativas, as práticas avaliativas devem ser consideradas em vários momentos. No início de qualquer etapa de curso, aula, atividade ou projeto, como

um movimento inicial e diagnóstico em relação aos saberes dos estudantes. Por meio de estratégias diversificadas, o professor precisa saber o que os estudantes pensam, quais são suas potencialidades, interesses, expectativas, dúvidas, bagagem cultural e educacional e referenciais artísticos e estéticos. Essa sondagem, no início de qualquer etapa, permite ao docente refletir sobre o plano elaborado, observando:

- a adequação da programação proposta;
- as possibilidades de sucesso de estratégias e recursos previstos;
- o potencial para levar ao desenvolvimento de conhecimentos, competências, habilidades e valores previstos, tendo em vista a realidade e as características dos estudantes.

Na coleção, as propostas para avaliação diagnóstica de entrada são apresentadas no início de cada volume, em seção denominada **Aquecimento**. Essa sondagem inicial visa identificar os níveis de aprendizagem dos estudantes, seus conhecimentos anteriores e lacunas de aprendizagem para estabelecer intervenções que lhes possibilitem avançar nos estudos posteriores e para que o professor possa ajustar seus planos e práticas à sua realidade de sala.

Avaliações durante o processo

As ações avaliativas realizadas durante o processo procuram detectar situações em que há necessidade de intervenção no sentido de aperfeiçoar o trabalho do professor e o aprendizado do estudante. Nesses momentos, quais critérios poderão nortear o trabalho docente? Para orientar essas decisões, citamos, com Perrenoud (2002, p. 25), algumas características consideradas essenciais no processo de avaliação formativa:

- A avaliação só inclui tarefas contextualizadas.
- A avaliação refere-se a problemas complexos.
- A avaliação deve contribuir para que os estudantes desenvolvam mais suas competências.
- A avaliação exige a utilização funcional de conhecimentos disciplinares.
- A tarefa e suas exigências devem ser conhecidas antes da situação de avaliação.
- A avaliação exige uma certa forma de colaboração entre pares.
- A correção leva em conta as estratégias cognitivas e metacognitivas utilizadas pelos alunos.
- A correção considera erros importantes na ótica da construção das competências.
- A autoavaliação faz parte da avaliação.

Na proposta de ensino em que o estudante é considerado sujeito da aprendizagem e que contempla a avaliação formativa em seus princípios, está implícita a reflexão, pelo estudante, do próprio desempenho. Por meio de diálogos, comentários, observações e devolutivas constantes, o profes-

o professor auxilia o estudante a avançar na percepção de sua aprendizagem. A autorreflexão que promove a autoavaliação, além de levar à consciência do percurso da aprendizagem, possibilita o compartilhamento de responsabilidades e leva ao reconhecimento do protagonismo e do compromisso com a própria formação.

Momentos para avaliação do trabalho coletivo são muito importantes, especialmente em Arte, em que esse tipo de trabalho é parte inerente dos objetos de conhecimento. Estratégias que envolvam duplas, grandes ou pequenos grupos e trabalhos em equipe permitem aos estudantes observar como são considerados as diferenças individuais, o respeito mútuo, a colaboração, a empatia, a solidariedade e o compartilhamento de responsabilidades. Cabe ao professor a gestão desses momentos, de forma a deixar claro que os objetivos de uma tarefa e seus resultados só serão alcançados com as trocas pessoais e o trabalho conjunto. Portanto, a discussão permanente de objetivos, atitudes e regras é condição indispensável para a criação de um “espírito de coletividade” pela turma.

Há aspectos relevantes, centrais em Arte, a serem questionados e avaliados, tanto pelo professor como pelos estudantes, durante todo o processo de ensino e aprendizagem, independentemente da faixa etária em que se encontrem. Por exemplo: Está sendo valorizada, desejada e respeitada a liberdade para criar e se expressar? Estão sendo exercidos e acolhidos o diálogo e a participação ativa e espontânea? Há sensibilidade em relação à realidade socioeconômica, individual e coletiva de todos os participantes? Há diversão e prazer na realização das atividades artísticas?

Determinar o produto final a ser avaliado dependerá dos objetivos e das intenções a serem claramente definidos e compreendidos por todos, sempre que uma proposta for iniciada. Esses objetivos e intenções estão indicados por meio das habilidades definidas na BNCC.

Destacamos na coleção, ao final de cada Unidade, a seção **Criar e Refletir**, que, por meio do diálogo, propõe aos estudantes que explicitem as aprendizagens realizadas durante os estudos da Unidade. São questionamentos que estimulam a reflexão individual e coletiva, possibilitando a autoavaliação e a avaliação pelo grupo.

Avaliação somativa ou de resultado

Embora o fazer artístico não se restrinja ao produto final, a avaliação ao final do percurso, também chamada **avaliação somativa ou de resultado**, representa uma oportunidade para a sistematização do conhecimento. Ao final de cada volume da coleção, a seção **O que eu aprendi** é especialmente dedicada a essa forma de avaliação, proporcionando momentos para a verificação e a reflexão sobre o processo de ensino e aprendizagem como um todo.

Lembramos que uma das formas de garantir a efetividade das ações avaliativas é o registro de seus resultados. A documentação dos momentos significativos do processo e

do produto, pelo estudante, pelo professor, pelo coletivo, é indispensável para respaldar a avaliação em suas funções: diagnóstica, de processo e de resultado. A realização de registros poderá ser feita pelas diferentes linguagens em produções como:

- em artes visuais e audiovisuais, por meio de desenhos, colagens, construções, gravuras, pinturas, fotografias, instalações, meios eletroeletrônicos, vídeo, *design*, artes gráficas;
- em música, pela utilização de vozes ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, trabalhando com improvisações, composições e interpretações;
- na dança, pela experimentação de diferentes improvisações e composições coreográficas, partindo de fontes diversas (orientações, jogos, elementos de movimento, sons e silêncio, histórias etc.);
- em teatro, por meio de criações corporais expressivas, improvisação, interpretação de personagens, atuação, adaptação de textos dramáticos etc.

Em suma, a avaliação contemplada nos documentos contemporâneos da literatura especializada supera o caráter de terminalidade e medição de conteúdos aprendidos.

Vale ressaltar que, embora teoricamente sejam descritos momentos determinados para as ações avaliativas, na realidade elas devem ser compreendidas como ações dinâmicas e integradas, inerentes ao processo de ensino e aprendizagem, que não é linear. Nessa concepção, também não há mais espaço para a visão tradicional da existência de erros, fracassos, insucessos, mas para reflexões que reorientem professor e estudante em direção ao desenvolvimento das competências desejadas, em cada momento do processo de ensino e aprendizagem.

Enfim, os procedimentos de avaliação formativa em Arte, no Ensino Fundamental, devem contribuir para a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos que o estudante traz da Educação Infantil e para a agregação de novos saberes, tendo em vista a continuidade dos seus estudos.

Sugestões de instrumentos de registro das aprendizagens dos estudantes

Ao longo deste manual, distribuídas na **Seção de Referência do Livro do Estudante**, são apresentadas algumas sugestões de fichas de acompanhamento que podem ajudá-lo no registro das aprendizagens dos estudantes. Você poderá reproduzi-las e adequá-las a suas necessidades.

IV. PRÁTICAS EM ARTE

Destacaremos a seguir algumas estratégias e atividades que se encontram na coleção e são relevantes para as práticas em Arte.

Vale comentar que, embora o fazer artístico seja central em todos os volumes da coleção, ele está sempre inserido

em um contexto em que se encontram procedimentos diversificados para leitura, compreensão e produção de textos, por exemplo, propostas de leitura oral, compartilhada, pelo professor e pelos estudantes.

PESQUISAR EM DIFERENTES FONTES

A pesquisa é excelente meio para o desenvolvimento de habilidades e para a ampliação de conhecimentos. Pesquisar não é uma estratégia simples e necessita mediação e acompanhamento durante todo o processo. Requer a definição prévia dos assuntos, a seleção de fontes e formas de acessá-las, modos de apresentação do resultado final e avaliação dos resultados.

Aspecto relevante dessa prática é a familiarização com comportamentos e atitudes exigidos nos diferentes espaços em que as fontes de pesquisa se encontram, como biblioteca, sala de leitura, centros de mídia, ambientes domésticos, entre outros. Cuidado especial deve ser tomado com as pesquisas em grupo, que requerem organização especial e definição de responsabilidades entre os seus elementos.

PROMOVER EXPOSIÇÕES

A organização de exposições em Arte visa à escolha da melhor forma de apresentar as produções dos estudantes. Chamada de “curadoria pedagógica”, essa atividade deve ser realizada com a contribuição dos estudantes.

É o momento de dar visibilidade aos trabalhos realizados, o que terá grande repercussão na autoestima dos autores e na valorização da arte. É também uma excelente oportunidade para uma apresentação envolvendo trabalhos de outras áreas ou componentes curriculares.

A exposição pode ser realizada em espaços da sala de aula ou da escola, considerando o público que a visitará. Se possível, abra a exposição para os familiares e a comunidade, como forma de ampliar e estreitar as relações com esses segmentos.

REALIZAR VISITAS CULTURAIS

Visitar museus, teatros, centros culturais, galerias, feiras, eventos nas ruas e praças e outros espaços culturais proporciona aos estudantes oportunidade para apreciar a arte em sua expressão genuína e de forma multissensorial.

Consiste em experiência única de desmistificar certos espaços, além de recurso para que o estudante se aproprie dos bens culturais que a região ou a cidade oferecem. É possível levar espetáculos e apresentações à escola, porém as saídas estão imbuídas de outros valores, não apenas culturais, mas também sociais e de lazer.

O planejamento das saídas é fundamental e é desejável que envolva atividades prévias como uma visita antecipada do professor ao local, informações contextualizadas sobre os artistas em sala de aula, combinados sobre o percurso e regras de comportamento para a visita. Após a visita, um momento especial deve ser destinado ao compartilhamento de impressões, opiniões e críticas.

As saídas com estudantes requerem providências especiais quanto à comunicação e autorização tanto pela equipe administrativa e pedagógica quanto pelos pais ou responsáveis.

PROMOVER ENCONTROS COM ARTISTAS

Encontros com profissionais que trabalham com arte e cultura têm a intenção de levar os estudantes a humanizar a figura do artista ao mesmo tempo que os aproximam do processo de criação. Nem sempre o artista é uma figura distante e inacessível e as produções culturais populares, além das eruditas, precisam ser reconhecidas e valorizadas.

O contato com artistas, em sua diversidade, encoraja a expressão de talentos levando à percepção de que a arte também é fruto de trabalho e dedicação.

Os encontros podem acontecer no espaço de atuação do artista, em sala de aula ou mesmo pela internet. Em diversas localidades há artistas atuantes, e isso pode ser verdade mesmo entre os familiares dos estudantes e na própria escola.

O preparo dos estudantes, do ambiente e do próprio entrevistado proporcionará um rico momento de troca e convívio.

ENTREVISTAR

O contato pessoal dos estudantes com um artista é uma experiência emocionante e compensa o investimento em sua realização. Destacamos algumas etapas para esse evento.

Com o artista:

- Pesquisar as possibilidades de contato com ele.
- Entrar em contato para avaliar sua disponibilidade, comentar o interesse pelo seu trabalho, a faixa etária dos estudantes e as questões a serem feitas.

Com os estudantes:

- Planejar o encontro, elaborando o roteiro da entrevista mediante o registro prévio das perguntas a serem feitas.
- Combinar as atitudes e regras de comportamento durante e após a entrevista.

Com a escola:

- Negociar com a direção a ida desse profissional para a entrevista.
- Preparar o ambiente da sala, expondo trabalhos dos estudantes relacionados à obra do artista convidado.
- Organizar o espaço de forma a deixar o entrevistado confortável e os estudantes bem colocados para as perguntas.

Outras providências:

- Registrar o encontro com fotografias, gravações, filmes.
- Expor os resultados e a documentação do encontro em um local espaçoso e com visibilidade.
- Circulação na escola.

REALIZAR RODAS DE CONVERSA

Destacamos a roda de conversa como estratégia presente em muitos momentos nos livros da coleção de Arte. A roda de conversa é recurso privilegiado para o diálogo coletivo, para o exercício e ampliação das capacidades comunicativas, da fluência para falar, perguntar, expor e validar ideias, explicitar dúvidas e descobertas.

Como forma de iniciar a dinâmica, como na maioria das vezes é preciso provocar a fala por meio de perguntas, há questionamentos propostos no material do estudante. Esses questionamentos podem ser ampliados, adaptados, de forma a estimular a conversa e a fluência na verbalização dos estudantes. É preciso valorizar e acolher todos os enunciados e estar atento para que todos tenham oportunidades de se manifestar.

Os procedimentos aqui expostos constituem sugestões que não precisam ser rigidamente seguidas. O importante é que cada professor encontre os próprios caminhos com sua turma de estudantes.

V. ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO, DO TEMPO E DOS MATERIAIS

O ESPAÇO

A organização espacial e temporal é fundamental em situações didáticas, o que se aplica também no caso de situações didáticas que envolvem atividades artísticas. Os estudantes precisam reconhecer que o espaço escolar que ocupam pertence também a eles, e a participação em sua organização contribui para a sensação de pertencimento.

Na falta de espaço físico adequado, como salas-ambiente, a prática artística leva ao trabalho em sala de aula ou ao deslocamento para outros espaços, como pátio, corredores, refeitório ou salas ociosas. Para a realização de pesquisas e consultas, o professor pode recorrer a bibliotecas ou salas de leitura, fototecas, videotecas, centros de mídia ou salas de informática, entre outras opções. É indispensável cuidar dos espaços para interações e trocas, sem descuidar da responsabilidade e do compromisso com a ordem e a limpeza do lugar.

A criação de um clima favorável é outro fator relevante no processo educacional. As atividades em Arte em sua maioria estão orientadas para serem realizadas de forma interativa, e a interação cumpre seu papel quando os estudantes podem e sabem trabalhar juntos. Com essa intenção, sugerimos variações nas dinâmicas de agrupamentos para que todos possam discutir pontos de vista, negociar e trocar ideias de diferentes formas.

A literatura especializada indica que a heterogeneidade na formação de um grupo favorece os resultados para todos os envolvidos. O agrupamento, portanto, requer organização cuidadosa considerando os objetivos

da proposta de trabalho, as características dos estudantes e o combinado de regras para a participação dos componentes. Os estudantes podem ser organizados em duplas, trios, quartetos ou mesmo produzir coletivamente, mas sempre com o acompanhamento do professor e com a combinação prévia de tudo o que estiver implícito em sua dinâmica.

A organização do espaço para exposições das produções dos estudantes é outro aspecto a ser especialmente cuidado. Escolher o melhor espaço e a melhor forma de apresentação é um importante exercício de curadoria pedagógica a ser realizado pelo professor, com a participação dos estudantes. A sala de aula ou outras áreas fora dela são vitrines para dar visibilidade às expressões artísticas, como o uso de varais e de painéis para exposições temporárias ou permanentes. Em se tratando de educação em Arte é preciso pensar também na criação de espaços para as práticas de dança, teatro e música, além de ajustar as dinâmicas às possibilidades dos espaços, sejam eles convencionais, sejam alternativos (como aqueles localizados fora do espaço escolar), sempre observando as questões de segurança e autorização.

O TEMPO

A administração do tempo é uma aliada preciosa no desenvolvimento das propostas. É preciso saber dimensionar e otimizar o tempo de duração de cada aula, considerando aspectos como a organização do espaço e dos estudantes, o preparo dos recursos materiais, as orientações para as atividades, a realização das práticas que envolvem criação e troca de experiência e a avaliação, indispensável, de fechamento de uma dinâmica.

Com relação especificamente às práticas propostas nos Livros do Estudante da coleção, lembramos que podem ser desdobradas em etapas ou **sequências didáticas**, a serem realizadas em dias diferentes, do modo mais conveniente ao planejamento didático do professor.

Outra forma de otimizar o tempo, sem deixar de atender à grade curricular, é articular as atividades de Arte com as de outro componente curricular, como Língua Portuguesa ou Educação Física.

É importante ressaltar que o livro didático de Arte não é um livro de receitas que limita e engessa processos criativos, principalmente no que diz respeito às relações de tempo e espaço.

OS MATERIAIS: DISPONIBILIDADE E CUIDADOS

O fazer em Arte requer o uso de materiais apropriados para trilhar um percurso próprio de criação e construção artísticas.

Tendo em vista que há materiais com cujos custos os familiares dos estudantes não poderão arcar, sugerimos o melhor aproveitamento possível dos materiais enviados pelas diversas secretarias de educação. No caso da escassez des-

ses recursos, os professores poderão recorrer, por exemplo, à Associação de Pais e Mestres ou ao Conselho de Escola, fundamentando a importância desses materiais para as atividades em Arte.

Grande parte do material a ser utilizado pode ser coletivo. Alguns aspectos importantes dessa forma de uso, além da economia, são o exercício do compartilhamento, o cuidado responsável com o bem de todos e a promoção da interação social. Vivenciam-se a equidade, o auxílio mútuo e o respeito.

Os materiais específicos para algumas técnicas – por exemplo, escultura, modelagem, gravuras, instalações, em **artes visuais**; instrumentos musicais, materiais sonoros, equipamentos e tecnologias, em **música**; objetos para cenário, figurinos, maquiagem, adereços, aparelhos sonoros, em **teatro**; espelhos, colchonetes, equipamento de som, em **dança** – podem ser obtidos por meio de empréstimos, doações e pelo uso criativo de diferentes materiais.

Assim como em todos os projetos educacionais, os familiares e/ou a comunidade poderão contribuir com materiais ou ideias. Essencial para essas ações é o conhecimento dos objetivos e da importância das iniciativas da escola para a educação dos estudantes.

VI. O TRABALHO COM SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

As **sequências didáticas** são estratégias metodológicas de grande potencialidade para a abordagem de conteúdos educacionais. Consistem em uma sequência de aulas destinadas a desenvolver determinado objeto de conhecimento e habilidades que constam no plano de um período de ensino.

As ações previstas para seu desenvolvimento são organizadas em etapas em que há relação recíproca entre as situações e continuidade de desafios e diversidade nas atividades. Essas ações estão ligadas à organização dos estudantes para potencializar as aprendizagens. As organizações em grupos possibilitam trocas e debates, as atividades em dupla favorecem uma interação mais focada e a discussão de ideias; as propostas individuais propiciam a mobilização de conhecimentos construídos. Todas as formas de organização precisam levar em conta a inclusão e a participação de estudantes com dificuldades de aprendizagem ou deficiências.

A duração de uma sequência didática leva em conta todo o plano de ensino, a carga horária do componente curricular e o tempo necessário para o processo de ensino e aprendizagem.

O acompanhamento e os registros do desempenho dos estudantes ao longo de todas as etapas propiciarão a avaliação do progresso deles em cada etapa e até a etapa final.

VII. TECNOLOGIAS DIGITAIS, APRENDIZAGEM E ARTE

Em todos os volumes desta coleção de Arte há, de forma transversal, propostas de práticas a serem realizadas por meio do acesso a tecnologias digitais. O objetivo é estimular a aprendizagem ativa de forma significativa, reflexiva e crítica. Observamos, nos dias atuais, que crianças e jovens com acesso a tecnologias digitais desenvolvem sozinhos, ou em parceria, habilidades para o uso de recursos disponíveis em seus equipamentos eletrônicos. No entanto, é preciso atenção na transição da aprendizagem construída com o uso das tecnologias digitais e para aprendizagem escolar. As exigências implicadas nas experiências em uma ou outra situação são diferentes, especialmente no que diz respeito às exigências cognitivas como atenção, memória, raciocínio lógico, abstração, entre outras.

No processo inicial de alfabetização, por meio de atividades lúdicas e práticas dirigidas, como jogos e brincadeiras, pretendemos que as crianças iniciem o reconhecimento e a compreensão das noções dessa linguagem para sua aprendizagem. A seguir, para continuidade das aprendizagens, as propostas demandarão cada vez mais o desenvolvimento das habilidades para o acesso a informações, processos de produção e criação, tendo em vista o futuro domínio das tecnologias digitais em ambientes virtuais de aprendizagem.

Algumas ponderações são necessárias, porém, tendo em vista a realidade no que se refere à disponibilidade de acesso às tecnologias digitais no ambiente educacional, pois a infraestrutura tecnológica das escolas públicas é, muitas vezes, precária e o acesso à internet não tem requisitos suficientes para atender às demandas dos estudantes e dos professores.

Para enfrentar os problemas e equacionar as dificuldades, lembramos que as possibilidades se ampliam se considerarmos que as soluções são sempre contextuais e podem ter mais êxito quanto maior for o número de pessoas que delas participem, como estudantes, pais, professores, funcionários, gestores, comunidade.

Ressaltamos aqui o protagonismo humano na aprendizagem a ser mediada pelas tecnologias digitais.

VIII. A FAMÍLIA E A APRENDIZAGEM ESCOLAR

Ao longo desta coleção de Arte há oportunidades e sugestões para a participação dos pais, familiares ou cuidadores na aprendizagem das crianças. Destacamos agora a importância do engajamento dessas pessoas nas práticas de incentivo à leitura e à escrita, que pode acontecer independentemente das condições socioeconômicas ou culturais das famílias. Como afirma em uma entrevista a professora da Universidade de Harvard, Catherine Snow, referência atual para políticas de alfabetização, quando se refere a práticas denominadas **literacia familiar**:

É claro que famílias variam no grau em que podem se comprometer financeiramente para a educação de seus filhos – seja comprando livros, levando eles a museus ou em viagens ou tendo brinquedos educativos em casa. [...] Mas todos os pais têm, sim, recursos que eles podem utilizar em benefício de seus filhos, mesmo famílias com habilidades limitadas de alfabetização. Elas podem contar e recontar histórias sobre seus próprios pais, sua infância, seus amigos e experiências diárias.

Podem também responder às perguntas de seus filhos. Podem recrutar as crianças para ajudá-los a cozinhar – o que envolve trabalhar com medidas e contas. Eles podem criar jogos simples para brincar com seus filhos, como, por exemplo, pensar em coisas que têm rodas, que são vermelhas, que fazem sons, ou em animais que vivem na fazenda.

O ponto da afirmação de que práticas familiares são mais importantes para o sucesso escolar do que renda ou nível de educação da família é para enfatizar que mesmo famílias muito pobres podem fazer muito para promover a curiosidade de suas crianças, suas habilidades linguísticas e atitudes positivas relacionadas ao aprendizado. Assim como famílias muito mais ricas podem não estar engajadas nessas interações importantes.

SNOW, Catherine. Entrevista. Revista **Nova Escola**, 2 mar. 2020.

Para que sejam vivenciadas situações que estimulam o apreço pela leitura, sugerimos algumas práticas para serem realizadas em casa. Por exemplo, conversar com as crianças sobre assuntos de seu interesse e experiências de seu dia a dia, oferecer acesso a livros e revistas infantis, conectar a escrita à comunicação. Algumas sugestões, entre tantas outras, seriam:

- oferecer à criança, sempre que possível, livros de histórias e cadernos para que usem como diário, escrevam poemas ou histórias, desenhem, façam colagens;
- estimular a escrita de bilhetes, cartas, poemas ou um diário;
- partilhar a produção de um pequeno livro com capa desenhada;
- oferecer jogos que usam a escrita, palavras cruzadas, caça-palavras;
- solicitar a anotação de listas, lembretes, recados, receitas, endereços, números de telefone.

Outras pessoas ou todos do grupo de convívio da criança podem organizar esses momentos e participar deles. É um costume que cria laços e lembranças que nunca serão esquecidas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS

LIVROS E ARTIGOS

BANNELL, Ralph Ings *et al.* **Educação no século XXI – cognição, tecnologias e aprendizagens.** Rio de Janeiro: Vozes, 2016.

O livro trata de questões e visões sobre a relação entre tecnologias digitais e cognição e a incorporação de tecnologias nas práticas pedagógicas. Oferece importante contribuição para a busca de novos pressupostos e práticas para orientar a educação no século XXI.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-educação no Brasil.** São Paulo: Perspectiva, 2012.

Neste livro a autora analisa as relações entre arte e educação no Brasil, desde a chegada das Missões Francesas no século XIX até o aparecimento das iniciativas modernistas na primeira metade do século XX.

BARBOSA, Ana Mae (org.) **Ensino da arte: memória e história.** São Paulo: Perspectiva, 2014.

Coletânea que reúne uma série de artigos de pesquisadores sobre as relações históricas entre arte e educação no Brasil, com ênfase na inserção da arte na Educação Básica.

BEE, Helen. **O ciclo vital.** Porto Alegre: Artmed, 1977.

Em um texto claro, acessível e cronologicamente organizado, o livro trata do desenvolvimento humano em seus aspectos físico/cognitivo e social. O equilíbrio entre teoria, pesquisa e realidade faz desta obra uma leitura necessária para o educador.

BEZERRA, Dagmar D. da Silva; RIBEIRO, Luciana G. A história do ensino da dança no Brasil e a Educação Básica. **Incomum Revista**, v. 1, n.1, 2020, p.1-19.

O artigo resulta de pesquisa realizada sobre o ensino de dança no Brasil, a partir de revisão bibliográfica da história do ensino da dança no país e sua inserção como conteúdo das Artes na escolarização básica. Faz um levantamento das concepções de dança, corpo, educação, professor e formação docente, com o objetivo de contribuir para a reflexão sobre o ensino da dança no Brasil.

COLL, César; MARCHESI, Álvaro; PALACIOS, Jesús. **Desenvolvimento psicológico e educação.** Volume 1: Psicologia evolutiva. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

O volume trata da psicologia evolutiva situando os conteúdos e as perspectivas no início do século XXI. Combina aspectos científicos com aspectos didáticos. Leitura relevante para os educadores conhecerem o desenvolvimento psicológico dos seres humanos e sua atuação no campo pedagógico, refletindo sobre o tema.

COLL, César *et al.* **Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

A obra aborda aspectos a serem considerados no momento de planejamento e desenvolvimento do currículo em relação aos conteúdos. Saber, saber fazer e avaliar são os conteúdos de aprendizagem propostos aos estudantes que devem ser objeto de ensino sistemático, de forma consciente, pelo docente.

COLL, César. **Psicologia e currículo**. São Paulo: Ática, 1996.

A partir de fundamentos psicopedagógicos, a leitura oferece modelos de projeto curricular concebidos para servir de instrumento na elaboração de propostas curriculares para os ciclos e níveis de educação escolar atuais.

KOUDELA, Ingrid Dormien; SANTANA, Arão Paranaguá de. **O teatro na educação**. In: FARIA, João Roberto (dir.). **História do teatro brasileiro**. Volume 2: Do modernismo às tendências contemporâneas. São Paulo: Perspectiva: Edições SESCSP, 2013.

Este capítulo da história do teatro brasileiro apresenta o percurso da inserção da linguagem teatral no ensino formal, além de expor as principais correntes teórico-metodológicas que fundamentam esse ensino.

KOUDELA, Ingrid Dormien; ALMEIDA JUNIOR, José Simões (org.). **Léxico de pedagogia do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

Neste livro, diversos verbetes articulam conceitos referentes à linguagem teatral com o campo das práticas educativas.

PERRENOUD, Philippe *et al.* **As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

O livro traz textos das apresentações de autores que participaram de um ciclo de conferências realizado no Brasil em agosto de 2001. Os assuntos abordados subsidiam discussões e tomadas de decisão por aqueles que desejam um trabalho diferenciado e construtivo na escola.

PERRENOUD, Philippe. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

A obra apresenta perspectivas e limitações para a colocação em prática, na sala de aula, da construção de competências e da transposição prática. A leitura traz informações teóricas relevantes para a compreensão do conceito de competência e suas implicações no ofício docente.

PERRENOUD, Philippe. **10 novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

O livro privilegia as práticas inovadoras e, portanto, as competências emergentes que devem orientar as formações inicial e contínua do professor. Pode ser considerado um guia destinado àqueles que procuram compreender para onde deve se encaminhar o ofício docente.

SILVA, Jansse F. da; HOFFMANN, Jussara; ESTEBAN, Maria T. (org.). **Práticas avaliativas e aprendizagens significativas: em diferentes áreas do currículo**. Porto Alegre: Mediação, 2003.

A obra reúne estudiosos de diferentes áreas do currículo para responder a questões sobre avaliação. Embasada em princípios comuns como a defesa do caráter formativo, mediador, ético e democratizado, tem o objetivo de suscitar outros olhares sobre o processo avaliativo.

TOMAZZONI, A.; WOSNIAK, C.; MARINHO, N. **Algumas perguntas sobre dança e educação**. Joinville: Nova Letra, 2010. Disponível em: <<http://www.ifdj.com.br/site/wp-content/uploads/2015/10/III-Seminarios-de-Danca-Algumas->

[Perguntas-sobre-Danca-e-Educacao.pdf](#)>. Acesso em: 12 nov. 2020.

Apresenta artigos que discutem as relações entre dança e educação, sobretudo no tocante à sua presença na Educação Básica e nos cursos de profissionalização espalhados pelo Brasil.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

O livro consiste em uma seleção cuidadosa dos ensaios mais importantes do autor, editada por estudiosos de sua obra. Vigotski enfatiza as origens sociais da linguagem e do pensamento e sugere os mecanismos pelos quais a cultura torna-se parte da natureza das pessoas, ressaltando o papel da escola no desenvolvimento mental das crianças.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

O livro trata das relações interativas na classe, do papel dos professores e estudantes, da distribuição do tempo e da organização dos conteúdos. As análises sobre a prática educativa constituem pautas e orientações que visam melhorá-la.

DOCUMENTOS OFICIAIS

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA** (Lei n. 8.069/1990). Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/centrais-de-conteudo/crianca-e-adolescente/estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-versao-2019.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2021.

BRASIL. **Estatuto da Igualdade Racial** (Lei n. 12.288/2010). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12288.htm>. Acesso em: 20 abr. 2021.

BRASIL. **Estatuto da Pessoa com Deficiência** (Lei n. 13.146/2015). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm>. Acesso em: 20 abr. 2021.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB** (Lei n. 9.394/1996). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso em: 12 maio 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 8 maio 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Documento referencial técnico-científico**. Brasília, 2021. Disponível em: <<https://www.fnde.gov.br/index.php/centrais-de-conteudos/publicacoes/category/165-editais?download=14532:documento-t%C3%A9cnico-cient%C3%ADfico-do-minist%C3%A9rio-da-educac%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 8 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Plano Nacional de Educação – PNE 2014-2024** (Lei n.13.005/2014). Disponível em: <<http://pne.mec.gov.br/>>. Acesso em: 12 maio 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Alfabetização – PNA**. Brasília: MEC: SEALF, 2019. Disponível em: <<http://alfabetizacao.mec.gov.br/>>. Acesso em: 8 mar. 2021.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Arte. Brasília: MEC: SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>>. Acesso em: 2 jun. 2021.

**SEÇÃO DE REFERÊNCIA
DO LIVRO DO ESTUDANTE**



Diego Moschkovich

Mestre em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Bacharel em Artes Cênicas pelo Instituto Estatal Russo de Artes Performativas, São Petersburgo, Rússia (revalidado pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro: Bacharelado em Atuação Cênica). Diretor de teatro, tradutor, pesquisador em Artes Cênicas. Professor.

Luiz Pimentel

Mestre em Educação (Área de concentração: Educação – Opção: Filosofia da Educação) pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Bacharel em Artes Cênicas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Ator, dramaturgo, pesquisador em Artes Cênicas. Professor.

Bela Moschkovich

Bacharela em Letras – Inglês pela Universidade de São Paulo. Especialista em Canção Popular pela Faculdade Santa Marcelina (SP). Cantora, compositora, tradutora e revisora. Professora de Música e canto.

Lucas Oliveira

Mestre em Artes pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Bacharel em filosofia pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Bacharel e licenciado em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Pesquisador e mediador cultural. Professor.

MUNDO DE EXPLORAÇÕES ARTE

1^o ano

Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Categoria 2: Obras didáticas por componente ou especialidade

Componente: Arte

1ª edição

São Paulo, 2021

 **MODERNA**

Coordenação geral de produção: Maria do Carmo Fernandes Branco
Edição de texto: Denise Costa Felipe
Assistência editorial: Lygia Roncel
Assessoria pedagógica: Regina Averoldi
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: Megalo/Narjara Lara
Capa: Daniela Cunha
Ilustração: Marcos de Mello
Coordenação de arte: Aderson Assis Oliveira
Edição de arte: Felipe Borba
Editoração eletrônica: Narjara Lara
Edição de infografia: Giselle Hirata, Priscilla Boffo
Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani
Revisão: Elza Doring, Lilian Xavier, Sirlene Prignolato
Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi
Pesquisa iconográfica: Angelita Cardoso, Odete Ernestina Pereira, Vanessa Trindade
Suporte administrativo editorial: Flávia Bosqueiro
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, Vitória Sousa
Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro
Impressão e acabamento:

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

Mundo de explorações arte / Diego Moschkovich ...
[et al.]. -- 1. ed. -- São Paulo :
Moderna, 2021.

Outros autores: Luiz Pimentel, Bela Moschkovich,
Lucas Oliveira

1º ano : ensino fundamental : anos iniciais

Categoria 2: Obras didáticas por componente ou
especialidade

Componente: Arte

ISBN 978-65-57797-31-0

1. Arte (Ensino fundamental) I. Moschkovich,
Diego. II. Pimentel, Luiz. III. Moschkovich, Bela.
IV. Oliveira, Lucas.

21-66955

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

ESTUDANTE,

SEJA BEM-VINDO AO UNIVERSO DA ARTE!

NÓS, AUTORES DESTE LIVRO, FICAMOS MUITO CONTENTES EM CONVIDÁ-LO A OBSERVAR QUE A ARTE ESTÁ PRESENTE DE DIVERSAS FORMAS EM NOSSO COTIDIANO.

ELA ESTÁ EM NOSSAS CASAS, NAS RUAS, NA ESCOLA, NA CIDADE, NO CAMPO, NOS MUSEUS, NOS TEATROS, NA INTERNET E EM MUITOS OUTROS PAÍSES E ESPAÇOS.

ESTE LIVRO QUE VOCÊ TEM EM MÃOS VAI SER SEU COMPANHEIRO DE PERCURSO AO LONGO DO ESTUDO DE DIVERSOS ARTISTAS, OBRAS, COLETIVOS E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS DO BRASIL E DO MUNDO.

LEMBRE-SE AO LONGO DOS SEUS ESTUDOS: A ARTE TAMBÉM É UMA LINGUAGEM QUE NOS PERMITE PENSAR NOSSA VIDA, NOSSO CORPO, NOSSO MUNDO E NOSSA SOCIEDADE.

ALÉM DISSO, VOCÊ E SEUS COLEGAS SERÃO CONVIDADOS A SER ARTISTAS, CRIANDO CENAS, MOVIMENTOS, SONS E OBRAS VISUAIS.

ASSIM, ESTE LIVRO FAZ UM CONVITE: VAMOS JUNTOS EXPLORAR O MUNDO DA ARTE?

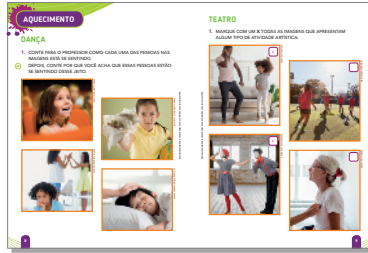
DESEJAMOS A VOCÊ UM BOM PERCURSO CRIATIVO!

OS AUTORES.

CONHEÇA SEU LIVRO

VEJA COMO ESTÁ ORGANIZADO SEU LIVRO DE ARTE.

AQUECIMENTO
PARA INICIAR, VOCÊ IRÁ DESCOBRIR O QUE JÁ SABE SOBRE ARTE.



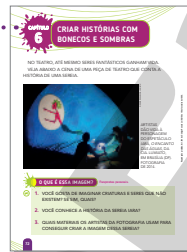
ABERTURA DE UNIDADE

A CADA ABERTURA, VOCÊ E SEUS COLEGAS IRÃO ANALISAR OBRAS ARTÍSTICAS E DISCUTIR SOBRE O TEMA DA UNIDADE.



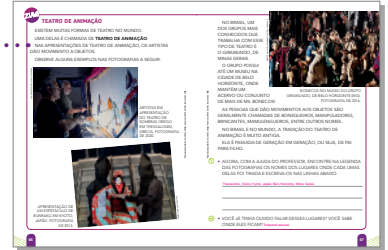
ABERTURA DE CAPÍTULO

A OBRA ARTÍSTICA APRESENTADA NO INÍCIO DO CAPÍTULO FARÁ VOCÊ REFLETIR SOBRE SEUS CONHECIMENTOS E SOBRE O TÓPICO DE ARTE QUE SERÁ TRATADO.



ZUM!

VOCÊ IRÁ CONHECER VÁRIOS ARTISTAS, OBRAS E MOVIMENTOS E AMPLIAR SEU CONHECIMENTO SOBRE ARTE.

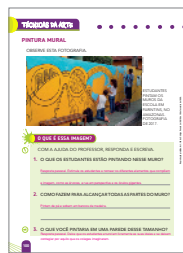


O QUE É ESSA IMAGEM?

VOCÊ APRENDERÁ A FAZER A LEITURA DE UMA OBRA ARTÍSTICA E DISCUTIRÁ OS CONHECIMENTOS QUE TEM SOBRE O TEMA A SER ESTUDADO.

A ARTE FAZ PENSAR

ESSE É O MOMENTO DE REFLETIR SOBRE SUAS EXPERIÊNCIAS COM A ARTE.



TÉCNICAS DA ARTE

NESSA SEÇÃO, VOCÊ COLOCARÁ EM PRÁTICA AS TÉCNICAS E OS CONCEITOS QUE APRENDEU.

SUMÁRIO



MARI HEFFNER

AQUECIMENTO 8

UNIDADE 1 BRINCAR DE DANÇAR 12

CAPÍTULO 1 - ONDE ESTÁ A DANÇA? 14

O QUE É ESSA IMAGEM?
JOAN MIRÓ. CARNAVAL DE ARLEQUIM 14

O QUE É ESSA IMAGEM?
JOAN MIRÓ. PESSOAS NA NOITE 16

ZAZ
A DANÇA MALUCA 18

ZUM!
O TEATRO BRINCANTE E AS CRIANÇAS 19

A ARTE FAZ PENSAR 20

EXPERIMENTE EM CASA 21

VAMOS EXPERIMENTAR 22
BAILE DA FESTA NO CÉU 22

O QUE É ESSA IMAGEM?
GABRIELA GIL. ILUSTRAÇÃO
DE A FESTA NO CÉU 22

**CAPÍTULO 2 - TODOS PODEM
DANÇAR JUNTOS** 24

O QUE É ESSA IMAGEM?
ANA MARIA DIAS. QUINTAL DA VOVÓ 24

O QUE É ESSA IMAGEM?
MILTON DACOSTA. RODA 26

ZAZ
DANÇA DAS CADEIRAS 28

TÉCNICAS DA ARTE 29
DANÇANDO EM RODA 29

VAMOS EXPERIMENTAR 30
CANTIGAS E DANÇAS DE RODA
PARA BRINCAR 30

ARTES INTEGRADAS 32
ONDE BRINCAR DE RODA? 32

PROCESSO DE CRIAÇÃO 33

CRIAR E REFLETIR 34



FABIO P. CORAZZA

6

UNIDADE 2 BRINCAR COM OS SONS 36

CAPÍTULO 3 - O QUE EU ESCUTO? 38

O QUE É ESSA IMAGEM?
CANDIDO PORTINARI.
FLORA E FAUNA BRASILEIRAS 38

ZAZ
VOCÊ E SEUS COLEGAS PODEM ESCUTAR
OS SONS... E TAMBÉM O SILÊNCIO! 40

O QUE É ESSA IMAGEM?
APRESENTAÇÃO DO GRUPO
BARBATUQUES 41

ZAZ
VAMOS BRINCAR COM OS SONS
DO CORPO 42

TÉCNICAS DA ARTE 44
COMO É ESSE SOM? 44

A ARTE FAZ PENSAR 47
MÚSICA OU BARULHO? 47

VAMOS EXPERIMENTAR 48
UMA NOVA PAISAGEM 48

CAPÍTULO 4 - TIRANDO UM SOM! 50

O QUE É ESSA IMAGEM?
O TIMBRE 50
OUTROS TIMBRES 52

O QUE É ESSA IMAGEM?
HERMETO PASCOAL EM PERFORMANCE
EM PORTO ALEGRE 52

ZAZ
UMA GAITA MALUCA 53

TÉCNICAS DA ARTE 54
INVENTANDO INSTRUMENTOS 54

O QUE É ESSA IMAGEM? 55
INSTRUMENTOS MUSICAIS PRODUZIDOS
PELOS ESTUDANTES COM MATERIAIS
RECICLÁVEIS 55

VAMOS EXPERIMENTAR 56
XIQUE-XOQUE, CHOCALHO! 56

ARTES INTEGRADAS 58
UM BRINQUEDO MUSICAL 58

O QUE É ESSA IMAGEM? 58
PARQUE MUSICAL 58

PROCESSO DE CRIAÇÃO 58
NOSSO PRÓPRIO BRINQUEDO MUSICAL! 58

CRIAR E REFLETIR 59

UNIDADE 3 TEATRO E IMAGINAÇÃO 60

CAPÍTULO 5 – IMAGINAR JÁ É CRIAR 62

O QUE É ESSA IMAGEM?

ARTESANAL CIA. DE TEATRO.

TATÁ – O TRAVESEIRO 62

BRINCANDO DE FAZ DE CONTA: E SE...?..... 64

O QUE É ESSA IMAGEM?

CIA. TRUKS TEATRO DE BONECOS.

ZOO-ILÓGICO 64

ZAZ

FAZENDO UM ANIMAL COM OBJETOS..... 65

ZUM!

TEATRO DE ANIMAÇÃO 66

A ARTE FAZ PENSAR 68

COMO IMAGINAMOS O TEATRO? 68

EXPERIMENTE EM CASA..... 69

VAMOS EXPERIMENTAR 70

BRINCAR COM OBJETOS IMAGINÁRIOS..... 70

CAPÍTULO 6 – CRIAR HISTÓRIAS COM BONECOS E SOMBRAS..... 72

O QUE É ESSA IMAGEM?

CIA. LUMIATO.

IARA, O ENCANTO DAS ÁGUAS..... 72

ZAZ

BRINCAR COM AS SOMBRAS..... 74

TEATRO COM BONECOS 75

O QUE É ESSA IMAGEM?

VALDECK DE GARANHUNS.

MAMULENGOS DO NORDESTE..... 75

TÉCNICAS DA ARTE..... 76

DIVERSAS FORMAS DE BONECOS 76

VAMOS EXPERIMENTAR 78

FAZER BONECOS COM

MATERIAL RECICLÁVEL..... 78

ARTES INTEGRADAS..... 80

OS BONECOS GIGANTES DO GRUPO

DE TEATRO DE PERNAS PRO AR 80

O QUE É ESSA IMAGEM?

DE PERNAS PRO AR. MIRA 81

PROCESSO DE CRIAÇÃO 82

CONSTRUIR COLETIVAMENTE

UM BONECO GIGANTE 82

CRIAR E REFLETIR..... 83



VANESSA PRIZOTO



ISABEL PARFAL

UNIDADE 4 UM MUNDO FEITO DE LINHAS E MANCHAS! 84

CAPÍTULO 7 – RISCAR O PAPEL, DESENHAR O ESPAÇO 86

O QUE É ESSA IMAGEM?

TARSILA DO AMARAL. TRIGO 87

O QUE É ESSA IMAGEM?

SANDRA CINTO. DETALHE DA

INSTALAÇÃO NOTURNO..... 88

ZAZ

UMA NOVA FORMA DE DESENHAR 89

ZUM!

DESENHO E PAISAGISMO 91

A ARTE FAZ PENSAR 92

O DESENHO E AS BRINCADEIRAS

POPULARES..... 92

VAMOS EXPERIMENTAR 94

UM DESENHO FEITO NO ARI..... 94

O QUE É ESSA IMAGEM?

ALEXANDER CALDER. MÓBILES MUITO

ONDULADO E SETE DISCOS HORIZONTAIS..... 94

CAPÍTULO 8 – O GESTO E A PINTURA 96

O QUE É ESSA IMAGEM?

DAVID HOCKNEY. TRAMPOLIM

COM SOMBRA..... 97

PINTURA E IMAGINAÇÃO 98

O QUE É ESSA IMAGEM?

ANA PRATA. VACA..... 98

ZAZ

PINTANDO COM O SOPRO!..... 99

TÉCNICAS DA ARTE..... 100

PINTURA MURAL..... 100

O QUE É ESSA IMAGEM?

FOTOGRAFIA DE ESTUDANTES

PINTANDO OS MURÓS DA ESCOLA 100

VAMOS EXPERIMENTAR 102

UM MURAL DE SILHUETAS..... 102

ARTES INTEGRADAS..... 104

ARTE PARA BRINCAR!..... 104

O QUE É ESSA IMAGEM?

RASHEED ARAEEN. INFINITO 104

COMO SE FAZ UMA OBRA DE ARTE

PARA BRINCAR?..... 105

PROCESSO DE CRIAÇÃO 106

CONSTRUINDO UM PARQUE

DE BRINQUEDOS NA ESCOLA 106

CRIAR E REFLETIR..... 108

O QUE EU APRENDI..... 109

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COMENTADAS..... 112

Aquecimento

Avaliação diagnóstica

Dança

Habilidade: (EI03CG01). Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

Interpretação da resposta: Cada imagem é a representação da expressão de um sentimento, sensação ou emoção em situações concretas: a alegria, o riso, ao assistir a uma peça de teatro; o sentimento de tristeza decorrente da solidão e da exclusão pelos amigos; a raiva, diante de um descuido com o meio ambiente do planeta; a sensação de prazer, calma e conforto experimentada na hora de dormir, com a proteção de um adulto.

Pode haver, é claro, pequenas variações nas respostas, mas é importante perceber a correlação feita com o sentimento representado.

Reorientação de planejamento: Caso você perceba que a turma ou alguns estudantes tenham dificuldade em identificar as sensações e emoções representadas – que deem uma resposta distante do esperado – trabalhe a atividade de acordo com as respostas fornecidas. Pergunte: “Por que você acha isso?”, e peça à criança que justifique a resposta do jeito que conseguir. Tente, com base nessa justificativa, fazê-la perceber que há várias interpretações de leitura das imagens, mas que existe uma que é mais comum, baseada em nossa experiência cotidiana.

AQUECIMENTO

DANÇA

1. CONTE PARA O PROFESSOR COMO CADA UMA DAS PESSOAS NAS IMAGENS ESTÁ SE SENTINDO.



DEPOIS, CONTE POR QUE VOCÊ ACHA QUE ESSAS PESSOAS ESTÃO SE SENTINDO DESSE JEITO.



IMAGE STUDIOS/GETTY IMAGES



HILL STREET STUDIOS/GETTY IMAGES



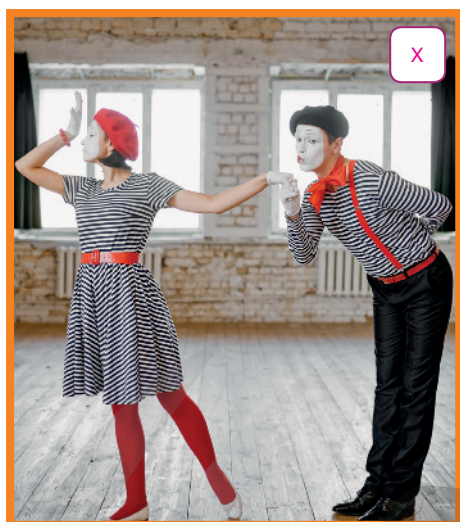
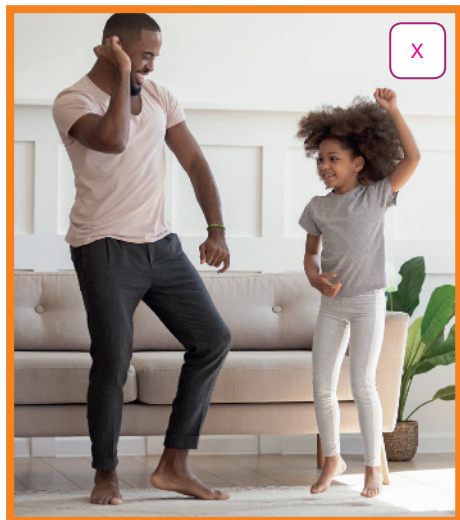
PEOPLEIMAGES/GETTY IMAGES



ANURAK PONGPATIMEI/SHUTTERSTOCK

TEATRO

1. MARQUE COM UM X TODAS AS IMAGENS QUE APRESENTAM ALGUM TIPO DE ATIVIDADE ARTÍSTICA:



Teatro

Habilidade: (EI03CG03). Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

Interpretação da resposta: As fotografias de pessoas dançando e fazendo teatro ou algum exercício de mímica apresentam de modo mais imediato exemplos de três linguagens artísticas: música, dança e teatro. É possível que o estudante também assinale a imagem de pessoas jogando futebol, uma vez que ela mostra um jogo coletivo, presente também no trabalho com algumas linguagens artísticas. Caso assim aconteça, pode-se convidar o estudante a refletir, ao longo do processo de aprendizagem, a respeito das principais diferenças entre o jogo no teatro ou na dança e o jogo esportivo. Por mais que todo jogo envolva regras e um trabalho coletivo, o jogo na arte não lida com formas competitivas, exigindo de seus jogadores um trabalho conjunto mesmo no conflito. Caso a criança marque a fotografia de uma paciente sendo examinada, pode-se convidá-la a descrever os motivos de sua escolha a fim de verificar quais conexões ela fez entre a atividade de um médico e os elementos presentes nas linguagens artísticas. No entanto, instigue o estudante a perceber que, ao contrário das outras fotografias, em que vemos o exercício expressivo por meio da criação de gestos, mímicas e jogos, na imagem da paciente esses elementos estão ausentes.

Reorientação de planejamento: Caso você avalie que a turma não identificou alguns dos elementos presentes nas linguagens artísticas (música, expressividade dos movimentos, mímica, jogo lúdico etc.), proponha uma atividade de identificação desses elementos no cotidiano do estudante. Inicie esse percurso indagando os estudantes a respeito dos momentos de seu dia a dia em que escutam música, brincam, soltam a imaginação, criam em conjunto, desenham, pintam etc. Pode-se escrever todas as respostas deles na lousa, de modo a encontrar as coincidências presentes nas experiências dos estudantes.

Artes visuais

Habilidade: (EI03TS02). Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

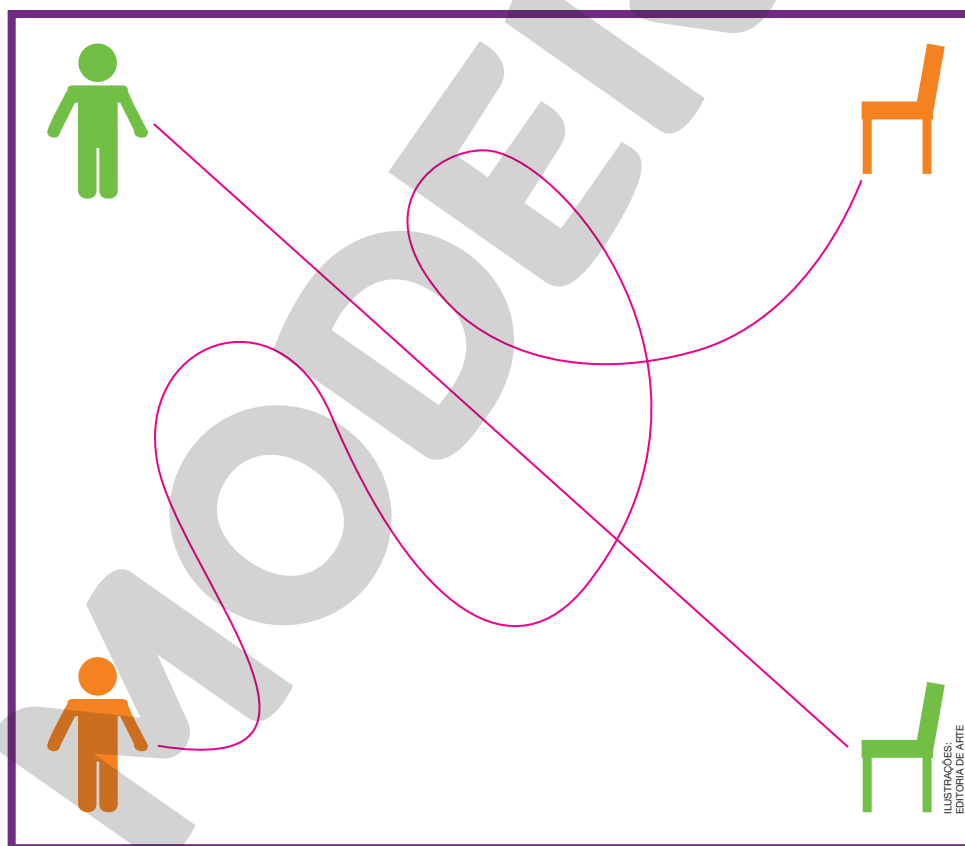
Interpretação da resposta: A atividade propõe que os estudantes interpretem o enunciado construindo um traço reto e outro sinuoso. O objetivo é oferecer ao professor um recurso para identificar se os estudantes conseguem atender ao enunciado, imaginar a trajetória dos meninos verde e laranja até chegar nas respectivas cadeiras e traduzir essa trajetória graficamente por meio da linha reta ou sinuosa. Você deve acompanhá-los na realização da atividade e ajudá-los a resolver graficamente a proposição, usando os seus dedos para insinuar um desenho no ar.

Reorientação de planejamento: Caso os estudantes tenham dificuldade de realizar a atividade, é possível que eles não tenham ainda trabalhado a coordenação motora por meio do desenho. O desenho livre é um recurso para o desenvolvimento da coordenação motora fina, que contribuirá no processo de aprendizagem da escrita e na resolução de outras atividades artísticas presentes neste volume. Se a dificuldade estiver em interpretar o enunciado e em responder a ele graficamente, você poderá realizar um experimento literal, que resulte em marcas gráficas no chão como resultado da trajetória do corpo no espaço. Esse exercício poderá ser feito com giz de lousa, em uma área aberta da escola, de modo que os estudantes compreendam que as linhas que desenharão no livro devem corresponder a uma trajetória do corpo no espaço.

ARTES VISUAIS

1. O PROFESSOR PEDIU AOS DOIS MENINOS QUE SE SENTASSEM EM SUAS CADEIRAS.

- O MENINO VERDE CAMINHOU DIRETAMENTE ATÉ A CADEIRA VERDE. DESENHE COM UMA LINHA RETA A TRAJETÓRIA DO MENINO ATÉ A CADEIRA.
- O MENINO LARANJA DEU VOLTAS E VOLTAS ATÉ CHEGAR À CADEIRA LARANJA. DESENHE A TRAJETÓRIA DO MENINO, COM MUITAS VOLTAS, ATÉ CHEGAR À CADEIRA.



MÚSICA

1. IMITE OS SONS DOS ANIMAIS E DAS PERSONAGENS.

DEPOIS, LIGUE AS FIGURAS AOS SONS CORRESPONDENTES.

IRINA KOZOROG/SHUTTERSTOCK

2021 PHOTOGRAPHY/SHUTTERSTOCK

KUSTOCK/GETTY IMAGES

SERGEY MIKONOV/SHUTTERSTOCK

CANTO

PIO

RISADA

RUGIDO

Música

Habilidade: (EI03TS01). Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.

Interpretação da resposta: Cada imagem representa um animal ou personagem com som bastante característico: O pintinho pia, o leão ruga, a bruxa dá uma risada assustadora e a princesa está cantando. É esperado que os estudantes sejam capazes de identificar os sons do pintinho e do leão, e as ações da princesa e da bruxa. Encoraje-os a imitar os sons de cada animal e personagem durante a primeira etapa. Depois, eles devem ligar cada fotografia ao nome que corresponde ao som: pintinho/pio; leão/rugido; princesa/canto e bruxa/risada.

Reorientação de planejamento: Caso os estudantes não identifiquem os sons, proponha um jogo de imitação de sons presentes no cotidiano deles (sons expressivos como choro, risada, exclamação de dor ou surpresa; sons de animais domésticos, de barulhos da rua ou da escola). Pode-se iniciar esse processo com base nas imagens, em sugestões dadas por você ou então em um momento de escuta, durante o qual os estudantes deverão prestar atenção aos sons que os cercam. À medida que os estudantes forem reproduzindo os sons, escreva na lousa os nomes dados a eles.

APRESENTAÇÃO DO VOLUME

Volume 1 – Tema: BRINCAR É APRENDER

Neste primeiro livro, as linguagens artísticas estão diretamente relacionadas ao brincar e ao reconhecimento inicial de elementos que formalizam cada uma delas e que já se encontram presentes no cotidiano dos estudantes.

Mobilizando um vocabulário de acordo com a etapa de alfabetização dos estudantes, este volume pretende auxiliá-los a fazer a transição entre a Educação Infantil e os anos iniciais do Ensino Fundamental.

A linguagem da **dança** abre o livro, propondo o reconhecimento de movimentos por meio de brincadeiras e danças a partir de improvisações livres. A **música**, em seguida, propõe investigações sobre maneiras de produzir sonoridades utilizando o próprio corpo. O **teatro** explora a imaginação e o faz de conta, enquanto as **artes visuais** apresentam alguns elementos básicos da linguagem de modo a auxiliar o estudante em seu processo de alfabetização. Por fim, o livro é encerrado com uma proposta interlinguagens de criação de um *playground* de brincadeiras e jogos na escola.

Perguntas disparadoras transversais

- Como posso identificar a presença da arte e das quatro principais linguagens artísticas no meu cotidiano?
- Como, por meio das brincadeiras e do brincar, posso conhecer e produzir arte?

Competências gerais: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 10

UNIDADE 1 – BRINCAR DE DANÇAR

Introdução à Unidade 1

Esta unidade parte da habilidade EF15AR08 para sugerir a apreciação e a experimentação de movimentos dançados presentes em diferentes contextos da vida dos estudantes.

O primeiro capítulo – **Onde está a dança?** – propõe uma investigação da livre-expressão dançada. Assim, partimos das obras do pintor Joan Miró para apresentar algumas maneiras de investigar o impulso e o gesto dançado dos estudantes por meio da imaginação. A seguir, eles refletem sobre formas culturais do gesto dançado em suas famílias, comunidades e contextos sociais. O segundo capítulo – **Todos podem dançar juntos** – avança da esfera da individualidade para a da coletividade, com a experimentação de formas conhecidas nas brincadeiras de roda ou danças de roda. Nas atividades, estão em foco a movimentação coletiva, o entendimento de regras básicas para o trabalho em grupo e a percepção espacial necessária para realizar a movimentação.

Objetivos pedagógicos

- Reconhecer diferentes formas de expressão dançada, individual e coletiva, por meio da dança que está presente no cotidiano dos estudantes;
- Experimentar a livre-expressão dançada partindo de impulsos pictóricos abstratos e percebendo esse movimento como forma de expressão;
- Descobrir e desvendar regras coletivas em brincadeiras de roda dançadas;
- Perceber os diferentes espaços em que a dança acontece no cotidiano escolar.

Competências específicas e como são trabalhadas

- **Competência específica 4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.**

Nesta unidade, a imaginação e a ludicidade são os principais disparadores para a manifestação da expressividade dos estudantes; e todas as suas práticas estão estruturadas por esse princípio. No Capítulo 1, por exemplo, é proposta a criação de uma “dança maluca” utilizando as figuras abstratas pintadas por Joan Miró. No Capítulo 2, os estudantes são incentivados a percorrer o espaço escolar em busca de lugares possíveis para brincar de roda, demarcá-lo e criar regras coletivas de utilização do espaço.

- **Competência específica 8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.**

No Capítulo 2, por exemplo, são exploradas as dinâmicas do trabalho e da movimentação coletiva em dança por meio de danças e cantigas de roda.

Habilidades e como são trabalhadas

- **(EF15AR08) Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.**

Essa habilidade está presente de forma transversal ao longo de toda a unidade. Baseando-se em seu próprio repertório, os estudantes são convidados a reconhecer diversas manifestações da dança em seus cotidianos e a mobilizar essa experiência de forma lúdica com a turma.

- **(EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.**

No Capítulo 2, em *Técnicas da arte* são trabalhadas formas de orientação coletiva no espaço, por meio de dinâmicas das danças e cantigas de roda tradicionais.

- **(EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.**

No Capítulo 1, as imagens abstratas são usadas como disparadores para a livre-expressão dançada individual dos estudantes. No Capítulo 2, a cantiga “De abóbora vai melão” é proposta aos estudantes para que experienciem a relação entre movimentação coletiva e solo.

- **(EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.**

Essa habilidade é trabalhada em diversos momentos da unidade, em especial os que compreendem momentos de avaliação das práticas propostas. Na seção *A arte faz pensar*, por exemplo, propõe-se uma discussão acerca das diferentes maneiras em que a dança está presente no cotidiano familiar dos estudantes.

- **(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.**

Essa habilidade é trabalhada principalmente na seção *Artes integradas*, na qual se propõe a interseção com artes visuais para a criação de um espaço de práticas dançadas e brincadas na escola.

- **(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.**

Essa habilidade é trabalhada na seção *Artes integradas*, quando à turma são apresentadas maneiras de brincar de roda pertencentes a diferentes culturas infantis brasileiras.

UNIDADE 1 - BRINCAR DE DANÇAR

Abertura

Habilidade: (EF15AR08)

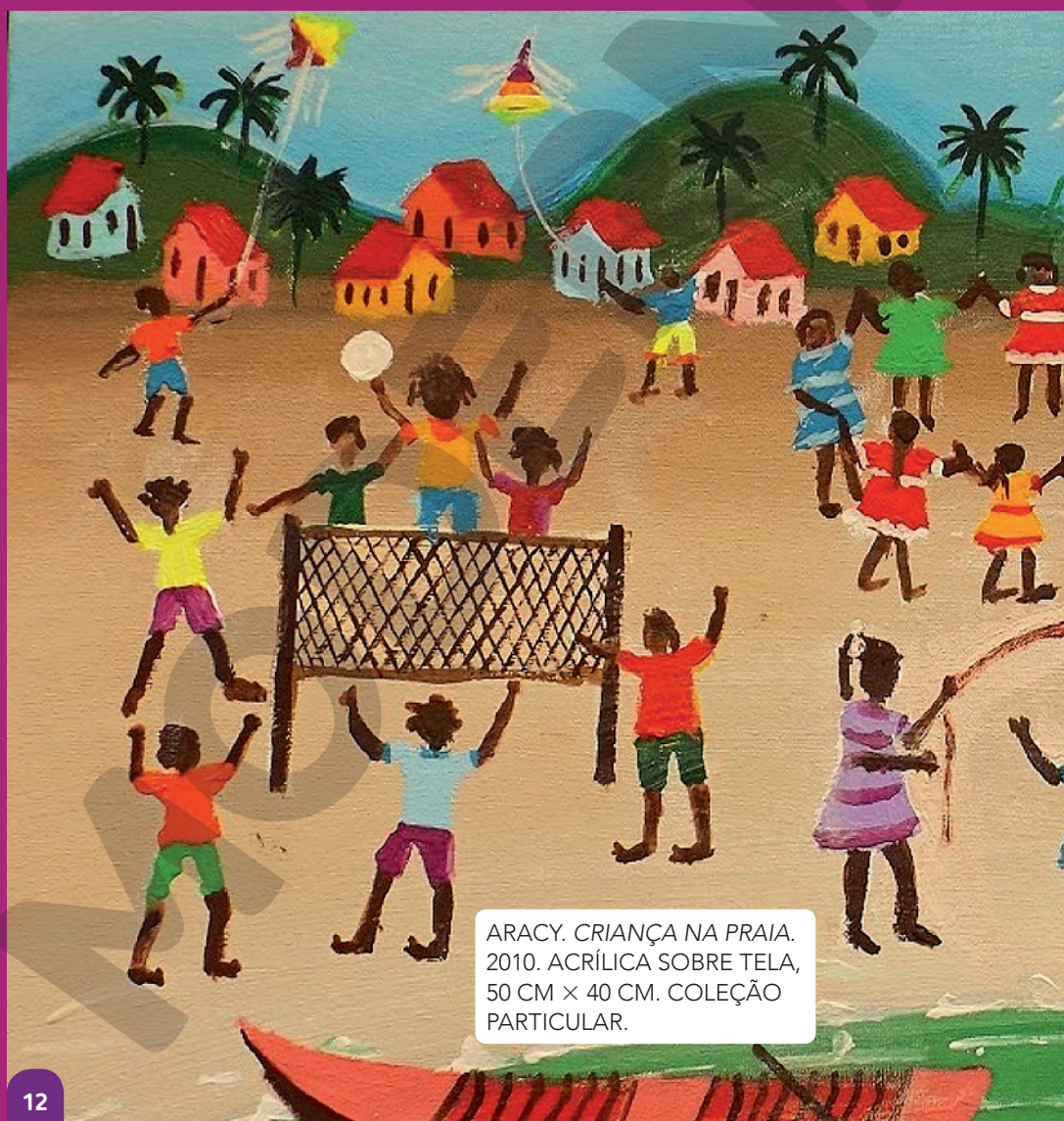
Atividades preparatórias

Para começar o trabalho com esta unidade, peça à turma que observe atentamente a tela da artista brasileira Aracy. Chame a atenção para a legenda, destacando o título da obra de arte, o autor e quando foi feita. A pintura mostra brincadeiras infantis comuns às crianças no Brasil. Auxilie as crianças na leitura das questões. Estimule-as a identificar as palavras que já conhecem para se sentirem engajadas na leitura. Leia pausadamente as perguntas para que possam acompanhar. Ao propor as questões de abertura, veja se reconhecem esses divertimentos e se sabem como são nomeados (os nomes, às vezes, podem variar). Detenha-se sobre a brincadeira de roda (na parte superior central da tela) e peça que comentem qual é a preferida de cada um. Em seguida, antecipe o início do Capítulo 1 – **Onde está a dança?**, perguntando, na opinião da turma, o que significa dançar.

UNIDADE

1

BRINCAR DE DANÇAR



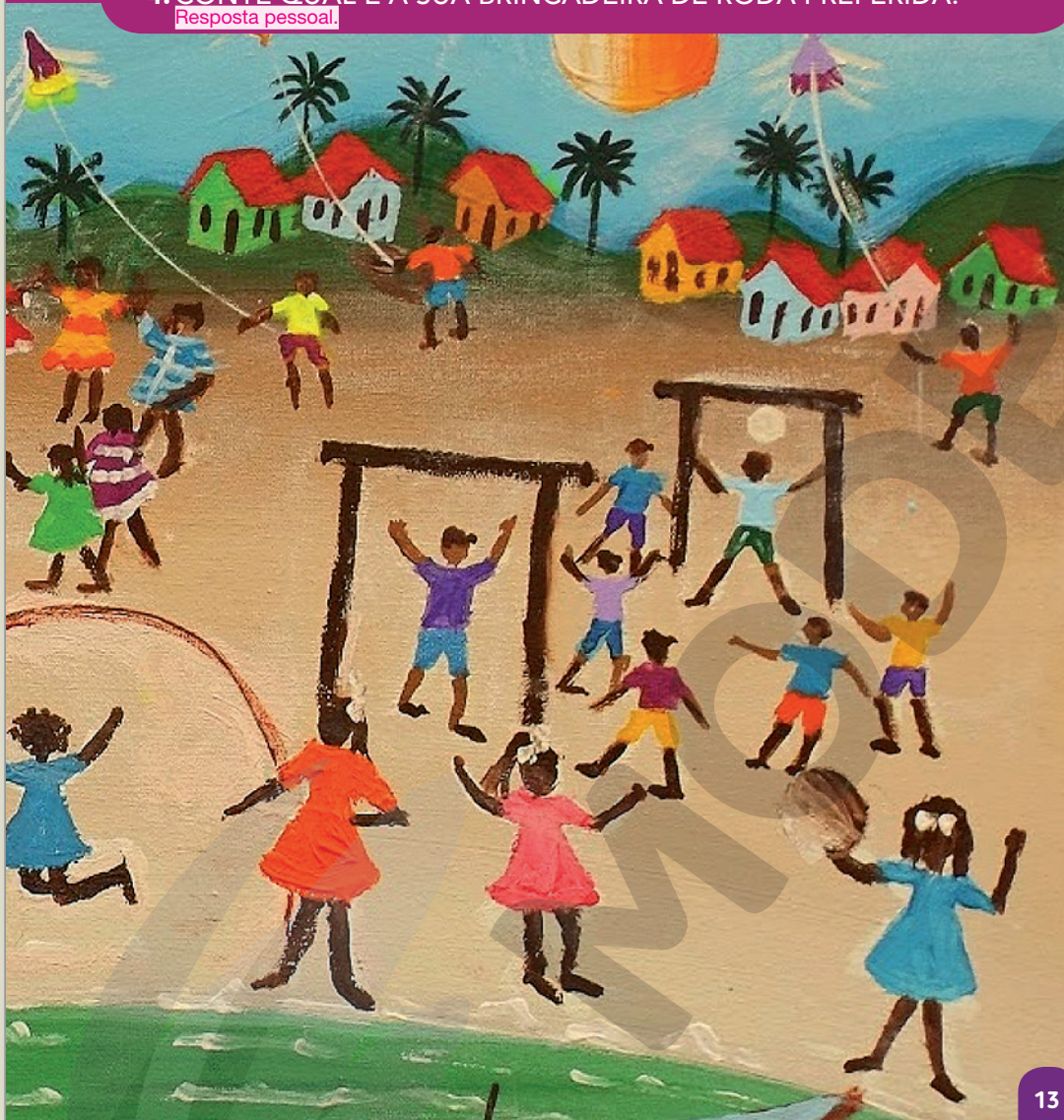
ARACY. CRIANÇA NA PRAIA.
2010. ACRÍLICA SOBRE TELA,
50 CM × 40 CM. COLEÇÃO
PARTICULAR.

DANÇAR FAZ PARTE DE MUITAS BRINCADEIRAS!



OBSERVE AS CRIANÇAS BRINCANDO NESTA PINTURA.

1. QUAIS DESSAS BRINCADEIRAS VOCÊ CONHECE? **Resposta pessoal. Roda, vôlei, futebol, pula-corda, empinar pipa, entre outras.**
2. VOCÊ JÁ DANÇOU EM RODA? **Resposta pessoal.**
3. QUAL BRINCADEIRA DE RODA VOCÊ IMAGINA QUE AS CRIANÇAS ESTÃO DANÇANDO? **Resposta pessoal.**
4. CONTE QUAL É A SUA BRINCADEIRA DE RODA PREFERIDA. **Resposta pessoal.**



ABRACY - COLEÇÃO PARTICULAR

13

Orientações e comentários das atividades preparatórias

2. Dependendo das respostas dos estudantes, instigue-os com outras questões: havia música (pois há danças em roda com apenas palmas e batida de pés)? Você se lembra de qual era? Sabe cantá-la? Será que a turma conhece? Vamos cantá-la juntos? Quer mostrar como era formada a roda? Etc.
3. Há muitas cantigas de roda que eles podem citar nesse momento. Caso não se lembrem, mencione algumas como as tradicionais “Ciranda, cirandinha”; “Peixe vivo”; “A canoa virou”; “Terezinha de Jesus”, entre outras. É bem provável que, ao mencionar essas, eles se recordem de outras.

Capítulo 1 - Onde está a dança?

Habilidade: (EF15AR08)

Introdução

Neste capítulo abordaremos a dança no cotidiano dos estudantes sob dois aspectos. Primeiramente, trabalhamos a dança como expressão individual de cada corpo no espaço e no tempo – e para isso propomos atividades com base na obra do artista surrealista catalão Joan Miró (1893-1983). O objetivo principal, ao mobilizar as obras de Miró, é fazer com que associem imagens abstratas a impulsos de movimentos, ou seja, à base da linguagem da dança. O segundo aspecto abordado é o das formas dançadas presentes no cotidiano pessoal, comunitário e familiar dos estudantes. A ideia é que, pelo reconhecimento de diversas formas de dança culturais, os estudantes possam apreciar e experimentar diferentes manifestações da dança. Para isso, apresentamos brevemente o trabalho com dança e música popular do brasileiro Antônio Nóbrega e, em seguida, uma reflexão coletiva acerca do livro *Minha dança tem história*, de Bell Hooks e Chris Raschka, que dispara uma roda de conversa acerca das diferentes matrizes culturais da dança presentes no cotidiano dos estudantes. Ao final, propomos uma experimentação a partir da lenda popular brasileira *A festa no céu*. O objetivo da prática é que, pela imaginação, os estudantes possam vivenciar formas improvisadas de dança na relação uns com os outros.

CAPÍTULO

1

ONDE ESTÁ A DANÇA?

OBSERVE AS FIGURAS REPRESENTADAS NESTA PINTURA.



JOAN MIRÓ. O CARNAVAL DE ARLEQUIM. 1924-1925. ÓLEO SOBRE TELA, 66 CM × 93 CM. GALERIA DE ARTE ALBRIGHT-KNOX, BUFFALO, EUA.

O QUE É ESSA IMAGEM?

LEIA O TÍTULO DA OBRA DE ARTE E O NOME DO AUTOR.

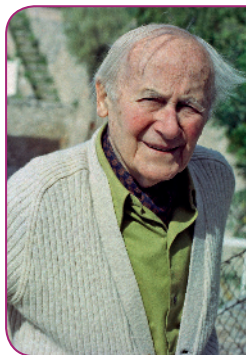
1. QUE FIGURAS VOCÊ CONSEGUE VER NA IMAGEM?
2. ELAS PARECEM PARADAS OU EM MOVIMENTO?
3. POR QUE VOCÊ ACHA QUE O ARTISTA CHAMOU A PINTURA DE CARNAVAL? *Respostas pessoais.*

14

O que é essa imagem?

Por meio das questões propostas a seguir, apresente aos estudantes o quadro *O Carnaval de Arlequim*, de Joan Miró. Explore a percepção das crianças em relação aos detalhes da obra. Auxilie-as na leitura do título da obra.

Perceba as associações que os estudantes fazem com o tema principal da tela, o Carnaval. As respostas podem evidenciar diferentes entendimentos acerca dessa manifestação cultural, associando-a com “bagunça” ou com a “música”, ou mesmo com a dança. Instigue-os a desenvolver as respostas. Deixe que os estudantes continuem um exercício de associação livre com as formas pintadas por Miró. Tente não limitar as respostas, mas chame a atenção da turma para a impressão de movimento causada pela disposição das figuras.



O PINTOR JOAN MIRÓ (1893-1983) NASCEU EM BARCELONA, UMA CIDADE DA ESPANHA QUE TAMBÉM TEM CARNAVAL. MIRÓ DIZIA QUE GOSTARIA DE APRENDER A PINTAR COMO UMA CRIANÇA. MUITOS DE SEUS QUADROS SÃO SOBRE FESTAS, COM MUITO MOVIMENTO E MUITA MÚSICA.

O PINTOR ESPANHOL JOAN MIRÓ, EM PALMA DE MAIORCA, ESPANHA. FOTOGRAFIA DE 1978.

1. EM SUA OPINIÃO, OS SERES PINTADOS POR MIRÓ ESTÃO DANÇANDO? POR QUÊ? *Respostas pessoais.*
2. E VOCÊ, GOSTA DE DANÇAR? COMO VOCÊ DANÇA?
 - VOCÊ DANÇA NO CARNAVAL?
3. DESENHE SUA DANÇA PREFERIDA. DÊ UM TÍTULO PARA SEU DESENHO.



Orientações e comentários das atividades

1. Ainda em uma conversa coletiva com a turma sobre a obra apresentada, comece a fazer a ligação com o tema da dança. Chame a atenção para aspectos visuais (cores, disposição, formas das figuras) que podem ser interpretados como movimento.
2. Comece a mapear possíveis contextos culturais em que a linguagem da dança aparece no cotidiano dos estudantes. Pode ser que alguns digam que dançam do seu próprio jeito, enquanto outros mostrem variedades da expressão dançada aprendidas com familiares e comunidades (samba, coco, jongo etc.). Há ainda aqueles que podem dizer que não gostam ou não sabem. Acolha toda a diversidade presente na turma. Peça que realizem a atividade seguinte, com o objetivo de compartilhar sua forma preferida de dançar com a turma.

Incentive os estudantes também a dar as respostas corporalmente. Assim, é possível disparar as associações entre as figuras e os impulsos dançados dos estudantes.

3. Deixe que representem livremente suas formas preferidas de dançar. Garanta materiais que possam ser utilizados para desenhar no livro, como lápis de cor, giz de cera ou pastel. Estimule os estudantes a escrever como souberem.

4. Fique atento aos possíveis padrões repetidos nos desenhos. Uma dança que se repete pode ser uma indicação de padrões culturais comparilhados entre os estudantes.

O que é essa imagem?

Para continuar o trabalho anterior, apresente aos estudantes a obra *People at Night* (*Pessoas na noite*), de Joan Miró. Peça que observem atentamente a imagem e percebam as diferenças e semelhanças entre ela e o *Carnaval de Arlequim*, em termos de cores, figuras e linhas.

Orientações e comentários das atividades

1. Talvez o título da obra possa remeter a figuras mais presentes no imaginário da turma. Deixe que aqui também as associações venham de maneira mais livre.
4. Aqui, pode ser interessante uma abordagem corporal e imagética também. Peça aos estudantes que descrevam as formas e tentem reproduzi-las com o corpo.
5. É possível colocar curtos trechos das músicas sugeridas por eles e realizar uma pequena atividade. Ao tocar a música, um ou mais estudantes devem mostrar para a turma como aquela figura dançaria.

4. MOSTRE SEU DESENHO PARA OS COLEGAS.

DEPOIS, EXPLIQUE PARA ELES O TÍTULO QUE VOCÊ ESCOLHEU.

- OBSERVE O DESENHO DOS COLEGAS. QUAL É A DANÇA PREFERIDA DELES?

OBSERVE A PINTURA A SEGUIR. ELA TAMBÉM É DO ARTISTA JOAN MIRÓ.



JOAN MIRÓ. *PESSOAS NA NOITE*. 1940. TINTA, AGUADA DE GUACHE E GIZ COLORIDO SOBRE CARTÃO, 37,9 CM × 45,7 CM. COLEÇÃO PARTICULAR.

O QUE É ESSA IMAGEM?

Respostas pessoais.



LEIA O TÍTULO DA OBRA DE ARTE E O NOME DO AUTOR.



1. O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM?

2. QUE FORMAS OU FIGURAS CHAMAM MAIS A SUA ATENÇÃO?

3. QUAIS CORES SÃO USADAS PELO PINTOR?
4. AS FIGURAS PARECEM PARADAS OU EM MOVIMENTO?
5. QUE MÚSICA AS FIGURAS PODERIAM ESTAR DANÇANDO?

DANÇAR É UM JEITO DE DIZER COISAS COM O CORPO EM MOVIMENTO. O MOVIMENTO, MUITAS VEZES, NÃO PODE SER EXPLICADO COM PALAVRAS.

1. FAÇA UM X NA FRASE COM A QUAL VOCÊ CONCORDA:

Resposta pessoal.

PARA DANÇAR PRECISA TER MÚSICA.

NÃO PRECISA TER MÚSICA PARA DANÇAR.



- CONTE PARA OS COLEGAS POR QUE VOCÊ ASSINALOU ESSA FRASE.

2. RESPONDA POR ESCRITO. SE PRECISAR, PEÇA AJUDA AO PROFESSOR.



- O NOME DE UMA DANÇA QUE VOCÊ CONHECE, MAS NUNCA DANÇOU.

Resposta pessoal.

- O NOME DE UMA DANÇA QUE VOCÊ CONHECE E JÁ DANÇOU.

Resposta pessoal.

3. MOSTRE COM SEU CORPO UM MOVIMENTO QUE É FEITO PARA DANÇAR.



4. CONTE COMO VOCÊ SE SENTE QUANDO DANÇA. *Resposta pessoal.*

- OS SENTIMENTOS DOS COLEGAS SÃO PARECIDOS COM OS SEUS?

Orientações e comentários das atividades

1. Evite que a turma entre em uma disputa pelo “certo” e o “errado” ao dançar. Estimule a percepção de que as duas opções são válidas.
2. Estimule os estudantes a justificar suas respostas, com base em suas experiências com a linguagem da dança.
3. Peça aos estudantes que mostrem movimentos de seu repertório de dança. Esteja atento para movimentos que possam vir de repertórios tradicionais (diferentes estilos de dança, comunitários ou não), ou mesmo movimentos inventados.
4. Esteja atento para os sentimentos descritos pelos estudantes. É muito comum as crianças dizerem “me sinto bem” ou “não gosto” nessa situação. Estimule-as a expressar seus gostos e preferências.

ZAZ – A dança maluca

Habilidades: (EF15AR08), (EF15AR11), (EF15AR12)

Esta prática sugere uma primeira abordagem coletiva de tradução dos estímulos visuais em movimento.

Roteiro de aula

Objetivos: Incentivar a experimentação de gestos dançados por meio do estímulo visual, da imaginação e da movimentação livre dançada na música; explorar a sensação da pausa na dança.

Duração: 45 min

Materiais necessários: Aparelho de som e músicas selecionadas previamente pelo professor; roupas confortáveis.

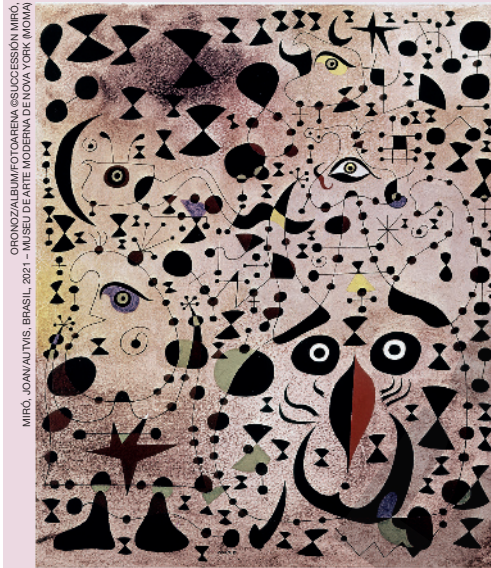
Observações: É preciso de espaço para realizar esta prática, de modo que todos os estudantes possam mover-se livremente. Se não for possível realizá-la na sala de aula, usar a quadra de esportes ou outro ambiente aberto do espaço escolar.

Desenvolvimento: Esta prática se dá em dois momentos. O primeiro, baseado na observação da obra *O belo pássaro decifrando o desconhecido ao casal de namorados*, de Joan Miró, é uma recapitulação do trabalho feito anteriormente. É importante preparar a turma para a improvisação. Peça aos estudantes que observem a obra com atenção. Faça algumas perguntas iniciais, a fim de que comparem as obras antes trabalhadas com esta: Com qual delas se parece mais? O que estão fazendo as figuras? Que tipo de música dançam? O segundo momento é a criação de uma “dança maluca” coletiva com essas figuras. Sugira que cada um selecione uma figura e tente reproduzir suas formas com o corpo, como se fosse “estátua”, escolhendo um espaço para trabalhar. Com todas as “estátuas” no espaço, diga que a “dança maluca” acontecerá apenas quando a música tocar. Quando a música parar, devem voltar à forma inicial da figura escolhida. Variação: Pedir que a “dança maluca” ocorra durante a pausa na música e que as “es-

ZAZ

A DANÇA MALUCA

OBSERVE A IMAGEM.



OPONCZALIBUM/FOTOBRENA (SUCCESION MIRÓ)
MIRÓ, JOAN/AUTVIS BRASIL, 2021 – MUSEU DE ARTE MODERNA DE NOVA YORK (MOMA)

JOAN MIRÓ. *O BELO PÁSSARO DECIFRANDO O DESCONHECIDO AO CASAL DE NAMORADOS*. 1941. GUACHE, AGUADAS DE TINTA ÓLEO DILUÍDA EM TEREBENTINA E CARVÃO SOBRE PAPEL, 45,7 CM × 38,1 CM. MUSEU DE ARTE MODERNA DE NOVA YORK (MOMA).

1. ESCOLHA UMA DAS FIGURAS DA PINTURA E FAÇA COM SEU CORPO A POSE DESSA FIGURA, COMO SE FOSSE UMA ESTÁTUA.
2. QUANDO O PROFESSOR COLOCAR UMA MÚSICA, INVENTE UMA DANÇA MALUCA PARA A FIGURA QUE VOCÊ ESCOLHEU. QUANDO A MÚSICA PARAR, VOLTE PARA A POSIÇÃO DE ESTÁTUA.
3. CONTE PARA TODOS: **Respostas pessoais.**
 - VOCÊ GOSTOU DE FAZER A DANÇA MALUCA?
 - QUE TIPOS DE DANÇA OS COLEGAS FIZERAM?
 - EM SUA OPINIÃO, EXISTE UMA FORMA “CERTA” DE DANÇAR?



18

tátuas” fiquem imóveis durante a reprodução da trilha. Para finalizar a prática, sugerimos colocar trechos de músicas mais “calmas” e “lentas”. Dê orientações para que os movimentos terminem aos poucos e lentamente, abaixando o volume e estimulando a imaginação dos estudantes. Você pode perguntar: Como essas figuras dançam devagar? E bem baixinho, sem fazer barulho?, por exemplo.

Avaliação: Depois da prática, abra uma roda de conversa. Perceba as impressões sobre o experimento. Por meio das perguntas sugeridas, verifique que associações os estudantes fazem com formas dançadas mais próximas de seus cotidianos. Alguém pode dizer que “tal movimento me lembra o samba ou o frevo” etc. Termine dizendo para a turma que há diferentes formas de dançar e que cada um pode ter o seu próprio jeito de dançar.

O TEATRO BRINCANTE E AS CRIANÇAS



ANTONIO NÓBREGA É UM ARTISTA PERNAMBUCANO. ELE USA DANÇAS E BRINCADEIRAS POPULARES EM SEUS ESPETÁCULOS CHAMADOS BRINCANTES.

NÓBREGA CRIOU O INSTITUTO BRINCANTE.

NESSE LUGAR SÃO DADAS AULAS DE MÚSICA E DANÇAS BRASILEIRAS PARA ADULTOS E CRIANÇAS.



LENISE PINHEIRO

CENA DO ESPETÁCULO BRINCANTE, DE ANTONIO NÓBREGA. FOTOGRAFIA DE 1991.

- CANTE E DANCE COM SEUS COLEGAS A MÚSICA A SEGUIR, FAZENDO GESTOS.

SAI, PIABA

SAI, SAI, SAI,
Ó, PIABA,
SAIA DA LAGOA.
BOTA A MÃO NA CABEÇA,
A OUTRA NA CINTURA.
DÁ UM REMELEXO NO CORPO,
DÁ UMA UMBIGADA NO OUTRO.

DA TRADIÇÃO POPULAR.



AGUEDA MOFIM

ZUM! – O teatro brincante e as crianças

Habilidade: (EF15AR08)

Apresentamos o multiartista brasileiro Antonio Nóbrega (1952-). Nóbrega nasceu em Recife (PE) e atualmente reside em São Paulo (SP). Dedicou-se ao estudo e à *performance* das culturas populares do Brasil, em especial as dos sertões do Nordeste, Sudeste e Centro-Oeste. Seus espetáculos baseiam-se na cultura dos brincantes brasileiros, menestréis e atores errantes que percorrem o interior do Brasil com seus espetáculos itinerantes. Assim, pode ser interessante acompanhar um trecho do espetáculo com a turma, com o objetivo de abrir a discussão sobre as formas dançadas da tradição, presentes nos cotidianos dos estudantes. É possível que alguns inclusive reconheçam certos passos e procedimentos usados por Nóbrega em *Brincante*.

Canção “Sai, piaba”

Habilidade: (EF15AR11)

Atividade preparatória

Proponha uma dinâmica rápida da canção popular “Sai, piaba”. A canção, do gênero das cantigas de roda, geralmente é acompanhada por uma coreografia que ilustra os movimentos descritos por parte dos brincantes. Uma dupla por vez vai ao centro da roda e executa os gestos.

Sugestão de sites

- **Brincante – O filme (2014)**. Adaptação cinematográfica dirigida por Walter Carvalho da peça *Brincante* (1992). É possível selecionar trechos para compartilhar com os estudantes e conversar sobre formas de danças populares brasileiras. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HXpQwTFIfN8>>. Acesso em: 19 abr. 2021.
- **Instituto Brincante**. Site oficial do Instituto. Disponível em: <<https://www.institutobrancante.org.br>>. Acesso em: 19 abr. 2021.

A arte faz pensar

Habilidade: (EF15AR12)

Nesta seção apresentamos a discussão da dança presente no cotidiano social dos estudantes. O livro *Minha dança tem história* (de Bell Hooks e Chris Raschka, 2019) aborda de forma simples e adequada para os anos iniciais do Ensino Fundamental a questão da ancestralidade na dança. Caso haja possibilidade, pode ser interessante desenvolver aqui um trabalho interdisciplinar com Língua Portuguesa, a partir da leitura do livro para as crianças. O texto, escrito com bastantes aliterações, pode ser um recurso interessante para auxiliar o processo de alfabetização da turma, para além de mobilizar a discussão específica sobre a linguagem da dança no cotidiano dos estudantes.

Orientações e comentários das atividades

1. Leia com a turma o trecho selecionado da história de Bibói.

Compreensão de leitura

Como forma de priorizar os componentes essenciais à compreensão de leitura, trabalhe o texto lendo-o em voz alta com as crianças e depois proponha as seguintes perguntas: Bibói bomba em qual atividade? Resp.: Na dança. Pinte o verso que mostra que Bibói faz muitos movimentos com o corpo. Resp.: O sexto verso. Sublinhe palavras no texto que demonstrem que Bibói é bom no que faz. Resp.: Bem, bonito, bomba. Depois, peça que respondam às atividades 2 e 3.

A ARTE FAZ PENSAR

MINHA DANÇA TEM HISTÓRIA É UM LIVRO QUE CONTA SOBRE BIBÓI, UM MENINO QUE GOSTA MUITO DE DANÇAR.

VEJA ESTAS PÁGINAS DO LIVRO.



PÁGINAS DO LIVRO *MINHA DANÇA TEM HISTÓRIA*, DE BELL HOOKS E CHRIS RASCHKA. (SÃO PAULO: BOITEMPO, 2019.)

BIBÓI DANÇA EM CASA, NA RUA, NA ESCOLA, SOZINHO, COM SEUS AMIGOS E COM SUA FAMÍLIA.

1. LEIA, A SEGUIR, UM TRECHO DO LIVRO.

ME CHAMAM BIBÓI.
BIBÓI BEM DE BOA
NO BATUQUE DA BATIDA
BIBÓI DO BEM E BONITO.
BEM BONITO.
NAS BATALHAS ME CONTORÇO, DOBRO E GIRO.
BIBÓI BOMBA.



BELL HOOKS E CHRIS RASCHKA. *MINHA DANÇA TEM HISTÓRIA*. SÃO PAULO: BOITEMPO, 2019. P. 2-11.

20

2. • A história não nomeia uma modalidade da dança, mas, pelo contexto, podemos imaginar que seja uma dança de rua (*street dance*), ligada à cultura do *hip-hop*. Aqui, no entanto, é importante deixar que os estudantes façam as associações necessárias, sempre perguntando a eles “por quê?” ou “o que fez com que você pensasse assim?”.
- O livro deixa entrever que Bibói faz parte de uma comunidade em que a cultura do *hip-hop* está presente. Assim, é provável que os estudantes façam associações com familiares ou com pessoas mais velhas que o tenham ensinado.

2. CONVERSE SOBRE O QUE VOCÊ LEU.

- QUE TIPO DE DANÇA VOCÊ ACHA QUE BIBÓI DANÇA?
- COM QUEM VOCÊ ACHA QUE BIBÓI APRENDEU A DANÇAR?

Respostas pessoais.

3. CIRCULE O NOME DE BIBÓI NO TEXTO. QUANTAS VEZES ESTÁ ESCRITO?

4 vezes

- SEU NOME, OU O NOME DE ALGUÉM QUE VOCÊ CONHECE, COMEÇA COM A MESMA LETRA DO NOME DE BIBÓI? COPIE AQUI.

Resposta pessoal.

EXPERIMENTE EM CASA

COMO VOCÊ VIU, HÁ MUITOS JEITOS DE DANÇAR. PODEMOS DANÇAR SOZINHOS OU JUNTOS, EM DANÇAS QUE APRENDEMOS COM NOSSOS FAMILIARES E AMIGOS. CONVERSE COM A SUA FAMÍLIA E RESPONDA: **Respostas pessoais.**

- VOCÊ DANÇA EM CASA?
- COM QUEM VOCÊ APRENDEU A DANÇAR?
- SUA FAMÍLIA GOSTA DE DANÇAR? QUE TIPOS DE DANÇA?
- QUAL É O TIPO DE DANÇA MAIS COMUM NO LUGAR EM QUE VOCÊ MORA?

DEPOIS, CONTE PARA SEUS COLEGAS E PARA O PROFESSOR O QUE VOCÊ DESCOBRIU, AO CONVERSAR COM SUA FAMÍLIA!



FABIO P. COPAZZA

Experimente em casa

Abra uma roda de conversa com a turma, depois de explorar o livro *Minha dança tem história*. As perguntas têm por objetivo fomentar a discussão acerca da presença de diferentes tradições da dança no contexto familiar e/ou comunitário dos estudantes. A ideia é entenderem coletivamente que, além das formas de livre-expressão dançadas (como o exercício da “dança maluca”), há formas de dança que fazem parte das culturas em que a turma está inserida. Esta atividade também direciona-se para trabalhar o reconto. Ao conversar com as famílias, os estudantes devem anotar as informações para uma conversa posterior, em sala de aula.

Orientações e comentários das atividades

- Professor, perceba quais são as formas dançadas mais comuns. Isso pode variar, claro, dependendo da região do país e da localização da comunidade de onde o estudante vem.
- Aproveite para perguntar ainda em que situações as pessoas da comunidade ou da família dos estudantes dançam. Se eles participam, se gostam ou não dessa dança.

Vamos experimentar – Baile da festa no céu

Habilidades: (EF15AR08),
(EF15AR11), (EF15AR12)

Esta prática fecha o capítulo e foi pensada para juntar, por meio da imaginação dos estudantes, as formas de livre-expressão dançada e as formas culturais dançadas que fazem parte do cotidiano deles. Para isso, promovemos a fábula *A festa no céu* como disparador da atividade.

Roteiro de aula

Objetivos: Experimentar a livre expressão dançada com música por meio de estímulos literários; perceber como a imaginação pode sugerir diferentes formas de expressão corporal; exprimir elementos de formas dançadas culturais através de uma situação imaginada coletivamente.

Duração: 45-50 min

Materiais: Aparelho de som e *playlist* de músicas preparadas com antecedência; roupas confortáveis.

Observações: É preciso um espaço em que a turma consiga movimentar-se livremente. Caso não seja possível usar a sala de aula, considere a quadra de esportes ou algum outro espaço amplo do ambiente escolar.

Desenvolvimento: Conte para os estudantes a fábula *A festa no céu*. Há numerosas versões dela, que foi escrita primeiro pelo folclorista brasileiro Câmara Cascudo (1898-1986). Há uma versão animada com marionetes que pode ser usada também (Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JN0MFvyReKU>>. Acesso em: 21 jan. 2021). Depois de contar ou mostrar a fábula, explore com a turma as questões do boxe *O que é esta imagem?* De maneira similar à prática anterior, pergunte: Como seria uma festa no céu? Peça a cada um que escolha um bicho e imagine como ele dança.



VAMOS EXPERIMENTAR

BAILE DA FESTA NO CÉU

OBSERVE ESTA CENA
DE UMA HISTÓRIA.



ILUSTRAÇÃO DE GABRIELA
GIL PARA O LIVRO *A FESTA
NO CÉU* (CAROCHINHA, 2017).



O QUE É ESSA IMAGEM?



1. QUE BICHOS APARECEM NA CENA?

Urubu, pomba, jabuti, tucano, arara-azul, sabiá etc.

2. ONDE ELES ESTÃO?

No céu.

3. O QUE ESTÃO FAZENDO?

Dançando. O urubu e a pomba tocam instrumentos.

22

Dê direções concretas acerca da expressão de diferentes partes do corpo: Como dançam os bichos que têm asas?, Como dançam os bichos sem asas, mas que pulam alto? Etc. Por fim, coloque a música para começar o “baile”. Deixe que a turma explore livremente os movimentos e finalize a prática lentamente, pedindo que os “bichos” se despeçam para ir dormir em suas casas.

Avaliação: Após a experimentação, faça uma roda de conversa. Peça que destaquem os momentos mais interessantes e os menos interessantes. E pergunte o porquê de terem gostado ou não desses momentos.

Orientações e comentários das atividades

1. Depois de ler ou contar a fábula *A festa no céu* para os estudantes, leia as perguntas em voz alta. Aproveite as respostas para convidá-los para a realização da prática "Baile da festa no céu", cujo roteiro se encontra na página ao lado.
2. Realize a prática com a turma, cuidando de reservar tempo suficiente para todas as etapas sugeridas.



1. SEU PROFESSOR CONTARÁ UMA FÁBULA PARA VOCÊS! DEPOIS DE OUVIR A FÁBULA *A FESTA NO CÉU*, IMAGINE: Respostas pessoais.

- QUE TIPO DE MÚSICA TOCAVA NA FESTA DO CÉU?
- COMO ERA A DANÇA DE CADA UM DOS BICHOS?

2. AGORA É SUA VEZ! Resposta pessoal.

- ESCOLHA UM BICHO E MOSTRE PARA SEUS COLEGAS COMO ELE DANÇA. ORGANIZE COM A TURMA O BAILE DOS BICHOS DA FESTA NO CÉU. LEMBRE-SE DE QUE CADA BICHO DANÇA DO SEU PRÓPRIO JEITO!

Capítulo 2 - Todos podem dançar juntos

Habilidades: (EF15AR08),
(EF15AR12)

Neste capítulo, passamos da dança como livre-expressão do corpo no espaço e no tempo para a investigação de algumas formas dançadas coletivas ligadas à brincadeira. Nela, trabalharemos alguns aspectos da orientação do corpo no espaço, com movimentações à direita, à esquerda, para cima, para baixo, e a coordenação desses movimentos com a música e as regras do jogo. Para isso, apresentamos no início uma obra da brasileira Ana Maria Dias (1945-) chamada *Quintal da vovó* (2017).

Atividade preparatória

Da mesma forma como no capítulo anterior, mobilizamos a imaginação dos estudantes a partir de formas abstratas – aqui o disparador para uma primeira conversa sobre as danças e as brincadeiras de roda pode ser a observação de uma representação concreta, e o estabelecimento de conexões entre a representação e a presença deste tipo de jogo no cotidiano dos estudantes.

O que é essa imagem?

Peça aos estudantes que observem atentamente a obra e conduza uma conversa de acordo com as perguntas propostas.

Orientações e comentários das atividades

1. Aprofunde a questão perguntando quem são essas pessoas. Perceba as respostas dos estudantes, cuidando para que possam fazer associações entre a pintura e uma brincadeira de dança em que podem participar pessoas de todas as idades.

CAPÍTULO 2

TODOS PODEM DANÇAR JUNTOS

A PINTURA A SEGUIR MOSTRA BRINCADEIRAS E UM TIPO DE DANÇA.



ANA MARIA DIAS. *QUINTAL DA VOVÓ*. 2017. ÓLEO SOBRE TELA, 27 CM × 35 CM. GALERIA JACQUES ARDIES, SÃO PAULO (SP).

O QUE É ESSA IMAGEM?



1. O QUE PODE SER VISTO NESSA PINTURA?

Na imagem, vemos muitas pessoas, árvores, casas e uma igreja.

2. O QUE AS PESSOAS ESTÃO FAZENDO?

Há pessoas na roda e outras brincando de mangueira e água ao lado.

3. ONDE ELAS ESTÃO?

Aparentemente, estão em um quintal amplo; em um terreno de fundo. Há crianças brincando de roda e crianças brincando de outras coisas.

24

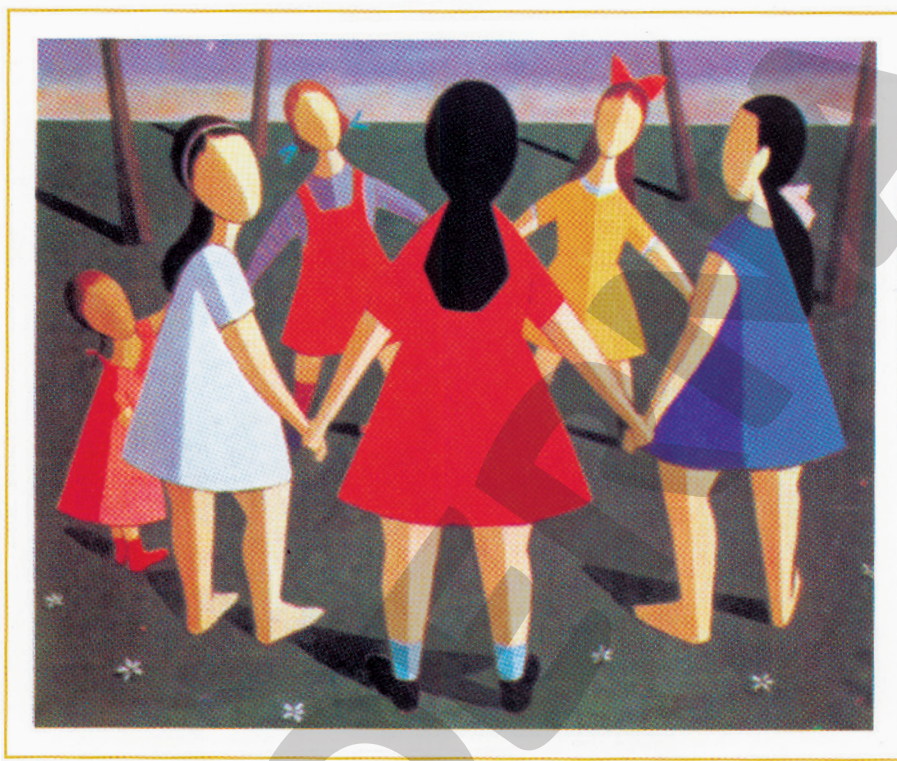
3. Se possível, introduza o tema da orientação dos corpos no espaço, perguntando para que lado as crianças estão rodando. Fique atento para os motivos de os estudantes afirmarem que as figuras movem-se para um lado ou para outro. Pergunte sobre outros aspectos formais do quadro: Que cores chamam mais a atenção? Que outras figuras (animais, casas, flores) estão também representadas? Questione onde geralmente eles costumam fazer este tipo de brincadeira: Em casa? Em uma praça? No bairro? Na escola?

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

- Chame a atenção dos estudantes para as diferenças entre as duas obras. É possível que alguns notem que a anterior causa a sensação de movimento, enquanto na obra de Dacosta a brincadeira parece estar congelada ou acontecendo mais vagarosamente. Da mesma forma, os estudantes podem perceber que as figuras de Dacosta têm mais "corpo", parecem mais sólidas e têm menos definição de traços do que a primeira. Uma semelhança que pode ser destacada é que ambas parecem retratar uma área rural.
- Introduza a questão das regras, que será trabalhada mais adiante. Retome com os estudantes a terceira questão, e diga a eles que, para que possam brincar da mesma brincadeira, todos têm de seguir as regras combinadas.

A PINTURA A SEGUIR MOSTRA UMA BRINCADEIRA DE RODA.



MILTON DACOSTA — COLEÇÃO PARTICULAR

MILTON DACOSTA. RODA. 1942. ÓLEO SOBRE TELA, 59,7 CM × 72,6 CM. COLEÇÃO PARTICULAR.

O QUE É ESSA IMAGEM?



1. AS PESSOAS REPRESENTADAS SÃO ADULTOS OU CRIANÇAS?

Crianças.

2. QUE CANTIGAS ELAS PODEM ESTAR CANTANDO?

Resposta pessoal.

3. O QUE É PRECISO COMBINAR ANTES DE BRINCAR DE RODA?

Resposta esperada: combinar como será a brincadeira. Combinar regras.

4. QUE DIFERENÇA VOCÊ VÊ ENTRE ESSA PINTURA E A ANTERIOR?

Resposta pessoal.

5. QUAIS VOCÊ ACHA QUE SÃO AS REGRAS DA BRINCADEIRA DE RODA? Resposta pessoal.

COMO TODO JOGO, A BRINCADEIRA DE RODA TAMBÉM TEM REGRAS.

REGRAS SÃO COMBINADOS, QUE TODO MUNDO FAZ JUNTO.

1. **QUAIS SÃO AS REGRAS DAS BRINCADEIRAS DE RODA PREFERIDAS POR VOCÊ E PELOS COLEGAS?** *Resposta pessoal.*
2. **ESCOLHA A BRINCADEIRA DE RODA PREFERIDA DA TURMA.** *Resposta pessoal.*
3. **DESENHE NESTE ESPAÇO UMA REGRA DESSA BRINCADEIRA.**



4. **FAÇA, COM OS COLEGAS, UM PAINEL COM DESENHOS E FRASES QUE MOSTREM QUAIS SÃO ESSAS REGRAS.**

Orientações e comentários das atividades

1. Desenvolva a conversa iniciada anteriormente sobre as regras das brincadeiras. Use exemplos específicos das brincadeiras selecionadas para mostrar como as regras coletivas são uma parte imprescindível dos jogos.
4. Volte à lista das brincadeiras de roda já elaborada antes por eles (página 25). Eleja a preferida pela maioria. Converse sobre as regras e, em um pedaço de *kraft* ou cartolina, crie com a turma um painel ilustrativo com as regras da brincadeira de roda preferida dos estudantes. Podem ser utilizadas, para isso, diferentes técnicas: lápis de cor, giz de cera, guache, canetinha, colagem. O importante é que o trabalho aconteça coletivamente. Para isso, depois de elencar as regras, cada estudante pode ficar responsável por criar a representação gráfica de uma delas. Ao final, coloque o painel das regras em lugar visível, perto da lista de brincadeiras confeccionada anteriormente.

ZAZ – Dança das cadeiras

Habilidades: (EF15AR08), (EF15AR10)

Roteiro de aula

Aqui sugerimos um primeiro experimento com a dança das cadeiras, uma brincadeira comum. A ideia é mobilizar e pôr em prática com a turma regras simples de movimento.

Objetivos: Experimentar a movimentação dançada com música e algumas regras simples de deslocamento.

Duração: 20 min

Materiais necessários: Aparelho de som, músicas previamente selecionadas, cadeiras para todos os participantes.

Observações: Afastar as mesas de centro da sala, de forma que as cadeiras possam ser postas em duas fileiras, de costas umas para as outras.

Desenvolvimento: Talvez a maioria dos estudantes já tenha brincado da dança das cadeiras. Mesmo assim, antes de fazê-la é importante conversar e obter um entendimento mútuo sobre as regras do jogo. Nessa brincadeira há cadeiras para todos, menos para um. Enquanto a música toca, os participantes devem dançar em volta das cadeiras. Quando a música para, todos devem sentar-se nas cadeiras disponíveis. Como há uma cadeira a menos, um estudante ficará em pé. Na versão tradicional da brincadeira, quem sobra em pé é eliminado.

Varição: Sugerimos que o estudante que sobra aguarde dançando, até a próxima rodada, quando terá também a chance de sentar-se de novo. O número de cadeiras vai sendo reduzido pelo professor, até que a brincadeira se transforme em um grande baile.

ZAZ

DANÇA DAS CADEIRAS

VOCÊ JÁ BRINCOU DE DANÇA DAS CADEIRAS?
OBSERVE A IMAGEM A SEGUIR.



SERGEY NOVIKOV/SHUTTERSTOCK

AS CRIANÇAS BRINCAM ASSIM:

- ENQUANTO A MÚSICA TOCA, TODOS DANÇAM AO REDOR DAS CADEIRAS.
- SEMPRE TERÁ UMA CADEIRA A MENOS QUE O NÚMERO DE CRIANÇAS.
- QUANDO A MÚSICA PARA, TODO MUNDO TEM DE SENTAR.
- O PROFESSOR SEMPRE TIRARÁ UMA CADEIRA.
- QUEM FICAR SEM CADEIRA CONTINUA DANÇANDO, MESMO COM A MÚSICA PARADA, E SAI DA BRINCADEIRA.



CAROL SARTORI

VAMOS BRINCAR?

28

Avaliação: Depois de realizada a prática, converse mais uma vez com a turma sobre as regras. Pergunte se os estudantes acharam fácil ou difícil seguir as regras: Houve momentos de maior facilidade? Quais? Houve momentos de maior dificuldade? Quais? Perceba se há um entendimento das regras como um combinado coletivo que todos precisam seguir.

TÉCNICAS DA ARTE

DANÇANDO EM RODA

VAMOS DANÇAR EM RODA TODOS JUNTOS. O PROFESSOR TAMBÉM.
PARA ISSO, TODOS TÊM DE SABER A MÚSICA QUE SERÁ CANTADA:

O CIRANDEIRO, CIRANDEIRO Ó,
A PEDRA DO SEU ANEL BRILHA MAIS DO QUE O SOL
O CIRANDEIRO, CIRANDEIRO Ó,
A PEDRA DO SEU ANEL BRILHA MAIS DO QUE O SOL.

DA TRADIÇÃO POPULAR.

AGORA QUE JÁ SABEM A MÚSICA, VEJAM COMO SE FAZ:

- 1 FAÇAM UMA RODA COM TODOS DE MÃOS DADAS.
- 2 DEPOIS, TODOS DÃO UM PASSO PARA O MESMO LADO. PODE SER PARA O LADO DIREITO OU ESQUERDO.
- 3 TODOS JUNTOS, VÃO CANTANDO, CANTANDO PARA A ESQUERDA OU PARA A DIREITA.
- 4 QUANDO CANTAREM "SOL", TODOS PULAM JUNTOS!
- 5 TAMBÉM DÁ PARA AGACHAR TODO MUNDO JUNTO.
- 6 A SEGUIR, TODOS RECOMEÇAM OS MOVIMENTOS PARA O OUTRO LADO.

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



29

Técnicas da arte – Dançando em roda

Habilidade: (EF15AR10)

Nesta seção, a ideia é explorar algumas questões ligadas aos movimentos presentes nas danças de roda coletivas. Assim como os combinados lúdicos, há também combinados sobre os movimentos a serem seguidos coletivamente. Elaboramos assim um passo a passo para explorar, em roda: como fazer uma roda; movimentação lateral (esquerda e direita); planos (plano alto e plano baixo). A primeira dinâmica consiste em criar uma roda. Espalhados pela sala, peça aos estudantes que escolham duas pessoas aleatórias para dar as mãos. Isso criará um emaranhado. Coordene o "desembaraçamento", até que o emaranhado vire uma roda. Em seguida, siga coordenando a atividade para realizar, algumas vezes, os movimentos coletivos laterais e entre os planos. Ao final, una a movimentação, como indicado, com o refrão "Cirandeiro, ó".

Vamos experimentar – Cantigas e danças de roda para brincar

Habilidades: (EF15AR10), (EF15AR11)

Como experimentação final, sugerimos as cantigas populares “A canoa virou” e “De abóbora vai melão”. Ideias de cantigas de roda com movimento podem ser encontradas em:

<<https://novaescola.org.br/conteudo/1267/a-garotada-entra-no-ritmo-com-as-dancas-de-roda>> (acesso em: 21 jan. 2021).

Roteiro de aula

Objetivos: Explorar a orientação espacial coletiva (lateralidades e planos); explorar a relação entre movimentação coletiva e solo.

Duração: 20 min para cada música.

Materiais necessários: Roupas confortáveis que permitam a livre movimentação do estudante.

Observações: Para esta prática, é preciso espaço onde todos possam movimentar-se coletivamente, em roda. Caso não seja possível afastar as carteiras na sala de aula, podem-se utilizar espaços abertos na escola, como a quadra de esportes ou o pátio, por exemplo.

Desenvolvimento: Comece com a cantiga de roda escolhida anteriormente pela turma e converse com todos sobre as regras. A primeira cantiga sugerida nesta seção, “A canoa virou”, foca-se em trabalhar a espacialidade lateral coletiva da turma. Assim, na primeira estrofe, quando se canta o nome de um dos estudantes, ele deve virar-se de costas para o centro da roda, continuando de mãos dadas e no fluxo do movimento.

VAMOS EXPERIMENTAR

CANTIGAS E DANÇAS DE RODA PARA BRINCAR

VAMOS FAZER A DANÇA DE RODA CHAMADA A CANOA VIROU.

1. APRENDA A LETRA DA CANTIGA:

A CANOA VIROU

A CANOA VIROU,
POR DEIXAR ELA VIRAR
FOI POR CAUSA DO/A _____
QUE NÃO SOUBE REMAR
SE EU FOSSE UM PEIXINHO
E SOUBESSE NADAR
EU TIRAVA O/A _____
DO FUNDO DO MAR.
DA TRADIÇÃO POPULAR.



2. FAÇA UMA RODA COM SEUS COLEGAS OU AMIGOS, SEM DAR AS MÃOS.
3. COMECE A SE MOVIMENTAR PARA A ESQUERDA. QUANDO OUVIR O SEU NOME, VIRE DE COSTAS PARA O CENTRO DA RODA E CONTINUE O MOVIMENTO.
4. QUANDO TODOS ESTIVEREM DE COSTAS, COMEÇA A SEGUNDA ESTROFE, E CADA UM VIRA DE FRENTE PARA A RODA.

30

Quando a roda toda tiver se invertido, passa-se à segunda estrofe, em que os estudantes são “resgatados do fundo do mar” e viram-se, de novo, para o centro da roda. Na segunda cantiga, “De abóbora vai melão”, o movimento segue em roda para o lado escolhido (direita ou esquerda). Quando o estudante é chamado, vai ao centro da roda e improvisa um solo com as indicações da canção: “Ele pula, ele roda, ele faz requebradinha”.

AGORA, VAMOS FAZER A DANÇA DE RODA CHAMADA DE ABÓBORA VAI MELÃO.

1. APRENDA A LETRA DA CANTIGA:

DE ABÓBORA VAI MELÃO

DE ABÓBORA VAI MELÃO
DE MELÃO VAI MELANCIA
VAI COCO, SINHÁ, VAI COCO, SINHÁ
VAI COCO, SINHÁ MARIA
QUEM QUISER APRENDER A DANÇAR
VAI NA CASA DO/A _____
QUEM QUISER APRENDER A DANÇAR
VAI NA CASA DA/O _____
ELE/A PULA, ELE/A RODA,
ELE/A FAZ REQUEBRADINHA

DA TRADIÇÃO POPULAR.



2. FAÇA UMA RODA COM TODOS DE MÃOS DADAS.

3. COMECE A SE MOVIMENTAR PARA A DIREITA. QUANDO OUVIR SEU NOME, VÁ ATÉ O CENTRO DA RODA.

4. NA MÚSICA, IMPROVISE "UMA DANÇA", UMA "RODA" E UMA "REQUEBRADINHA".

Avaliação: Durante a realização da prática, perceba as facilidades e as dificuldades da turma em executar as propostas e os combinados dos jogos. Questione: Por que, em sua opinião, elas acontecem? Em seguida, depois da experimentação, converse com os estudantes sobre a realização da prática e pergunte quais momentos foram mais fáceis e quais foram mais difíceis. É comum uma dificuldade maior com a movimentação coletiva no início. Converse com a turma a respeito de como a dança também pode ser usada como uma brincadeira que combina a expressão individual com a coletiva.

Artes integradas – Onde brincar de roda?

Habilidades: (EF15AR23),
(EF15AR24)

A ideia deste primeiro segmento de Artes integradas é abrir e aprofundar a discussão sobre o espaço em que ocorrem as diversas brincadeiras. Nosso objetivo, ao final do percurso, será organizar diferentes espaços onde as variadas linguagens artísticas possam articular-se e criar *playgrounds*. Assim, no segmento adiante, começamos com a percepção do espaço onde as brincadeiras de dança que estudamos possam acontecer. Sugerimos a organização desse espaço numa área externa da escola. Depois de conversar com a turma sobre danças coletivas e solos, podemos sair em busca do espaço ideal, demarcando artisticamente com os estudantes um espaço para esse tipo de brincadeira. Discuta com a turma que tipo de espaço deve ser esse: Deve ser grande para caber uma roda? Que regras serão utilizadas nesse espaço? É possível imaginar diferentes maneiras de demarcar esse espaço: com marcações no chão, cartazes etc.? Uma referência interessante é a obra *Outros setores para Brasília*, do Coletivo Poro. Nessa intervenção, o coletivo confeccionou placas similares às dos setores da cidade (setor bancário, setor hoteleiro etc.) mas como “setor de respiro”, “setor de descanso”, e assim por diante. Um registro da intervenção pode ser encontrado em: <<https://poro.redezero.org/intervencao/outros-setores-para-brasilia>> (acesso em: 21 jan. 2021).

ARTES INTEGRADAS

ONDE BRINCAR DE RODA?

OBSERVE OS LUGARES EM QUE AS PESSOAS ESTÃO BRINCANDO.



CADU DE CASTROPULSAR/IMAGENS

INDÍGENAS DA ETNIA MACUXI DA ALDEIA
RAPOSA 1 DANÇANDO PARIXARA, EM
NORMANDIA (RR). FOTOGRAFIA DE 2019.



FELIPE VARELDA/FOLHAPRESS

BRINCADEIRA DE RODA
NA CRECHE TIA UEGA, NA
COMUNIDADE DA ROCINHA,
NO RIO DE JANEIRO (RJ).
FOTOGRAFIA DE 2003.



BRINCADEIRA DE RODA EM GRAMADO DO CENTRO CULTURAL VERGUEIRO, EM SÃO PAULO (SP). FOTOGRAFIA DE 2010.

1. ONDE AS CRIANÇAS ESTÃO BRINCANDO DE RODA?

Na primeira imagem, estão no campo, em uma aldeia da etnia Macuxi.

Na segunda, em um pátio de uma escola. Na terceira, em um gramado.

2. ONDE VOCÊ BRINCA DE RODA? Resposta pessoal.

SEMPRE QUE BRINCAMOS DE RODA, ESCOLHEMOS UM LUGAR.

PODE SER NA SALA, NO QUINTAL, NO PÁTIO OU NA PRAÇA.

VAMOS PENSAR EM UM ESPAÇO PARA AS BRINCADEIRAS DE RODA?

PROCESSO DE CRIAÇÃO

AGORA É COM VOCÊ!

- 1 COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCOLHA UM ESPAÇO DA ESCOLA.
- 2 QUE BRINCADEIRAS PODEM ACONTECER NESSE LUGAR? A QUE HORAS ELAS PODEM ACONTECER?
- 3 CRIE, COM OS COLEGAS, FORMAS DE MOSTRAR QUE ESSE ESPAÇO É DEDICADO ÀS BRINCADEIRAS DE RODA.
- 4 QUAIS SÃO OS COMBINADOS QUE TEMOS DE FAZER PARA USAR O ESPAÇO? Respostas pessoais.

Orientações e comentários das atividades

2. Liste com os estudantes os espaços onde costumam acontecer as brincadeiras de roda deles. Proponha, em seguida, que a turma saia em expedição pela escola para buscar um espaço para ser o “Espaço de dança em roda” da turma.

Processo de criação

Orientações para a prática proposta

1. Reflita com a turma sobre como deve ser esse espaço, antes de sair em expedição. Que tamanho precisa ter? Como deve ser? Melhor no sol, na sombra? Etc. Converse a respeito das propriedades dos diferentes espaços encontrados para a realização das brincadeiras e danças.
2. Combine com a turma que tipos de brincadeira podem acontecer no espaço escolhido.
3. Sugira diferentes formas de demarcação do espaço, usando materiais disponíveis. Em seguida, coordene a demarcação e a decoração do espaço com os estudantes.
4. Encontre coletivamente com os estudantes diferentes formas de explicitar as regras e os combinados para a utilização do espaço. Pode ser interessante criar painéis e cartazes visuais com as regras e colocá-los à vista de todos, por exemplo.

Criar e refletir

Avaliação de processo

1. Criar

Para finalizar o percurso desta unidade, reserve um tempo para que os estudantes possam produzir uma imagem final, que sintetize o aprendizado durante o percurso com a linguagem da dança, como forma de avaliação processual do trabalho com a linguagem da dança. Caso considere interessante usar materiais além de lápis de cor e giz de cera, é possível fazer o desenho em folhas separadas, cartolinas, papel *kraft* ou outros suportes. Peça, ao final, a cada estudante que explique seu desenho, com base na relação estabelecida com a dança no percurso desta unidade.



1. CRIAR

VOCÊ VIU DIFERENTES JEITOS DE DANÇAR SOZINHO E EM GRUPO.
FAÇA UM DESENHO SOBRE: EU E A DANÇA.



2. REFLETIR

AGORA VAMOS PENSAR JUNTOS.

- ① ESCREVA TRÊS TIPOS DE DANÇA QUE VOCÊ APRENDEU NESTE CAPÍTULO:

Resposta pessoal. Possibilidades: “dança maluca”, “dança dos bichos”, “ciranda”, “dança de roda”.

- DE QUAL VOCÊ MAIS GOSTOU? CONTE PARA OS COLEGAS.

Resposta pessoal.

- A DANÇA É UM TIPO DE BRINCADEIRA?

Sim.

- A TURMA GOSTARIA DE BRINCAR DE DANÇAR MAIS VEZES?

Resposta coletiva.

2. Refletir

Reserve um momento para fazer uma reflexão coletiva sobre o trabalho realizado com a dança nesta unidade.

Orientações e comentários das atividades

- Instigue cada um a tentar formular, oralmente, o porquê.
- Incentive os estudantes a combinar algumas horas (o intervalo, por exemplo) para que o espaço criado para as danças da turma seja utilizado e para que se crie o hábito de usá-lo.

Conclusão

Nesta unidade, a primeira do componente Arte no Ensino Fundamental, propusemos realizar a ponte entre os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para a Educação Infantil e as habilidades da linguagem da dança, por meio das brincadeiras dançadas. Dessa forma, partimos das brincadeiras com movimentação corporal mais livre para apresentar aspectos do movimento e da improvisação em dança. Em seguida, essas improvisações livres foram aos poucos ganhando regras: primeiro, regras baseadas na imaginação e, depois, regras coletivas das brincadeiras tradicionais de dança em roda. Com isso, introduzimos um importante aspecto do brincar como ferramenta de aprendizado: os combinados. Avaliar a apropriação desse aspecto – o combinado, a regra coletiva – é muito importante ao final do percurso do trabalho em dança, sobretudo pelo caráter coletivo e presencial dessa linguagem artística. Reserve, ainda, ao final do desenvolvimento da unidade, tempo para realizar uma avaliação pessoal e coletiva da turma sobre os processos de aprendizado das habilidades e objetos de conhecimento propostos.

FICHAS DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM SUGERIDAS

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO – ESTUDANTE

Todos os itens devem ser previamente combinados e, posteriormente, discutidos com cada estudante.

1º BIMESTRE – UNIDADE 1 FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

Nome: _____ Ano: _____ Bimestre: _____

1. PARTICIPEI DAS ATIVIDADES DE DANÇA E ME DIVERTI COM ELAS.

 SIM NÃO ÀS VEZES

2. MEUS APRENDIZADOS ME AJUDARAM NOS MOVIMENTOS DE DANÇA DURANTE JOGOS E BRINCADEIRAS.

 SIM NÃO ÀS VEZES

3. SUPEREI AS DIFICULDADES QUANDO TIVE AJUDA DO PROFESSOR OU DOS COLEGAS.

 SIM NÃO ÀS VEZES

4. RESPEITEI OS COMBINADOS E AS REGRAS COLETIVAS DAS BRINCADEIRAS.

 SIM NÃO ÀS VEZES

5. RESPEITEI E AJUDEI MEUS COLEGAS DURANTE OS JOGOS E BRINCADEIRAS.

 SIM NÃO ÀS VEZES

6. FIZ COM MEUS AMIGOS AS BRINCADEIRAS QUE APRENDI NA ESCOLA.

 SIM NÃO ÀS VEZES

7. COMPARTILHEI COM MEUS FAMILIARES O QUE APRENDI NA ESCOLA.

 SIM NÃO ÀS VEZES

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM

1º BIMESTRE

O registro na ficha de acompanhamento poderá ser feito de acordo com a legenda a seguir.

A legenda indica o nível de aprendizagem em relação ao desenvolvimento das habilidades da BNCC para o ano escolar.

D – habilidade desenvolvida satisfatoriamente

PD – habilidade em processo de desenvolvimento

ND – habilidade não desenvolvida minimamente, ficando apenas no nível de conhecimentos prévios

HABILIDADES

(EF15AR08) Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.

(EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

(EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.

(EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais

ESTUDANTES	(EF15AR08)	(EF15AR10)	(EF15AR11)	(EF15AR12)	(EF15AR23)	(EF15AR24)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						

UNIDADE 2 – BRINCAR COM OS SONS

Introdução à Unidade 2

Esta unidade parte da habilidade (EF15AR15) para desenvolver a escuta musical pela exploração de sons do cotidiano, com criações que culminam na elaboração de um brinquedo musical coletivo.

O primeiro capítulo – **O que eu escuto?** – trabalha a escuta atenta e a criação de paisagens sonoras por meio da exploração de diversas fontes. As obras do pintor Candido Portinari, retratando cenas cotidianas e uma paisagem que evoca diferentes sons, amparam a discussão sobre música e os sons no nosso cotidiano e na natureza. Depois, exploramos os sons corporais, tomando como referência o grupo Barbatuques; introduzimos noções de propriedades do som, com a descrição dos sons escutados e produzidos; e trabalhamos a percepção de pulso (andamento) na escuta de canções.

O segundo capítulo – **Tirando um som!** – apresenta a noção de timbre e explora a escuta de diferentes timbres instrumentais. Em seguida, examinamos o timbre e as propriedades já investigadas no uso de instrumentos não convencionais, incluindo práticas de criação de instrumentos. Assim, são apresentados alguns dos elementos constitutivos da música em conjunto com a prática de percepção e exploração de sons e fontes sonoras.

Objetivos pedagógicos

- Explorar diversas fontes sonoras por meio do caráter lúdico;
- Compreender as propriedades do som;
- Desenvolver a escuta musical atenta às propriedades do som;
- Compreender a noção básica de pulso na música;
- Trabalhar com objetos cotidianos para a construção de instrumentos não convencionais.

Competências específicas e como são trabalhadas

- **Competência específica 4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.**

No Capítulo 1, os elementos são experienciados por meio da exploração de fontes sonoras do corpo, brincando também com a reprodução de sons do cotidiano e a criação de paisagens sonoras. A percepção dos espaços é construída por meio de práticas de escuta e reflexão. No Capítulo 2, é trabalhada a noção de exploração de diferentes sons de objetos e instrumentos não convencionais, culminando na construção de um brinquedo musical coletivo a ser instalado na escola, criando um espaço de brincar musical.

- **Competência específica 8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.**

No Capítulo 1, por intermédio da exploração dos sons corporais, trabalha-se a autonomia, e por meio dos trabalhos de escuta e criação de paisagens sonoras e sons do corpo e do ambiente, a criação coletiva e individual.

Habilidades e como são trabalhadas

- **(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.**

Em ambos os capítulos são apresentadas propriedades do som e diversas práticas são propostas para trabalhar esses elementos, incluindo práticas de escuta, jogos de percepção rítmica com canções e a criação de diferentes instrumentos.

- **(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.**

No Capítulo 1, partimos da percepção de sons cotidianos e naturais pela escuta, e depois para a exploração do corpo como fonte sonora, por meio da voz e da percussão corporal. No Capítulo 2, exploramos objetos cotidianos com a construção de instrumentos não convencionais utilizando sucata e outros objetos comuns, bem como a noção de timbre, escutando diversos instrumentos musicais.



MODERNA

UNIDADE 2 – BRINCAR COM OS SONS

Abertura

Habilidades: (EF15AR14),
(EF15AR15)

Atividades preparatórias

Professor, a abertura desta unidade parte do quadro *Chorinho* (1942), de Candido Portinari, para começar a contextualizar a exploração de diversas fontes sonoras e a percepção das propriedades do som. A intenção é que os estudantes observem a imagem e identifiquem os instrumentos musicais retratados (violão, clarinete, trompete e cuíca), para que discutam fontes sonoras (instrumentos musicais e outros objetos que fazem sons). Partindo das questões, converse com a turma sobre outros instrumentos musicais e fontes sonoras: Que outros instrumentos eles conhecem? Só instrumentos fazem sons? Peça a eles que tentem imitar os sons de alguns desses instrumentos ou objetos.

UNIDADE

2

BRINCAR COM OS SONS



36

PORTINARI É UM PINTOR BRASILEIRO QUE DESDE CRIANÇA APRECIAVA MUITO A MÚSICA.

 NESTA PINTURA, MÚSICOS ESTÃO REPRESENTADOS POR ELE.

Respostas pessoais.

1. QUE INSTRUMENTOS VOCÊ ACHA QUE AS PESSOAS REPRESENTADAS NA PINTURA ESTÃO TOCANDO?
2. VOCÊ TOCA ALGUM INSTRUMENTO?
3. VOCÊ GOSTA DE CANTAR? QUAL MÚSICA VOCÊ MAIS GOSTA DE CANTAR?



CANDIDO PORTINARI.
CHORINHO. 1942. PAINEL
A TÊMPERA SOBRE TELA,
225 CM × 300 CM. MUSEU
NACIONAL DE ARTE
CONTEMPORÂNEA,
LISBOA, PORTUGAL.

DEBETO DE REPRODUÇÃO GENTILMENTE Cedido POR JOÃO CANDIDO PORTINARI - MUSEU NACIONAL DE ARTE CONTEMPORÂNEA, LISBOA

Orientações e comentários das atividades preparatórias

1. Devido ao estilo da pintura, talvez os instrumentos não sejam fáceis de serem identificados pelos estudantes. Você pode pesquisar fotos dos instrumentos (violão, clarinete, trompete, cuíca) para mostrar à turma.

Capítulo 3 – O que eu escuto?

Habilidade: (EF15AR15)

Introdução

No primeiro capítulo desta unidade abordaremos diferentes maneiras de explorar a música e os sons no cotidiano. Para tanto, faremos uso de algumas obras do pintor brasileiro Candido Portinari, que retratou diversas cenas do cotidiano, como forma de estimular a imaginação sonora dos estudantes. Em um primeiro momento, trabalharemos o conceito de paisagem sonora – os diferentes sons que compõem um ambiente. O objetivo é desenvolver a prática de escuta dos estudantes e estimular sua imaginação sonora. Em um segundo momento, partiremos para a exploração dos sons corporais, por meio da percussão corporal e do uso da voz. O objetivo é convidá-los ao fazer musical, utilizando esses elementos como forma de perceber o pulso (ou andamento) de músicas. Após explorar os sons dos ambientes e do corpo, temos um terceiro momento, em que serão apresentados os conceitos musicais de **altura**, **intensidade** e **duração**, visando refinar a escuta musical dos sons. Um momento de reflexão convida os estudantes a pensar sobre como transformar os sons do nosso corpo e do cotidiano em música, inserindo o fazer musical no dia a dia e, por fim, a prática final propõe a criação coletiva de uma paisagem sonora própria, consolidando os elementos trabalhados ao longo do capítulo.

CAPÍTULO

3

O QUE EU ESCUTO?

O PINTOR CANDIDO PORTINARI TAMBÉM APRECIAVA A NATUREZA. ELE FEZ MUITAS OBRAS SOBRE ELA.



CANDIDO PORTINARI. *FLORA E FAUNA BRASILEIRAS*. 1934. PAINEL A ÓLEO SOBRE MADEIRA, 80 CM × 160 CM. COLEÇÃO PARTICULAR.

O QUE É ESSA IMAGEM?

ESSA PINTURA SE CHAMA *FLORA E FAUNA BRASILEIRAS*.

1. VOCÊ SABE O QUE SÃO FAUNA E FLORA? *Resposta pessoal. Fauna e flora são termos da área de Biologia para descrever os animais (fauna) e as plantas (flora) de um ambiente.*
2. QUAIS SÃO OS BICHOS REPRESENTADOS NA IMAGEM? *Arara e macaco.*
3. QUE SONS ESSES BICHOS FAZEM? *Resposta pessoal.*
4. ALÉM DOS SONS DOS BICHOS, QUE OUTROS BARULHOS PODEMOS IMAGINAR EM UM LUGAR COMO ESSE? *Resposta pessoal.*

BRINQUE COM SUA TURMA DE IMITAR OS SONS DA NATUREZA! PODEM SER SONS DE TROVÃO, DA CHUVA, DO VENTO, DAS ONDAS DO MAR...

VENDO AS PINTURAS DESSE ARTISTA SOBRE A NATUREZA, PODEMOS IMAGINAR OS SONS QUE ELE OUVIA AO PINTAR.

ASSIM COMO A NATUREZA, A ESCOLA E OUTROS AMBIENTES SÃO LUGARES CHEIOS DE SONS.

OS SONS DE UM AMBIENTE FORMAM UMA **PAISAGEM SONORA**.

- QUAL É O LUGAR MAIS BARULHENTO NA SUA ESCOLA? FAÇA UM DESENHO.



O que é essa imagem?

Para começar, apresente à turma o quadro *Flora e Fauna brasileiras*, do pintor Candido Portinari. Convide os estudantes a perceber os elementos da paisagem: O que vemos na frente? E atrás? Use as perguntas para conduzir uma reflexão sobre os possíveis sons dessa paisagem.

Orientações e comentários das atividades

1. **Fauna e flora** são termos que se referem respectivamente aos animais e às plantas de um ambiente.
3. Deixe que os estudantes imitem os sons dos animais.
4. Estimule os estudantes a imaginar os sons produzidos pelos elementos naturais representados na obra. Qual o barulho do mar? E do vento nas folhas? Incentive-os a imaginar e a imitar diversos sons que poderiam fazer parte da imagem, mesmo que não estejam retratados, como o de outros bichos, por exemplo. Você pode pesquisar gravações de áudio ou músicas que utilizem sons da natureza e usá-las como som ambiente para que eles se sintam mais à vontade para imitar os barulhos.

Professor, seguem algumas indicações de *sites* e bibliotecas de som que podem ser utilizados para esta e outras atividades deste livro.

Para efeitos sonoros, sons cotidianos e sons da natureza:

- BBC Sound Effects – <<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>>
- Freesound – <<https://freesound.org/>>
- FreeSFX – <<https://www.freesfx.co.uk/>>

Para músicas ou sons de instrumentos musicais, é possível pesquisar em:

- YouTube – <<http://youtube.com.br/>>
- SoundCloud – <<http://soundcloud.com/>>

Acessos em: 4 jul. 2021.

ZAZ – Você e seus colegas podem escutar os sons... e também o silêncio!

Habilidade: (EF15AR15)

Roteiro de aula

Objetivo: Desenvolver a prática de escuta e atenção aos sons e silêncios do cotidiano.

Duração: 30 min

Materiais: Vendas para os olhos (opcional).

Observação: Esta prática pode ser feita na própria sala de aula, com as portas e janelas abertas, ou então em algum outro lugar da escola, com os estudantes sentados em roda.

Desenvolvimento: Antes de começar, é fundamental conversar com a turma sobre a importância do silêncio para podermos escutar e criar música. Sem o silêncio, não conseguimos uma experiência de escuta atenta. Combine com eles que a prática será feita em silêncio para melhor escutarem. Leia o roteiro com os estudantes previamente, resolvendo quaisquer dúvidas que tenham sobre o que farão. Escolham onde a prática será realizada. Caso vá utilizar vendas para os olhos, lembre-se de verificar se todos estão confortáveis com a ideia de serem vendados.

Prática: Coloque as vendas ou peça aos estudantes que fechem os olhos após se acomodarem no local escolhido. A prática do silêncio pode ser desafiadora para crianças do primeiro ano, portanto, incentive-as a prestar atenção na respiração e nos sons e a não conversar. Recomendamos que o tempo de escuta seja de 2 a 3 minutos.

Avaliação: Depois de realizada a prática, peça que respondam às perguntas e organizem-se em uma roda de conversa para compartilhar e comparar as respostas da turma.

Orientações e comentários das atividades

1. Deixe que reflitam sobre a sensação de ficar em silêncio – para alguns estudantes isso

ZAZ

VOCÊ E SEUS COLEGAS PODEM ESCUTAR OS SONS... ... E TAMBÉM O SILÊNCIO!



1 ESCOLHAM COM O PROFESSOR UM LUGAR DA SALA DE AULA OU DA ESCOLA PARA OUVIR A PAISAGEM SONORA.

- EM SILÊNCIO, FECEM OS OLHOS E ESCUTEM OS SONS DESSE LUGAR.
- QUANDO O PROFESSOR PEDIR, REPRODUZAM OS SONS QUE OUVIRAM. VOCÊS CONSEGUEM SABER QUEM OU O QUE PRODUZIU OS SONS? *Respostas pessoais.*



ISABEL PARDAL



2 NA SALA DE AULA, CONVERSE SOBRE O QUE FOI FEITO: *Respostas pessoais.*

- FOI DIFÍCIL FICAR EM SILÊNCIO?
- CONTE UM SOM QUE VOCÊ ACHOU AGRADÁVEL.
- CONTE UM SOM QUE VOCÊ ACHOU DESAGRADÁVEL.

3 AGORA, BRINQUE DE IMITAR OS SONS OUVIDOS NA ESCOLA.

4 VAMOS BRINCAR DE IMAGINAR?

DESENHE, EM UMA FOLHA EM BRANCO, UM BICHO OU MONSTRO IMAGINÁRIO. DEPOIS, INVENTE UM BARULHO PARA ELE E COMPARTILHE COM A TURMA.

40

talvez seja mais fácil do que para outros. Incentive-os a compartilhar a experiência com a turma.

2. Ao escolher um som do qual gostaram, peça que justifiquem o porquê de acharem o som agradável. O som pode ter agradado por remeter a uma lembrança boa ou por não ser alto e incômodo, por exemplo. Ao escolher um som do qual não gostaram, peça também que justifiquem a resposta. Por que eles não gostaram daquele som?
3. Conduza a brincadeira, dando um exemplo. Escolha um dos sons que ouviu (som de carro passando na rua, som de crianças dando risada) para imitar, e convide-os a fazer o mesmo, relembrando os elementos da paisagem sonora da escola.

O CORPO FAZ MÚSICA!

PODEMOS USAR O CORPO E A VOZ PARA IMITAR SONS.

O CORPO TAMBÉM PODE SER UM INSTRUMENTO.

QUANDO BRINCAMOS DE RODA, POR EXEMPLO, USAMOS O CORPO PARA ANDAR CONFORME A MÚSICA. E QUANDO CANTAMOS “PARABÉNS A VOCÊ”, BATEMOS PALMAS E CANTAMOS AO MESMO TEMPO.



APRESENTAÇÃO DO GRUPO BARBATUQUES. SÃO PAULO (SP). FOTOGRAFIA DE 2015. OS MÚSICOS PRODUZEM SONS USANDO O PRÓPRIO CORPO.

O QUE É ESSA IMAGEM?

1. QUAIS PARTES DO CORPO AS PESSOAS DA FOTOGRAFIA ESTÃO USANDO PARA BATUCAR? *O peito e as mãos.*
2. VOCÊ SABE USAR O CORPO PARA PRODUZIR SONS? COMO VOCÊ FAZ? *Resposta pessoal. Possibilidades de resposta: uso de palmas, estalos, batidas no peito ou na perna.*
3. VOCÊ CONHECE ALGUMA MÚSICA QUE PODE SER ACOMPANHADA ASSIM? *Resposta pessoal.*
4. EM QUAIS PARTES DO CORPO É MAIS FÁCIL BATUCAR? *Resposta pessoal.*
5. VOCÊ CONHECE O TAMBOR, O PANDEIRO E O CHOCALHO? COMO ELES PRODUZEM SONS?
 - ESCUTE OS EXEMPLOS DE PERCUSSÃO CORPORAL.

41

Sugestões de sites

- Canal do Barbatuques no YouTube: <<https://www.youtube.com/user/barbatuques>>.
- Canal do Gumboot Dance Brasil: <https://www.youtube.com/channel/UCNht8k5Ajwz2yca7_ZiYNZQ>.
- Performance do grupo Stomp utilizando percussão corporal: <<https://www.youtube.com/watch?v=l0XdDKwFe3k>>.

(Acessos em: 20 abr. 2021.)

O corpo faz música!

Este momento é dedicado à exploração de sons do corpo, e para tanto apresentamos brevemente o grupo Barbatuques, de São Paulo, que trabalha com voz e percussão corporal para criar músicas autorais e arranjos de músicas tradicionais. Sugerimos a consulta ao site <<https://soundcloud.com/bbtqs>> – em que o grupo disponibiliza gratuitamente algumas de suas criações para uso e *download* – e aos vídeos do grupo na internet. O grupo Gumboot Dance Brasil e o grupo Stomp (internacional) também desenvolvem trabalhos usando dança, percussão corporal e até objetos inusitados, e têm vídeos disponíveis na internet.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

2. Escreva na lousa as sugestões dos estudantes e peça que copiem a resposta no caderno.
3. É possível que alguns deles tenham vivências musicais que incluam a percussão corporal, como rodas de coco ou catira, por exemplo.
4. Convide-os a experimentar alguns jeitos diferentes de bater palma e batucar no corpo, como batidas no colo, bater na palma da mão só com um ou dois dedos, bater os pés no chão.
5. Comente com os estudantes que, assim como o nosso corpo, há instrumentos que produzem sons por meio de batidas. Chama-se **percussão** a maneira de fazer sons com batidas. O tambor, o pandeiro e o chocalho são instrumentos de percussão. A **percussão corporal** é o som que fazemos batendo palmas ou batendo as mãos no peito, por exemplo. Pesquise exemplos de músicas que utilizam a percussão corporal e as escute com os estudantes. Veja, ao lado, à esquerda, a lista de sugestões.

ZAZ – Vamos brincar com os sons do corpo

Habilidade: (EF15AR15)

Professor, a prática a seguir é uma forma de trabalhar a escuta e a exploração dos sons corporais.

Roteiro de aula

Objetivos: Introduzir o conceito de **pulso**, ou **andamento**, da música, e permitir a exploração dos sons corporais.

Duração: 30 min

Materiais: Aparelho de som e músicas escolhidas pelo professor.

Observação: Esta prática precisa de espaço para que se forme uma roda; então recomenda-se preparar a sala de aula com antecedência. O ideal é que os estudantes estejam em pé, ou então sentados somente em cadeiras, sem mesas à frente.

Desenvolvimento: Começar com uma exploração dos sons do corpo, seguindo o pulso de uma música e, uma vez que os estudantes estejam confortáveis, propor um jogo de “Siga o mestre!”, em que devem acompanhar os movimentos de um colega sincronizadamente. Comece lendo o roteiro da prática com eles e tirando eventuais dúvidas. Antes de colocar a música para tocar, dê um exemplo do que é o pulso de uma música, sugerindo que a turma cante “Parabéns a você” batendo palmas ao mesmo tempo. Explique a eles que o ritmo que batemos com as palmas é o pulso da canção, e que toda música tem um pulso, que pode ficar mais rápido ou mais lento.

Antes de colocar a música, peça que façam silêncio e comece a explorar as diferentes maneiras de marcar o pulso, conduzindo a prática. Inicie com palmas e, uma vez que todos estiverem sincronizados, experimente bater as mãos nas pernas, estalar os dedos, bater nas bochechas enquanto faz o formato de “o” com a boca, por exemplo. Deixe que os estudantes deem sugestões e convide os outros a experimentá-las.

ZAZ

VAMOS BRINCAR COM OS SONS DO CORPO

VEJA COMO BRINCAM AS CRIANÇAS DA IMAGEM.



CAROL SARTORI

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 8.060 de 19 de fevereiro de 1992.



SIGA O MESTRE!

- 1 OUÇA A MÚSICA QUE O PROFESSOR COLOCARÁ PARA TOCAR.
- 2 FAÇA UMA RODA COM SEUS COLEGAS.
- 3 TENTEM ACOMPANHAR O **PULSO** DA MÚSICA. PRIMEIRO COM PALMAS, E DEPOIS BATENDO COM AS MÃOS EM OUTRAS PARTES DO CORPO.

PULSO É COMO CHAMAMOS A BATIDA QUE SUSTENTA UMA MÚSICA, ASSIM COMO NOSSO CORAÇÃO, QUE BATE NOITE E DIA PARA SUSTENTAR O CORPO.

42

Quando todos tiverem se adaptado, diga que vão escolher um mestre para conduzir a brincadeira. Ao longo da música, permita que outros mestres sejam escolhidos. Depois de entendido, este jogo pode ser facilmente repetido em outras aulas, com a duração de uma música, sempre trabalhando a consciência do pulso.

Avaliação: Depois de concluída a atividade, converse com os estudantes sobre as impressões que eles tiveram do jogo (você pode usar as perguntas da página 43 como guia). Peça que respondam às perguntas individualmente e por escrito. Auxilie-os a escrever, passando nas mesas para tirando as dúvidas sobre o registro.

4 QUANDO TODOS CONSEGUIREM MARCAR O PULSO JUNTOS, ESCOLHAM UM MESTRE.

5 O MESTRE MARCARÁ O PULSO USANDO BATIDAS NO CORPO E TODOS DEVEM FAZER OS MESMOS GESTOS QUE ELE.

6 DEPOIS, TROQUEM O MESTRE E CONTINUEM BRINCANDO!



- CONVERSEM SOBRE O QUE FIZERAM. DEPOIS, ESCREVA A RESPOSTA DO JEITO QUE VOCÊ SOUBER.

1. FOI FÁCIL OU DIFÍCIL ACOMPANHAR O PULSO DA MÚSICA? POR QUÊ?

Resposta pessoal.

2. FOI FÁCIL OU DIFÍCIL ACOMPANHAR OS MESTRES? POR QUÊ?

Resposta pessoal.

3. VOCÊ DESCOBRIU UM JEITO NOVO DE FAZER SOM COM O CORPO? QUAL?

Resposta pessoal.

Orientações e comentários das atividades

1. A coordenação dos movimentos com o pulso da música pode ser um desafio, especialmente em momentos mais acelerados das músicas.
2. Incentive os estudantes a recordar se tiveram dificuldades ao seguir o mestre. Além da coordenação individual, sincronizar os movimentos é mais um desafio. Tanto neste caso quanto no caso da pergunta anterior, é comum que o processo fique mais fácil conforme é repetido, sendo mais difícil no começo e mais fácil no final.
3. Durante a conversa, deixe que os estudantes demonstrem quais sons eles não conheciam. Ajude-os a descrever os movimentos, por exemplo: "Aprendi a fazer um som estalando os dedos".

Técnicas da arte – Como é esse som?

Habilidade: (EF15AR14)

Esta seção apresenta algumas das propriedades do som, conceitos que vão aprofundar a prática de escuta e a execução musical dos estudantes.

Atividade preparatória

Faça uma conversa introdutória com a turma sobre as diferenças dos sons que vocês perceberam durante as explorações: cada bicho faz um barulho diferente, cada um tem uma voz diferente, um estalo dos dedos tem um som diferente de bater palmas, e assim por diante. Com esses elementos, vamos começar a compreender o que faz os sons serem diferentes: as propriedades do som.

As propriedades do som

As propriedades do som são quatro no total, mas apenas três serão apresentadas nesta seção: **altura**, **intensidade** e **duração**. Cada uma delas se baseia em uma oposição para definir as características de um som: a altura separa os sons entre mais graves ou mais agudos, a intensidade separa os sons entre mais fortes ou mais fracos e a duração separa os sons entre mais longos ou mais curtos. No caso da altura e da intensidade, popularmente também são usados os adjetivos grosso/fino (para grave e agudo) e alto/baixo (para forte e fraco). Você pode explicar isso aos estudantes ao fazer com eles a leitura do texto.

Conforme acompanham o texto, estimule os estudantes a experimentar com a voz as diferentes propriedades do som, brincando de fazer sons graves, agudos, longos e curtos em diferentes intensidades. Pesquise gravações de sons variados (da natureza, de instrumentos musicais ou de objetos cotidianos; ver sugestões na página MP069) que representem as três propriedades do som trabalhadas nesta seção. Apresente essas propriedades aos estudantes depois de deixá-los explorá-las.

TÉCNICAS DA ARTE

COMO É ESSE SOM?

1. IMITE O SOM PRODUZIDO POR ESTES ANIMAIS.



- QUAL É A DIFERENÇA ENTRE OS SONS PRODUZIDOS POR ELES? OS SONS TÊM **ALTURAS** DIFERENTES.

OS SONS COMO O CANTO DE UM PASSARINHO SÃO **AGUDOS** E OS SONS COMO O RUGIDO DO LEÃO SÃO **GRAVES**.

2. VOCÊ IRÁ ESCUTAR VÁRIOS SONS. PRIMEIRO, ESCUTE SONS GRAVES E SONS AGUDOS.



- CONVERSE SOBRE O QUE DESCOBRIU.

3. IMITE O SOM PRODUZIDO PELOS OBJETOS REPRESENTADOS NAS FOTOGRAFIAS.



- QUAL É A DIFERENÇA ENTRE OS SONS QUE ELES PRODUZEM?

OS SONS TÊM **DURAÇÃO** DIFERENTE.

ALGUNS SÃO **CURTOS**, COMO O TIC-TAC DO RELÓGIO, E OUTROS SÃO **LONGOS**, COMO UMA BUZINA DE CAMINHÃO OU BARCO.

4. AGORA ESCUTE SONS CURTOS E SONS LONGOS.



- CONVERSE SOBRE O QUE DESCOBRIU.

5. LEMBRE-SE DO SOM FEITO POR UMA PESSOA QUANDO ELA FALA ALTO E DO SOM FEITO POR UMA PESSOA FALANDO BAIXO.



KRAKENIMAGES/SHUTTERSTOCK



YULIYA EISTRATENKO/SHUTTERSTOCK

- QUAL É A DIFERENÇA ENTRE OS SONS QUE ELAS PRODUZEM?

O SONS TÊM **INTENSIDADES** DIFERENTES.

ELES PODEM SER **FORTES**, COMO UM GRITO, OU **FRACOS**, COMO A VOZ QUE USAMOS PARA NÃO ACORDAR ALGUÉM QUE DORME.

6. AGORA ESCUTE SONS FORTES E SONS FRACOS.



- CONVERSE SOBRE O QUE DESCOBRIU.

VOCÊ DESCOBRIU VÁRIOS SONS E DEVE TER PERCEBIDO QUE ELES PODEM SER DE JEITOS DIFERENTES.

Professor, depois de executar os sons graves e agudos, deixe que os estudantes tirem as próprias conclusões sobre as diferenças entre eles. Você pode pedir a eles que deem mais exemplos de sons do cotidiano que sejam agudos e graves.

Em seguida, em relação à duração do som, observe as imagens referentes aos sons curtos e longos e peça aos estudantes que imitem os sons dos objetos retratados. Depois, execute os exemplos selecionados por você e pergunte a eles quais outros sons que conhecem se encaixam nessas categorias.

Por fim, repita o mesmo com relação à intensidade do som. Convide-os a observar as imagens que se referem aos sons fortes e fracos e peça que experimentem fazer sons em diferentes intensidades. Depois, execute os exemplos selecionados por você e peça a eles que deem exemplos de sons fortes e fracos que ouvem no cotidiano. Você pode utilizar os áudios mais de uma vez, para que a ideia fique mais clara. Explorar sons de objetos cotidianos ou instrumentos disponíveis na escola também é uma forma de aprofundar a compreensão dos conceitos.

Após apresentar e explorar as propriedades do som até aqui abordadas, diga aos estudantes que eles testarão, agora, seus conhecimentos. Leia as questões e oriente-os a marcar o X de acordo com a resposta correta.

Deixe que eles respondam individualmente. Depois, faça a correção das questões lendo em voz alta cada um dos enunciados e pedindo aos estudantes que imitem os sons retratados neles, conferindo quais são as respostas corretas.

Práticas complementares com escuta de gravações na sala de aula ou atividades para serem feitas em casa, explorando sons de objetos domésticos, podem ser utilizadas para aprofundamento e melhor fixação desse conteúdo.

7. MARQUE UM X NA FOTOGRAFIA DO ANIMAL QUE EMITE UM SOM GRAVE.



ERIC GVAERTS/SHUTTERSTOCK



STEFFENRAVEL/SHUTTERSTOCK

MICO-LEÃO-DOURADO

LEÃO

8. MARQUE UM X NA FOTOGRAFIA DO ANIMAL QUE EMITE SOM LONGO.



PHOTOMASTERS/SHUTTERSTOCK



AUDREY SNIDER-BELL/SHUTTERSTOCK

PINTINHO

CASCAVEL

9. MARQUE UM X NA FOTOGRAFIA DE QUEM ESTÁ OUVINDO UM SOM MUITO FORTE.



AFRICA STUDIOS/SHUTTERSTOCK



MONGKOLCHON AKESINS/SHUTTERSTOCK

A ARTE FAZ PENSAR

MÚSICA OU BARULHO?

SERÁ QUE TODO BARULHO PODE VIRAR MÚSICA?

O POEMA "O RELÓGIO", DE VINICIUS DE MORAES, BRINCA COM O SOM DO RELÓGIO PARA CRIAR UM RITMO.

ESSE POEMA JÁ FOI MUSICADO DE DIVERSAS MANEIRAS.

1. LEIA COM SEU PROFESSOR O POEMA A SEGUIR:

O RELÓGIO

PASSA, TEMPO, TIC-TAC

TIC-TAC, PASSA, HORA

CHEGA LOGO, TIC-TAC

TIC-TAC, E VAI-TE EMBORA

PASSA, TEMPO

BEM DEPRESSA

NÃO ATRASA

NÃO DEMORA

QUE JÁ ESTOU

MUITO CANSADO



JÁ PERDI
TODA A ALEGRIA
DE FAZER
MEU TIC-TAC
DIA E NOITE
NOITE E DIA

TIC-TAC
TIC-TAC
TIC-TAC...

VINICIUS DE MORAES. A ARCA DE NOÉ: POEMAS INFANTIS
DE VINICIUS DE MORAES. RIO DE JANEIRO: JOSÉ OLYMPIO, 1970.

EXPERIMENTE EM CASA

LEIA DE NOVO O POEMA.

- CIRCULE A PALAVRA TIC-TAC NO POEMA.
- ESCREVA AQUI QUANTAS VEZES ELA APARECE. 8 vezes
- O PULSO DO TIC-TAC DO RELÓGIO É CALMO OU AGITADO? *Resposta pessoal.*
- E VOCÊ, PREFERE UM RITMO MAIS CALMO OU MAIS AGITADO?
- ALÉM DO RELÓGIO, QUE OUTRO OBJETO FAZ BARULHOS QUE PODEM VIRAR MÚSICA? TENDE ESCREVER ESSES BARULHOS NO SEU CADERNO. *Além do relógio, há vários objetos que fazem barulho: chiado da panela; bola ou sapato batendo no chão; talheres batendo no copo etc.*

47

Orientações e comentários das atividades

- O poema sugere que o pulso seja agitado e constante, causando o cansaço do relógio, mas, se algum estudante interpretar de outra maneira, convide-o a expor seu ponto de vista.
- Em aula, chame a atenção dos estudantes para as diversas maneiras como os sons do tic-tac do relógio – as onomatopeias – foram utilizados.

A arte faz pensar – Música ou barulho?

Habilidades: (EF15AR14),
(EF15AR15)

Nesta seção, é proposta uma roda de conversa a respeito do uso de sons de objetos – sons que normalmente chamamos de “barulhos” – para fazer música. O ponto de partida é o poema “O Relógio”, de Vinicius de Moraes. Lançado em 1970 no livro *A Arca de Noé* e musicado por Vinicius de Moraes e Paulo Soledade, o poema já foi gravado por diversos músicos (há uma versão *A ARCA de Noé*. Compositores: Vinicius de Moraes e Paulo Soledade. Philips, 1980. faixa 12). Se for possível, faça a exibição de uma dessas versões após a leitura para aprofundar a percepção rítmica proposta nesta reflexão.

Experimente em casa

Oriente os estudantes sobre a atividade a ser feita em casa, lendo com eles as questões e tirando eventuais dúvidas que possam surgir.

Sugira que experimentem ler de maneiras diferentes: silenciosamente, em voz alta, sozinhos e para seus familiares. Este é um momento propício para incentivar os familiares a estimular a **literacia familiar**, apoiando os estudantes na leitura. Na devolutiva, ao conferir as respostas das perguntas, peça a eles que compartilhem com os colegas suas impressões sobre as maneiras diferentes de ler o poema.

Vamos experimentar – Uma nova paisagem

Habilidade: (EF15AR15)

Professor, a prática proposta a seguir é um jogo que possibilita a exploração dos sons do corpo e do cotidiano.

Roteiro de aula

Objetivo: Consolidar os elementos trabalhados ao longo do capítulo em uma composição coletiva de uma paisagem sonora.

Duração: 45 min

Materiais: Aparelho de som e música escolhida pelo professor (opcional).

Desenvolvimento: Relembre o que eles aprenderam sobre paisagens sonoras. O objetivo é que a turma coletivamente imagine uma paisagem e seus sons, e depois produza essa paisagem sonora. Leia o roteiro da atividade com os estudantes, solucionando eventuais dúvidas.

Em um primeiro momento, para direcionar a prática, converse com a turma para decidir alguns elementos da paisagem. Além dos exemplos dados no roteiro, aceite sugestões (fazenda, montanha ou mata, por exemplo) e amplie as alternativas para eles. Anote na lousa a opção escolhida para que todos se lembrem. No segundo momento, depois de decidir qual será a paisagem, cada estudante decidirá o som que fará. Esse som pode ser cantado ou pode ser algum barulho, imitando um bicho, objeto ou outro som (fala, elemento da natureza etc.).

Depois de escolhidos os sons, combine com os estudantes um sinal de início e um de parada. Para a parada, sugerimos juntar os dedos, fechando a mão em um punho – esse é um gesto usado por regentes de orquestra e corais, e eles certamente voltarão a vê-lo. Essa parte é extremamente importante, pois você será o regente da brincadeira.



VAMOS EXPERIMENTAR

UMA NOVA PAISAGEM

VAMOS CRIAR NOVAS PAISAGENS

- 1 ESCOLHA UM LUGAR PARA TRANSFORMAR EM PAISAGEM SONORA. É CIDADE, CAMPO OU PRAIA? TEM BICHOS? TEM GENTE? *Resposta pessoal.*
- 2 ESCOLHA SONS E RUÍDOS PARA REPRESENTAR ESSE LUGAR.
 - UM SOM DA NATUREZA (O DE UM ANIMAL, DO VENTO, DA CHUVA, DO RIO...).
 - UM SOM DO COTIDIANO (COMO UM BARULHO FEITO POR ALGUM OBJETO NA HORA DAS REFEIÇÕES, BARULHO DA RUA, DE CARROS).
 - UM SOM CANTADO.
- 3 DECIDA SE VOCÊ FARÁ O SEU SOM POR MEIO DA VOZ OU DA PERCUSSÃO CORPORAL.
- 4 O PROFESSOR COMBINARÁ COM A TURMA UM SINAL PARA COMEÇAR E UM PARA PARAR. ELE DIRÁ QUEM COMEÇA E QUEM PARA.
- 5 COM TODOS PRONTOS, SILÊNCIO! HORA DE ESCUTAR A PAISAGEM SONORA.

VAMOS REFLETIR



CONVERSE SOBRE A PAISAGEM SONORA QUE CRIARAM.

1. QUAIS SONS ERAM AGUDOS OU GRAVES? *Resposta pessoal.*
2. QUAIS SONS ERAM LONGOS OU CURTOS? *Resposta pessoal.*

48

Além dos sinais, vocês podem combinar um percurso, como dividir os momentos entre manhã, tarde e noite, imaginando como os barulhos vão aparecendo ou sumindo durante o dia.

Para a execução da paisagem, a turma deve ficar em silêncio e prestar atenção no regente. Você pode usar alguma gravação de sons naturais ou urbanos que você ache adequada como base para a criação. Conte quatro tempos de silêncio no início, a fim de que os estudantes fiquem atentos. Em seguida, pouco a pouco, faça para os estudantes o sinal combinado de “começar”. Ao longo da experiência, você pode pedir a algum estudante que pare o som e depois recomece; que, do jeito que quiser, abaixe ou aumente o volume. Deixe que os sons construam uma paisagem com a duração de três minutos.

3. QUAIS SONS ERAM FORTES OU FRACOS? *Resposta pessoal.*
4. DO QUE VOCÊ MAIS GOSTOU QUANDO FEZ ESSA ATIVIDADE? *Resposta pessoal.*
5. DE QUAL DOS SONS FEITOS PELA TURMA VOCÊ MAIS GOSTOU? *Resposta pessoal.*
6. FALE O NOME DOS COLEGAS E OS SONS QUE ELES FIZERAM. *Respostas pessoais.*
 - QUEM FEZ SONS AGUDOS? E GRAVES?
 - QUEM FEZ SONS CURTOS? E LONGOS?
7. QUAL FOI SUA PARTE PREFERIDA DA PAISAGEM SONORA? FAÇA UM DESENHO DELA!



Avaliação: Depois, faça com os estudantes um momento de reflexão sobre a prática. Leia com eles as perguntas e peça que as respondam. Organize com eles uma roda de conversa para dividir as experiências, retomando conceitos aprendidos em aula – como sons graves e agudos, sons curtos e longos – e as impressões que tiveram da experiência.

Para encerrar, os estudantes devem fazer um registro da paisagem sonora, imaginando como seria essa paisagem se fosse um lugar de verdade.

Orientações e comentários das atividades

Ao término da criação da paisagem, reúna a turma em uma roda de conversa e aborde as questões do tópico “Vamos refletir”.

Comece pela descrição dos sons, incentivando os estudantes a se lembrar dos sons feitos por eles próprios e por seus colegas e a perceber as propriedades do som (altura, duração e intensidade) nos diferentes sons e momentos da brincadeira (questões de 1 a 3).

Depois, na mediação das questões de 4 a 6, deixe que os estudantes reflitam sobre suas impressões, seus momentos favoritos e os sons feitos pela turma. Peça a eles que expliquem por que gostaram mais de um ou de outro som. Para o que é proposto na questão 6, você pode usar a lousa e anotar os sons feitos por cada estudante, dividindo-os de acordo com a característica mais marcante (grave, agudo, curto, longo – a variação de intensidade é parte da dinâmica da brincadeira, então se presume que nenhum dos sons seja necessariamente forte ou fraco).

Por último, permita que façam um registro em desenho da brincadeira. Eles podem escolher o momento ou os sons de que mais gostaram e retratar essa paisagem imaginária no quadro da questão 7. Uma alternativa é propor a criação dessa paisagem em um papel (cartolina ou similar) e expor os registros dos estudantes na sala de aula.

Capítulo 4 - Tirando um som!

Habilidades: (EF15AR14),
(EF15AR15)

Introdução

Professor, neste capítulo continuaremos com a exploração das propriedades do som, agora mudando o foco para instrumentos e objetos. Em um primeiro momento, abordamos o conceito de timbre, a última propriedade do som a ser apresentada, trabalhando a escuta e a identificação de diferentes instrumentos. Depois, vamos explorar objetos e instrumentos não convencionais: instrumentos produzidos a partir de objetos inusitados, tomando como referência o músico alagoano Hermeto Pascoal e o grupo mineiro Uakti. O objetivo é estimular a percepção de diferentes timbres brincando com objetos do cotidiano. Ao final, pensando no projeto de arte integrada, a proposta é construir um grande instrumento ou instalação instrumental não convencional, criando um brinquedo musical.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

1. Professor, você pode apontar os instrumentos e pedir aos estudantes que falem ou adivinhem seus nomes. É possível que eles não conheçam alguns pelo nome. Da esquerda para a direita e de cima para baixo temos: 1. trompete, 2. flauta, 3. pandeiro, 4. saxofone, 5. violão, 6. piano, 7. bumbo ou tambor e 8. violoncelo.
3. Você pode, durante a interpretação da imagem, sugerir que eles tentem imitar os sons dos instrumentos ou imaginar como seriam os sons.

CAPÍTULO

4

TIRANDO UM SOM!

O TIMBRE

Os objetos não estão representados na mesma proporção.

A IMAGEM A SEGUIR MOSTRA INSTRUMENTOS MUSICAIS.



O QUE É ESSA IMAGEM?



1. VOCÊ CONHECE OU JÁ VIU ESSES INSTRUMENTOS?
VOCÊ SABE COMO SE CHAMAM ESSES INSTRUMENTOS?

Respostas pessoais.

2. QUAIS SÃO OS INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO?

Tambor e pandeiro.

3. VOCÊ JÁ ESCUTOU TODOS ESSES INSTRUMENTOS?

Resposta pessoal.

50

1. OUÇA OS SONS DOS INSTRUMENTOS QUE O PROFESSOR APRESENTARÁ.

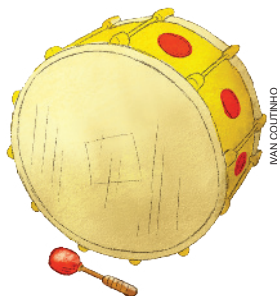
2. CONVERSE COM SEUS COLEGAS E DEPOIS CONTORNE COM SEU LÁPIS OS INSTRUMENTOS QUE FORAM TOCADOS.

BUMBO FLAUTA DOCE VIOLÃO SAXOFONE
TROMPETE VIOLINO PANDEIRO MARACAS PIANO

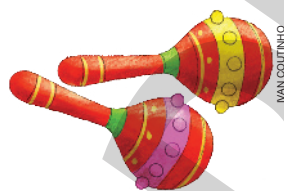
CADA INSTRUMENTO TEM UM SOM PRÓPRIO QUE CHAMAMOS DE **TIMBRE**.

O TIMBRE DO INSTRUMENTO FAZ SABER QUANDO ESCUTAMOS UM PIANO OU UM VIOLÃO, POR EXEMPLO.

3. COMPLETE OS NOMES DOS INSTRUMENTOS.



B UMBO



M ARACAS



V IOLINO



F LAUTA DOCE

Orientações e comentários das atividades

Pesquise gravações que reproduzam os sons de um ou mais instrumentos representados na imagem (ver sugestões na página MP069). Você pode obter os sons isolados dos instrumentos em bibliotecas digitais de áudio sem direitos autorais. Depois de observar e discutir a imagem com os estudantes, diga a eles que ouvirão os sons de cada um dos instrumentos mostrados nela. Execute duas vezes as gravações selecionadas: na primeira vez, proponha somente a escuta atenta dos sons; na segunda, proponha aos estudantes que apontem, na imagem da página 50 do Livro do Estudante, os instrumentos que ouvirem.

Em seguida, diga-lhes que ouvirão o som de apenas alguns dos instrumentos e execute somente gravações que contenham os sons dos seguintes instrumentos: violão, saxofone, pandeiro e piano.

Na atividade 2, os estudantes devem circular os nomes dos instrumentos que ouvirem.

O **timbre**, propriedade do som introduzida por meio dessa escuta, é o som próprio, ou a "voz" de cada instrumento. Peça aos estudantes que reflitam sobre o timbre de instrumentos e sons que conhecem. Pergunte se há algum timbre de que eles gostem mais do que de outros, se há algum de que não gostem e por quê.

Por fim, peça que completem a atividade 3 com os nomes dos instrumentos representados nas ilustrações.

Outros timbres

Habilidade: (EF15AR14)

Professor, apresente a seguir o compositor e multi-instrumentista alagoano Hermeto Pascoal (1936-), conhecido por fazer música com instrumentos não convencionais e sons corporais. Um instrumento bastante famoso de Hermeto Pascoal é a chaleira, que ele toca com um bocal de instrumento de sopro. Explique aos estudantes que a música feita por Hermeto Pascoal é chamada de “experimental”, pois é como se cada música fosse um experimento. Para mais referências, há uma série de vídeos, reportagens e entrevistas com ele, disponíveis gratuitamente no YouTube, que podem ser interessantes como introdução ao tema da exploração de objetos.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

1. Incentive os estudantes a lembrar de situações em que, por exemplo, eles tenham usado algum objeto para batucar ou acompanhar uma música.
2. Instigue os estudantes a imitar o som que eles acham que se encaixa nesse instrumento.
3. Estimule os estudantes a observar os objetos do ambiente ou a pensar em objetos do cotidiano e peça que imaginem sons que possam ser explorados com esses objetos.

OUTROS TIMBRES

ESTE MÚSICO SE CHAMA HERMETO PASCOAL.

ELE FAZ MÚSICA COM BRINQUEDOS, PANEIAS E OUTROS OBJETOS.



O MÚSICO HERMETO PASCOAL, EM UMA PERFORMANCE EM PORTO ALEGRE (RS). FOTOGRAFIA DE 2006.

O QUE É ESSA IMAGEM?

Respostas pessoais.



1. VOCÊ JÁ USOU ALGUM OBJETO COMO INSTRUMENTO?
2. QUAL SERÁ O SOM DO INSTRUMENTO QUE HERMETO ESTÁ TOCANDO?
3. QUE OUTRO OBJETO VOCÊ ACHA QUE DARIA UM BOM INSTRUMENTO?

52

Sugestões de sites

- Hermeto e o uso de instrumentos não convencionais. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VG5uMwhy1Ww&t=191s>>.
- Hermeto Pascoal tocando chaleira e porcos de brinquedo: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FATEKlGnJ_4>.

(Acessos em: 25 jan. 2021.)

UMA GAITA MALUCA

O INSTRUMENTO AO LADO É UMA GAITA DE BOCA.

- VAMOS ESCUTAR O SOM DA GAITA DE BOCA!

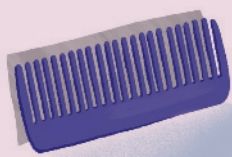
DIMENSÕES APROXIMADAS.
COMPRIMENTO: 13 CM.
LARGURA: 2,2 CM. ESPESSURA: 1,7 CM.



CHRISTIAN BERTRAND/
SHUTTERSTOCK

1. PODEMOS CONSTRUIR UMA GAITA MALUCA COM OBJETOS MUITO SIMPLES.

- VOCÊ PRECISARÁ DE UM PENTE E DE UMA FOLHA DE PAPEL SULFITE.
- SEGURE A FOLHA JUNTO AO PENTE, ENCOSTE NOS SEUS LÁBIOS E SOPRE FAZENDO SONS COM A VOZ OU CANTANDO UMA MÚSICA.



MARI HEFNER

VEJA QUAIS MÚSICAS VOCÊ CONSEGUE TOCAR USANDO A GAITA DE PENTE.



2. COMO É O SOM DA GAITA DE PENTE? CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR. *Respostas pessoais.*

3. SERÁ QUE ESSE SOM SE PARECE COM O DA GAITA DE BOCA?

Resposta pessoal. Sim/não.

4. QUE MÚSICA VOCÊ ESCOLHEU TOCAR?

Resposta pessoal.

ZAZ – Uma gaita maluca

Habilidade: (EF15AR15)

Professor, esta prática tem o propósito de introduzir a construção de instrumentos não convencionais.

Roteiro de aula

Objetivo: Construir uma gaita de pente, por meio da qual os estudantes poderão explorar sons feitos com os lábios e a voz.

Duração: 20 min

Materiais: Pentes de bolso, sem cabo, limpos, e folhas de papel sulfite cortadas pela metade.

Observação: Você pode combinar com a turma de trazer os pentes de casa, sendo um objeto que muitas pessoas possuem. Se alguém tiver mais de um, pode trazer também. Antes da atividade, é importante higienizá-los e secá-los.

Desenvolvimento: Apresente aos estudantes a gaita de boca (convencional) por meio de uma gravação musical (canções dos gêneros *blues* e *folk* costumam ter a gaita de boca; verificar sugestões de *sites* para pesquisa na página MP069). Caso possua uma gaita ou haja gaitas na escola, você pode deixar que eles as explorem, sempre tomando os devidos cuidados de higienização antes e após o uso.

Em seguida, leia as instruções da atividade com a turma. O vídeo indicado a seguir, do Quintal da Cultura, apresenta uma explicação didática sobre como fazer sons com a gaita. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RSTHGHeGxu0>>. Acesso em: 25 jan. 2021.

Depois, faça uma roda de escuta e deixe que brinquem de produzir sons e tocar músicas conhecidas com as gaitas de pente.

Avaliação: Ao final, peça a cada estudante que responda às perguntas.

Técnicas da arte – Inventando instrumentos

Habilidade: (EF15AR15)

Professor, esta seção tem o objetivo de expor a ideia da fabricação de instrumentos a partir de objetos do cotidiano, a ser desenvolvida durante as práticas do final do livro.

Aqui será apresentado o projeto MusicaR, de Curitiba, que oferece aulas gratuitas de musicalização para crianças e adolescentes de 7 a 15 anos de idade. No projeto, as crianças e os adolescentes reaproveitam sucatas e materiais alternativos para criar instrumentos musicais como xilofones, pandeiros, chovalhos e flautas de água.

Além das imagens de instrumentos feitos com materiais reaproveitados, você pode exibir vídeos de alguns desses instrumentos sendo tocados, disponíveis na internet (os vídeos do Hermeto Pascoal também podem ser utilizados como referência). Converse com os estudantes sobre os materiais e sobre os processos usados para transformá-los em instrumentos, estimulando-os a imaginar maneiras de criar instrumentos novos.

TÉCNICAS DA ARTE

INVENTANDO INSTRUMENTOS

- 👤 CRIANÇAS DO PROJETO MUSICAR, NA CIDADE DE CURITIBA, NO ESTADO DO PARANÁ, TRANSFORMAM SUCATA EM INSTRUMENTOS MUSICAIS.

PARA CRIAR OS INSTRUMENTOS, ELAS USAM COPOS E PRATOS DE PLÁSTICO, BARBANTE, GARRAFAS PET, TAMPINHAS DE GARRAFA, SEMENTES E MUITAS OUTRAS COISAS QUE IRIAM PARA O LIXO.





O QUE É ESSA IMAGEM?



1. QUE MATERIAIS ESTÃO SENDO USADOS PARA CRIAR OS INSTRUMENTOS MOSTRADOS NA FOTOGRAFIA?
2. QUAIS OUTROS INSTRUMENTOS VOCÊ ACHA QUE PODEM SER CRIADOS COM ESSES MATERIAIS?

Respostas possíveis: xilofones, pandeiros, flautas de água e chocalhos, entre outros.

1. Tampinhas de garrafa, pratos de plásticos, copos de vidro, barbante, garrafas PET, latas de diferentes tamanhos, espetinhos de madeira, rolhas, cano de PVC, papel-alumínio, tecido, caixa de sapato de papelão. Além desses materiais, grãos, sementes e outra dezena de produtos deixam de ir para o lixo e ganham nova utilidade.



DIRCEU PORTUGAL/FOTOBREVA

INSTRUMENTOS
MUSICAIS
PRODUZIDOS
PELOS ESTUDANTES
COM MATERIAIS
RECICLÁVEIS.
FOTOGRAFIA DE 2017.

Vamos experimentar – Xique-xoque, chocalho!

Habilidades: (EF15AR14),
(EF15AR15)

Professor, a prática a seguir explora os diferentes timbres de instrumentos não convencionais.

Roteiro de aula

Objetivos: Construir chocalhos com timbres diferentes a partir de materiais cotidianos e explorar suas sonoridades.

Duração: 45 min

Materiais:

- Potes, latas e garrafas, com tampa, de tamanhos e materiais variados (potes de manteiga/requeijão, garrafas de plástico, latas de leite em pó, latas de refrigerante). Dê preferência a recipientes com tampa, para tornar o processo de vedação mais fácil.
- Grãos, sementes, macarrão seco, pedrinhas, botões, contas, cliques, pequenos objetos que possam ser colocados nos recipientes para produzir sons.
- Fita adesiva colorida, para vedar as tampas e decorar.
- Papel ou celofane, caso precise vedar um recipiente sem tampa, como uma lata de refrigerante.
- Aparelho de som e músicas previamente selecionadas pelo professor.

Observação: A proposta é cada estudante construir um chocalho. Você pode combinar com antecedência com a turma a coleta de materiais, pedindo aos estudantes que tragam um recipiente de casa, higienizado. O professor pode também reunir alguns materiais, caso algum estudante fique sem. Os grãos e os pequenos objetos podem ser trazidos por eles e/ou coletados em um passeio pela escola (no caso de sementes caídas de árvores, por exemplo). Decida conforme suas possibilidades.

Desenvolvimento: Verifique se todos os materiais estão disponíveis. Caso combine com os estudantes de selecionar o material em casa, faça a preparação com antecedência, lembrando-os de trazer os recipientes e objetos, conforme o necessário. No dia

VAMOS EXPERIMENTAR

XIQUE-XOQUE, CHOCALHO!

UTILIZANDO GRÃOS E PEQUENOS OBJETOS DENTRO DE RECIPIENTES, VAMOS CONSTRUIR CHOCALHOS E EXPLORAR DIFERENTES TIMBRES.

1 VAMOS PRECISAR DE:

- POTES, LATAS E GARRAFAS DE TAMANHOS E MATERIAIS VARIADOS, COM TAMPA.
- PEQUENOS OBJETOS QUE FAÇAM BARULHO (COMO GRÃOS, SEMENTES, PEDRINHAS E BOTÕES).
- FITA ADESIVA COLORIDA.

2 ESCOLHA UM OU DOIS TIPOS DE GRÃOS OU PEQUENOS OBJETOS E COLOQUE DENTRO DO POTE.

3 FECH E REFORCE A TAMPA COM FITA ADESIVA DA COR QUE PREFERIR.

4 FAÇA, COM OS COLEGAS, UMA RODA DE ESCUTA PARA OUVIR OS SONS DOS CHOCALHOS QUE FORAM FEITOS.

OBSERVEM AS DIFERENÇAS ENTRE OS SONS CRIADOS PELOS DIVERSOS MATERIAIS.

56

da oficina, converse previamente com a turma sobre os instrumentos que serão construídos e sobre as diferenças de material, incentivando-os a formular ideias sobre os sons dos materiais: Como será o som se meu chocalho for uma lata? E se eu usar botões com sementes? Faça o processo com eles, passo a passo, demonstrando antes, se necessário. Auxilie-os com a fita adesiva e a vedação dos chocalhos. É importante que a fita segure muito bem as tampas no lugar, para evitar que os grãos caiam do chocalho. No caso de recipientes sem tampa, use o papel ou o celofane para criar uma membrana e certifique-se de que a fita adesiva prenderá bem o material para conter vazamentos.

Depois de construídos, faça uma roda para todos escutarem os chocalhos da turma e promova a discussão com as perguntas a serem respondidas coletivamente: Qual é o som mais

COM A AJUDA DO PROFESSOR, CONVERSE COM OS COLEGAS E ESCREVA AS RESPOSTAS.

1. QUEM FEZ O CHOCALHO COM SOM MAIS AGUDO? QUE MATERIAIS ELE OU ELA USOU?

Nome da criança que fez o chocalho mais agudo e os materiais usados.

2. QUEM FEZ O CHOCALHO COM SOM MAIS GRAVE? QUE MATERIAIS ELE OU ELA USOU?

Nome da criança que fez o chocalho mais grave e os materiais usados.

3. QUAL FOI O SOM DE CHOCALHO DE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU?

Resposta pessoal.

AGORA, É SÓ CHACOALHAR E SE DIVERTIR! O PROFESSOR COLOCARÁ MÚSICAS. EXPERIMENTE TOCAR SEU CHOCALHO MARCANDO O PULSO, COMO APRENDEMOS NO CAPÍTULO 1. DEPOIS QUE FICAR FÁCIL, TENDE UM DESAFIO: FAZER RITMOS DIFERENTES JUNTO COM O PULSO.

57

Orientações e comentários das atividades

3. Professor, peça aos estudantes que reflitam sobre os sons que ouviram e justifiquem sua escolha.

agudo? Qual é o mais grave? Deixe que os estudantes manifestem suas opiniões e hipóteses sobre os sons, comparando-as com as perguntas anteriores à prática, feitas a respeito dos materiais. Peça então que completem as respostas por escrito.

Exploração: Use os chocalhos criados para marcar o pulso de canções previamente escolhidas por você. Uma vez que os estudantes estejam marcando o pulso com facilidade, passe a marcar ritmos diferentes, respeitando o pulso das músicas. Exemplo: tocar o instrumento com as sílabas da letra da música, ou fazer algum padrão rítmico como na canção “Tum-Pá”, dos Barbatuques.

Artes integradas – Um brinquedo musical

Habilidades: (EF15AR14), (EF15AR15)

Professor, a seção de encerramento desta unidade contém uma proposta de criação de um brinquedo musical coletivo, que possibilita a exploração das diferentes práticas e propriedades do som aqui trabalhadas. Com isso, temos o objetivo de criar um espaço de brincar musical.

Atividade preparatória

Converse com a turma sobre como seria um brinquedo musical coletivo: Quanto espaço ele ocuparia? Que materiais podemos utilizar? Quais seriam as formas de tocá-lo?

Com base nas referências fotográficas desta página e da apresentação anterior sobre os instrumentos criados por Uakti e Hermeto Pascoal, é possível construir brinquedos-instrumento que permitam a exploração sensorial e sonora de diferentes objetos.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

- Professor, deixe que os estudantes se expressem livremente e peça que justifiquem a resposta dada.

Processo de criação

Aqui começa o processo criativo do brinquedo. Os tópicos podem ser discutidos coletivamente com a turma antes de decidirem que tipo de brinquedo as crianças farão. É importante delimitar e compreender o espaço e os combinados que cercam o uso do brinquedo coletivo, para que ele seja bem aproveitado e para que as crianças possam praticar o fazer musical coletivo. Desenvolva a discussão como for pertinente, reforçando sempre os combinados e o caráter coletivo da criação.

ARTES INTEGRADAS

UM BRINQUEDO MUSICAL

ESTA FOTOGRAFIA MOSTRA UM PARQUE MUSICAL NA CIDADE DO RIO DE JANEIRO.

PARQUE MUSICAL, RIO DE JANEIRO (RJ). FOTOGRAFIA DE 2016.



O QUE É ESSA IMAGEM?

- VOCÊ JÁ FOI A UM PARQUE MUSICAL? *Resposta pessoal.*
- OS OBJETOS NA FOTOGRAFIA SÃO BRINQUEDOS OU INSTRUMENTOS? *Resposta pessoal.*

PROCESSO DE CRIAÇÃO

NOSSO PRÓPRIO BRINQUEDO MUSICAL!

VAMOS DECIDIR E CONSTRUIR.

- ONDE FICARÁ ESSE BRINQUEDO?
- QUANDO PODEREMOS BRINCAR COM ELE?
- TUDO MUNDO PODE BRINCAR COM ELE?
- QUAIS SERÃO OS COMBINADOS PARA USAR O BRINQUEDO MUSICAL?

UMA IDEIA LEGAL PARA O BRINQUEDO MUSICAL É UTILIZAR SUCATA, BALDES E OUTROS OBJETOS COTIDIANOS PARA FAZER TAMBORES, CORTINAS QUE FAZEM BARULHO OU PARA FAZER UM PAINEL SONORO QUE TODOS POSSAM TOCAR.



58

Sugestões de sites

- Parque Musical criado por Leandro César, influenciado pelo Uakti, no Rio de Janeiro: Disponível em: <<https://www.leandrocesar.art/parque-musical>>.
- Parque musical da E. M. Coelho Neto, no Rio de Janeiro: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=73OV-nENKdw>>.
- Ideias para criação de instrumentos e painel sonoro com sucata: Disponível em: <<https://escolasdobem.com.br/painel-sonoro>>.

(Acessos em: 25 jan. 2021.)



NESTA UNIDADE, ESTUDAMOS MANEIRAS DIFERENTES DE EXPLORAR OS SONS DO CORPO E DE OBJETOS. RESPONDA:

1. QUAL SERÁ O NOME DO BRINQUEDO MUSICAL DA TURMA?

Resposta pessoal.

2. FAÇA UM DESENHO DE COMO FICOU O BRINQUEDO MUSICAL.

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

Criar e refletir

Avaliação de processo

Para finalizar esta unidade, após decidir e combinar os detalhes sobre o uso do brinquedo musical coletivo, faça uma oficina com os estudantes para a montagem do brinquedo. Peça a ajuda do funcionário da escola responsável pela manutenção, se for necessário utilizar ferramentas como pregos, martelos, furadeiras etc. A ideia é que se crie na escola um canto onde eles possam brincar de música e explorar os sons diferentes criados pelo brinquedo.

Nossa proposta, aqui, é usar o processo de discussão e construção do brinquedo musical como um momento importante na avaliação formativa acerca dos conhecimentos mobilizados ao longo da unidade. Incentive a participação coletiva na construção do brinquedo (desde a idealização à execução e à utilização), lembrando sempre a turma dos elementos trabalhados durante o capítulo, tais como as propriedades do som, as práticas de tocar instrumentos coletivamente e o uso de objetos e da voz para reproduzir sons do cotidiano.

Orientações e comentários das atividades

1. A nomeação do brinquedo é uma parte importante do processo coletivo de criação. Organize com a turma uma votação, recolhendo algumas sugestões de nomes dados por eles para decidirem o nome de sua obra coletiva.

Conclusão

Ao longo desta unidade, propusemos, por meio de jogos e brincadeiras, a exploração de sons cotidianos, do corpo e da natureza, como uma introdução aos elementos musicais. Por meio de atividades envolvendo a escuta e a exploração de variadas fontes sonoras como o corpo, distintos ambientes, objetos e instrumentos musicais, unimos o elemento lúdico à prática da escuta atenta, estimulando a percepção dos diversos elementos da linguagem da música. Assim, a vivência musical foi experimentada não só no contato com canções e cantigas, mas também na exploração de sons do dia a dia e na construção de instrumentos musicais, potencializando a observação de elementos e padrões musicais dentro e fora da música convencional.

É fundamental observar, ao final do trabalho pedagógico, se os estudantes foram capazes de compreender os elementos da linguagem musical apresentados e como as diversas fontes sonoras exploradas se relacionam a eles. Isso pode ser realizado por meio de avaliações individuais e coletivas das práticas propostas que coloquem os estudantes para refletir sobre a escuta dos elementos musicais e a exploração dos instrumentos construídos.

FICHAS DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM SUGERIDAS

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO – ESTUDANTE

Todos os itens devem ser previamente combinados e, posteriormente, discutidos com cada estudante.

2º BIMESTRE – UNIDADE 2 FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

NOME: _____ ANO: _____ BIMESTRE: _____

1. PARTICIPEI DAS ATIVIDADES COLETIVAS DE MÚSICA E ME DIVERTI COM ELAS.

SIM

NÃO

ÀS VEZES

2. PERCEBI QUE SEMPRE POSSO OUVIR SONS DOS AMBIENTES.

SIM

NÃO

ÀS VEZES

3. CONSEGUI BRINCAR COM OS SONS QUE MEU CORPO PODE PRODUZIR.

SIM

NÃO

ÀS VEZES

4. O QUE EU APRENDI MUDOU O QUE EU JÁ SABIA SOBRE MÚSICA.

SIM

NÃO

ÀS VEZES

5. QUANDO OUÇO SONS, PERCEBO OS ELEMENTOS EM QUE ELES SÃO DIFERENTES.

SIM

NÃO

ÀS VEZES

6. COMPARTILHEI COM MEUS FAMILIARES O QUE APRENDI NA ESCOLA.

SIM

NÃO

ÀS VEZES

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM

2º BIMESTRE

O registro na ficha de acompanhamento poderá ser feito de acordo com a legenda a seguir.

A legenda indica o nível de aprendizagem em relação ao desenvolvimento das habilidades da BNCC para o ano escolar.

D – habilidade desenvolvida satisfatoriamente

PD – habilidade em processo de desenvolvimento

ND – habilidade não desenvolvida minimamente, ficando apenas no nível de conhecimentos prévios

HABILIDADES

(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.

(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.

ESTUDANTES	(EF15AR14)	(EF15AR15)
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

UNIDADE 3 – TEATRO E IMAGINAÇÃO

Introdução à Unidade 3

Essa unidade apresenta a linguagem teatral para o estudante recém-ingresso na etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Em diálogo com as perguntas-eixo deste volume (**Como posso identificar a presença da arte e das quatro principais linguagens artísticas na minha vida e no cotidiano? Como por meio das brincadeiras e do brincar posso conhecer e produzir arte?**), propõe-se ao estudante que reconheça elementos da linguagem teatral em seu cotidiano e nas brincadeiras que realiza com seus colegas de modo a perceber que a arte já está presente em seu dia a dia. O eixo que conduz a unidade é a imaginação, localizada nas brincadeiras de faz de conta e nas possibilidades abertas pela linguagem teatral do exercício e consequente ampliação desse universo e da empatia. Por isso, elegemos abordar o teatro de formas animadas (ou teatro de animação) em sua diversidade de possibilidades, focalizando as práticas do teatro de objetos (Capítulo 5), de bonecos e de sombras (Capítulo 6). As práticas propostas pelo estudo e identificação dessas formas teatrais convidam o estudante a compor criações, jogos e brincadeiras que engajam seu corpo de modo expressivo, fazendo com que o estudante experimente diversas possibilidades expressivas (vocais, textuais, físicas, interrelacionais), aplicando seu repertório criativo. Por fim, a unidade é finalizada com uma proposta de criação com base nas Artes integradas, aproximando o teatro de animação das artes visuais.

Objetivos pedagógicos

- Apresentar ao estudante a linguagem teatral por meio de relações a serem estabelecidas entre suas experiências do cotidiano e elementos da linguagem;
- Relacionar o conhecimento da linguagem teatral à experimentações práticas, de modo a convocar o estudante a aprender brincando;
- Instigar o estudante a reconhecer a fundamental relação e distinção entre o fazer cênico e o do público no acontecimento teatral;
- Propor ao estudante que identifique elementos teatrais presentes em algumas obras e coletivos do Brasil e do mundo, de modo a traçar paralelos entre os elementos da linguagem e seu cotidiano;
- Criar ocasiões de exercício prático para que o estudante desenvolva a exploração de elementos teatrais com seu próprio corpo (diferentes fisicalidades, exploração vocal e construção de narrativas e criações com seus colegas);
- Permitir que os estudantes reconheçam possibilidades de realizar criações teatrais com base em elementos presentes no seu dia a dia (objetos, tecidos, jogos de luz etc.);
- Propor que reconheçam a presença da imaginação em sua vida e reflitam coletivamente sobre ela;
- Apresentar aos estudantes o teatro de animação em suas diversas possibilidades (teatro de sombras, teatro de objetos e de bonecos) de modo a ampliar o seu conhecimento sobre a linguagem teatral;
- Apresentar exemplos de Artes integradas, de modo a convidá-los a compreender a complexidade das linguagens artísticas em relação;
- Propor que realizem, individual e coletivamente, experimentações práticas de modo a explorar as técnicas do teatro de animação e colaborar na produção do *playground* coletivo que guia o percurso de aprendizagem deste volume.

Competências específicas e como são trabalhadas

- **Competência específica 1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.**

A apresentação de companhias, espetáculos e tradições culturais que exploram a linguagem do teatro de animação ocorre ao longo de toda a unidade. Ao apresentar o teatro tradicional de sombras japonês (*bunraku*), assim como o Karagöz da Turquia, por exemplo, convidamos o estudante a reconhecer a arte como um fenômeno histórico e social presente em diversos espaços do mundo. Também a presença do teatro de bonecos popular do Nordeste caminha nessa direção de abordagem, ao remeter a uma tradição cultural histórica do país.

- **Competência específica 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.**

Ao final da unidade, a presença do espetáculo *Mira*, do grupo De Pernas pro Ar, apresenta a relação entre a linguagem teatral (teatro de bonecos) e as artes visuais, uma vez que o espetáculo é inspirado na obra do pintor Joan Miró.

- **Competência específica 4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.**

A competência é trabalhada ao longo das práticas da unidade, como a de construir um animal de brinquedo com objetos (Capítulo 5) e a de criar sombras e bonecos para manipulação (Capítulo 6).

- **Competência específica 9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.**

No Capítulo 6 é apresentado o teatro popular de bonecos do Nordeste, registrado pelo IPHAN como patrimônio imaterial nacional.

Habilidades e como são trabalhadas

- **(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.**

A unidade apresenta companhias, espetáculos e tradições culturais que exploram a linguagem do teatro de animação. Em alguns exemplos destacados ao longo da unidade, os estudantes conhecerão a sinopse de espetáculos para identificar a relação entre a linguagem teatral e o seu repertório ficcional.

- **(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variações entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).**

A habilidade é trabalhada pelo tema da imaginação, transversal ao longo da unidade. Por meio desse conceito, pretende-se que o estudante estabeleça conexões entre sua experiência cotidiana e a linguagem teatral. Além disso, ao longo da unidade são apresentadas práticas de criação individual e coletiva que mobilizam a criação, a fisicalidade e a vocalidade dos estudantes, tais como a criação de um bicho de brinquedo com objetos (Capítulo 5) ou a criação e manipulação de um personagem-boneco (Capítulo 6).

- **(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.**

A ressignificação de objetos é trabalhada ao longo das práticas do Capítulo 5, tais como "Fazendo um bicho com objetos" e "Brincar com objetos imaginários". A prática de Artes integradas no final da unidade apresenta um processo criativo em que o estudante deve criar coletivamente um boneco de alguma obra oriunda das artes visuais, ressignificando seus sentidos.

- **(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.**

Essa habilidade é trabalhada na seção *Artes integradas* por meio da proposição de conhecer e experimentar a criação de bonecos teatrais.

Unidade 3 – Teatro e imaginação

Abertura

Habilidades: (EF15AR18),
(EF15AR19)

Atividades preparatórias

Abrimos a unidade com uma fotografia do grupo de teatro de sombras japonês Kakashi-Za (Yokohama, Japão). A companhia é considerada como o primeiro grupo profissional de teatro de sombra moderno do Japão. Considerando que nesse país a tradição do teatro de sombras remonta a muitos séculos atrás, o Kakashi-Za moderniza essa linguagem por meio de aparatos tecnológicos e de novas possibilidades de exploração dos jogos entre luz, sombra e composição narrativa. A imagem de abertura pode chamar a atenção do estudante para um tema fundamental da unidade: a possibilidade de a linguagem teatral dar fisicalidade à imaginação, dando movimento a coisas inanimadas ou a pensamentos, assim como instaurar um espaço de jogo e criação coletiva.

Se possível, assista a alguns trechos dos espetáculos do grupo japonês com a turma: (Disponíveis em: <<https://kakashiza-en.com>>. Acesso em: 21 abr. 2021.) Como talvez a maioria dos estudantes nunca tenha tido contato com a língua japonesa, pode ser interessante observar um tipo de teatro de sombras feito coletivamente e falado em uma língua estrangeira. Por mais incompreensível que seja a língua, é provável que eles consigam acompanhar a narrativa da história, uma vez que ela acontece de modo lúdico por meio da projeção das sombras. Isso pode ajudar a conversar com a turma sobre o fato de que, na linguagem teatral, o corpo, e não somente as palavras, é também responsável por contar uma história.

UNIDADE
3

TEATRO E IMAGINAÇÃO



CENA DE UM ESPETÁCULO DO GRUPO JAPONÊS KAKASHI-ZA, DE TEATRO DE SOMBRAS, NO JAPÃO. FOTOGRAFIA DE 2015.

Usando seus próprios corpos, criando silhuetas e sombras por meio de algumas composições corporais.



1. COMO OS ARTISTAS DA FOTOGRAFIA CRIAM AS IMAGENS DOS ANIMAIS QUE APARECEM NA TELA?

2. NA ARTE, A IMAGINAÇÃO É MUITO IMPORTANTE. EM QUAIS MOMENTOS VOCÊ SOLTA A SUA IMAGINAÇÃO? **Resposta pessoal.**

3. O QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE IMAGINAR? **Resposta pessoal.**

4. VOCÊ SABE O QUE SEUS COLEGAS GOSTAM DE IMAGINAR? **Resposta pessoal.**



GRUPO DE TEATRO DE SOMBRAS KAKASHI-ZZA

61

Orientações e comentários das atividades preparatórias

1. Usando seus próprios corpos, criando silhuetas e sombras por meio de algumas composições corporais.
2. Converse com os estudantes sobre momentos do dia a dia em que eles são instigados a criar ou ouvir histórias, assim como momentos em que brincam, desenham, pintam ou sonham durante a noite, de modo a permitir que a turma identifique essas ocasiões.
3. Instigue os estudantes a pensar sobre suas brincadeiras favoritas e sobre os momentos em que brincam de faz de conta: quais cenários, paisagens e personagens eles mais gostam de imaginar? Pode-se listar na lousa o que a turma mais gosta de imaginar.
4. Professor, essa pergunta conduz para uma questão importante sobre a linguagem teatral: toda criação se dá diante de um público. Ou seja, por mais que cada participante do acontecimento teatral tenha um trabalho de imaginação próprio, o teatro permite que essas pessoas estejam juntas no mesmo espaço e compartilhando a mesma criação, seja fazendo peças, seja assistindo a elas.

Capítulo 5 – Imaginar já é criar

Habilidades: (EF15AR18), (EF15AR19)

Introdução

Neste capítulo o estudante será convidado a refletir sobre a presença da imaginação em seu cotidiano e a relacionar a faculdade de imaginar à linguagem teatral. Para isso, o capítulo se concentra na apresentação do teatro de animação, uma vez que o trabalho desse tipo de teatro é o de dar vida e movimento às coisas inanimadas, exigindo um trabalho ativo de imaginação tanto dos artistas (manipuladores, mamulengueiros, brincantes etc.) quanto do público. Por meio de práticas de animação de objetos, contação de histórias e de exploração de objetos imaginários, o capítulo visa aproximar o estudante da linguagem teatral partindo de elementos presentes em seu cotidiano.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

1. Proponha aos estudantes que compartilhem suas experiências prévias com a linguagem teatral, de modo a criar alguns parâmetros para a identificação de elementos que estão presentes nessa linguagem. Você pode listar na lousa os elementos citados pela turma, a fim de formar um campo de palavras que vão compondo o imaginário coletivo sobre o teatro.
2. Chame a atenção dos estudantes para a presença de um boneco (o menino Lipe) e de atores animando o boneco; para a presença da cama, do travesseiro, dos brinquedos. Aproveite o momento para destacar elementos do teatro: espaço, atores, público, personagens, iluminação, figurino etc.

CAPÍTULO 5

IMAGINAR JÁ É CRIAR

ESTA FOTOGRAFIA É DE UM **ESPETÁCULO TEATRAL** QUE SE CHAMA **TATÁ – O TRAVESSEIRO**.

O **MENINO EM CIMA DA CAMA** É UM **BONECO** E UMA **PERSONAGEM** DO **ESPETÁCULO TEATRAL**.



CENA DO ESPETÁCULO TEATRAL **TATÁ – O TRAVESSEIRO**, DA **ARTESANAL CIA. DE TEATRO**, NO RIO DE JANEIRO (RJ). FOTOGRAFIA DE 2019.

2. Chame a atenção do estudante para a presença de um boneco (o menino Lipe), de atores animando o boneco, a cama, o travesseiro, os brinquedos. Aproveite o momento para destacar elementos do teatro: espaço, atores, público, personagens, iluminação, figurino etc.

O QUE É ESSA IMAGEM?

Respostas pessoais.



1. **VOCÊ JÁ ASSISTIU A ALGUMA PEÇA DE TEATRO? SE SIM, CONTE AOS COLEGAS E AO PROFESSOR COMO FOI A EXPERIÊNCIA.**
2. **O QUE VOCÊ OBSERVA NA CENA TEATRAL DA FOTOGRAFIA?**
3. **O QUE VOCÊ ACHA QUE AS PESSOAS ADULTAS QUE APARECEM NA FOTOGRAFIA ESTÃO FAZENDO?**

Chame a atenção para o papel que os adultos têm na fotografia que é o de dar vida aos objetos que são manipulados, criando o movimento e a narrativa que compõem a trajetória da personagem Lipe.

62

3. Chame a atenção para o papel que adultos têm na fotografia: o de dar vida aos objetos que são manipulados, criando o movimento e a narrativa que compõem a trajetória da personagem Lipe.

CHRISTINA AMARAL

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 8.070 de 19 de fevereiro de 1998.

 ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR FARÁ PARA VOCÊ.

NA FOTOGRAFIA DA PEÇA TEATRAL *TATÁ – O TRAVESSEIRO*, O MENINO EM CIMA DA CAMA SE CHAMA LIPE.

UMA DE SUAS BRINCADEIRAS FAVORITAS É IMAGINAR.


ELE TAMBÉM É UM MENINO MUITO TÍMIDO E O SEU MELHOR AMIGO É O TATÁ, UM TRAVESSEIRO!

JUNTO COM O TATÁ, LIPE VIVE MUITAS HISTÓRIAS DURANTE AS NOITES, SONHANDO COM DIVERSAS AVENTURAS: SUA CAMA VIRA UMA ESPAÇONAVE, UM BARCO, UM NAVIO...

UM DIA, O TRAVESSEIRO DESAPARECE E LIPE TEM CERTEZA DE QUE ELE FOI LEVADO POR UM PIRATA DOS SONHOS, QUE ROUBA OS SONHOS DAS CRIANÇAS.

PARA RESGATAR SEU AMIGO TATÁ, LIPE PARTE EM UMA JORNADA CHEIA DE DESAFIOS E APRENDIZADOS. UMA DE SUAS DESCOBERTAS É QUE TAMBÉM PODEMOS IMAGINAR DE OLHOS ABERTOS!

AGORA FALE DE VOCÊ. *Respostas pessoais.*

-  1. LIPE IMAGINA COISAS QUANDO ESTÁ NA CAMA. O QUE VOCÊ IMAGINA QUANDO ESTÁ EM SUA CAMA?
2. VOCÊ JÁ IMAGINOU QUE SUA CAMA PODE SE TRANSFORMAR EM OUTRAS COISAS E LUGARES? SE SIM, QUAIS COISAS E LUGARES SÃO ESSES?
3. VOCÊ IMAGINA COISAS TAMBÉM DURANTE O DIA, DE OLHOS ABERTOS? QUAIS TIPOS DE COISAS VOCÊ COSTUMA IMAGINAR?
4. VOCÊ ACHA QUE É POSSÍVEL VIAJAR PARA LONGE SEM SAIR DO LUGAR?
5. O MELHOR AMIGO DE LIPE É UM TRAVESSEIRO. VOCÊ JÁ DEU VIDA A UM OBJETO USANDO A IMAGINAÇÃO?

Leitura e compreensão do texto

Abrimos o Capítulo 5 apresentando imagens do espetáculo *Tatá – o travesseiro*, da Artesanal Cia. de Teatro. Chame a atenção da turma para o fato de que os protagonistas dessa história são uma criança (próxima da idade da turma) e um travesseiro. Experimente ler com calma e com os estudantes o texto que traz a sinopse da peça. Peça à turma que sublinhe as palavras que não conhece, a fim de aprender os sentidos de novos termos. Trabalhe a compreensão do texto propondo perguntas de localização de informações, inferência direta e de interpretação das informações do texto. Para extrapolar as ideias do texto, experimente relacionar a história da peça com a vida do estudante, por meio de perguntas tais como: Quem são seus melhores amigos? Como o sonho e a imaginação estão presentes em nossa vida? Quais são suas brincadeiras favoritas? O que é timidez? Em que momentos você fica mais tímido? Etc.

O espetáculo está disponível na íntegra no *site* da Artesanal Cia. de Teatro. (Disponível em: <<https://artesanalcia.net/agenda>>. Acesso em: 21 abr. 2021.)

Orientações e comentários das atividades

2. Professor, por meio dessa pergunta, experimente aproximar os estudantes dos temas do capítulo, referentes à imaginação e ao teatro de formas animadas. Eles imaginam que os objetos ao seu redor possam se transformar em outras formas criadas pela sua imaginação?
3. Estimule as crianças a falar sobre as brincadeiras que imaginam fazer com os amigos e o que podem fazer durante elas.

Brincando de faz de conta: E se...?

Habilidades: (EF15AR18), (EF15AR19)

Para prosseguir o desenvolvimento da associação entre a experiência cotidiana do estudante, a percepção da presença da imaginação em sua vida e a linguagem teatral, apresentamos o trabalho da Cia. Truks no espetáculo *Zoo-ilógico*. Conforme trabalhado nas unidades anteriores, as fisicalidades e as sonoridades produzidas pelos animais podem ser retomadas aqui, assim como o imaginário da turma sobre animais. É importante chamar a atenção para que os estudantes reconheçam as brincadeiras de faz de conta que estão presentes em sua vida. Com base nesse reconhecimento, pode-se aproximar o estudante da questão "E se...?", que dispõe situações imaginárias (E se esses objetos fossem um leão?; E se estivéssemos lutando em uma guerra na Lua?; E se a escola ficasse no fundo do mar? Etc.) que permitem a construção de narrativas e composições teatrais.

Você pode assistir a um trecho do espetáculo *Zoo-ilógico*, com a turma, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ugigl70DHTo>>. (Acesso em: 21 abr. 2021.)

BRINCANDO DE FAZ DE CONTA: E SE...?

ESTAS FOTOGRAFIAS SÃO DE UM ESPETÁCULO TEATRAL EM QUE OS ARTISTAS TRANSFORMAM OBJETOS EM DIVERTIDAS CRIATURAS.



CENAS DO ESPETÁCULO ZOO-ILÓGICO, DA CIA. TRUKS TEATRO DE BONECOS, EM SÃO PAULO (SP). FOTOGRAFIAS DE 2004.

O QUE É ESSA IMAGEM?

1. VOCÊ BRINCA COM OBJETOS? SE SIM, QUAIS OBJETOS VOCÊ USA EM CADA BRINCADEIRA? *Respostas pessoais.*
2. QUAIS OBJETOS VOCÊ PERCEBE NAS FOTOGRAFIAS DO ESPETÁCULO? *Podem ser observados objetos tais como cesto, tigelas, taças de plástico e bacias.*
3. QUAIS ANIMAIS VOCÊ ACHA QUE OS OBJETOS DA CENA REPRESENTAM?



A NOSSA IMAGINAÇÃO PODE TRANSFORMAR UMA GARRAFA EM UM FOGUETE E UMA CAIXA DE PAPELÃO EM UM BARCO OU EM UM ESCONDERIJO SECRETO.

NO TEATRO, IMAGINAÇÃO E BRINCADEIRA SE ENCONTRAM. NELE, BRINCAMOS DE VER E SER VÁRIAS COISAS.

64

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

1. Instigue os estudantes a perceber como as brincadeiras de faz de conta estão presentes em seu cotidiano. Para isso, pode-se focalizar a atenção da turma na presença dos objetos em brincadeiras como cabo de guerra e pique-bandeira e em outras brincadeiras imaginárias.
3. Observe com turma como os objetos manipulados adquirem as formas de sapos. Além disso, instigue o estudante a perceber que os manipuladores se vestem de preto para dar destaque às figuras coloridas dos bichos que manipulam.

NO ESPETÁCULO ZOO-ILÓGICO, OS ARTISTAS CRIAM DIVERSOS ANIMAIS USANDO OBJETOS QUE ENCONTRAMOS EM NOSSO DIA A DIA.

TUDO COMEÇA COM UMA PERGUNTA QUE TODO MUNDO FAZ QUANDO BRINCA DE FAZ DE CONTA: E SE...?

E SE UMA BACIA FOSSE A ORELHA DE UM ELEFANTE? E SE A GENTE JUNTASSE DUAS TIGELAS PARA FAZER A ENORME BOCA DE UM SAPO?

ZAZ

FAZENDO UM ANIMAL COM OBJETOS

AGORA, VAMOS SOLTAR NOSSA IMAGINAÇÃO E CRIAR ANIMAIS COM OBJETOS DO DIA A DIA NA ESCOLA!



- 1 COM A AJUDA DO PROFESSOR, OBSERVE COM ATENÇÃO OS OBJETOS QUE EXISTEM NA SALA DE AULA.
- 2 JUNTE-SE A UM COLEGA E ESCOLHAM UM ANIMAL. DEPOIS, SELECIONEM ALGUNS OBJETOS PARA CONSTRUÍ-LO.
- 3 PENSEM EM COMO CONSTRUIR E FIXAR O CORPO DO ANIMAL: UM DE VOCÊS PODE SEGURAR OS OBJETOS QUE COMPÕEM A PARTE DE BAIXO ENQUANTO O OUTRO SEGURA OS DA PARTE DE CIMA. ENTÃO, COM A AJUDA DO PROFESSOR, INVENTEM UM JEITO DE GRUDÁ-LAS.
- 4 APRESENTEM O ANIMAL QUE VOCÊS CRIARAM PARA O RESTANTE DA TURMA. INVENTEM UMA VOZ PARA ELE E A HISTÓRIA QUE ELE CONTA AO PÚBLICO.
- 5 ASSISTAM À APRESENTAÇÃO DOS COLEGAS E, AO FINAL, CRIEM UMA FESTA ENTRE TODOS OS ANIMAIS!



ILUSTRAÇÕES: IVAN COUTINHO

65

ZAZ – Fazendo um animal com objetos

Habilidade: (EF15AR21)

Roteiro de aula

Objetivos: Reconhecer a teatralidade presente em elementos cotidianos e a importância da imaginação na construção de narrativas e figuras teatrais; experimentar dar vida a objetos em um trabalho coletivo, mobilizando entonações vocais e habilidades de criar e narrar histórias.

Duração: 45-50 min

Materiais: Objetos da sala de aula que possam ser manuseados sem risco pelos estudantes.

Observações: É importante ficar atento à escolha dos objetos e/ou materiais perigosos (nem muito grandes ou pontiagudos, nem muito pequenos, que possam ser engolidos).

Desenvolvimento: Forme duplas, aproximando as carteiras. Fique atento para que relacionem as dimensões dos objetos da sala de aula aos objetos a serem manipulados. Chame a atenção deles para objetos que possam ser mais ou menos pesados no momento da manipulação, instigando-os a realizar uma idealização factível. Sugira que elejam bichos da natureza e não seres fantásticos, a fim de propiciar um território de criação e exploração comum. Já será um grande desafio fazer correspondências entre o corpo do bicho e os objetos da sala de aula. Essa atividade prática dialoga com a da última seção deste capítulo, em que a turma realizará a fisicalização de animais. É importante estimular a imaginação da turma, mas sem resolver os desafios da criação. Na última etapa, em que apresentam suas criações para a turma, instigue-os a explorar entonações vocais (Quais sons esse bicho faz quando fica feroz? Como ele ri? Como ele ronca?), assim como pequenas narrativas que contem histórias desses animais (De onde está vindo o bicho? O que ele comeu hoje? O que ele mais gosta de fazer?).

Avaliação: Ao final da prática, proponha as seguintes questões:

- Quais os maiores desafios na elaboração dos bichos?
- Como foi dar vida aos objetos?
- Quais foram os momentos mais divertidos da prática? E os mais surpreendentes?
- Como foi ser público da apresentação dos outros colegas? Foi mais divertido apresentar o seu bicho ou assistir à apresentação dos colegas?

Sobre o item 2

Para auxiliar os estudantes, pergunte: E se esse estojo fosse o corpo de um camelo? E se essa mochila fosse a barriga de um urso? Etc.

ZUM! – Teatro de animação

Habilidades: (EF15AR18), (EF15AR19)

Professor, já apresentamos uma breve exposição sobre a linguagem do teatro de animação. É importante que o estudante reconheça a relação entre a prática da animação e o trabalho da imaginação, tanto do público quanto dos artistas, para que o espetáculo se realize. Para abordar esse assunto em sala de aula, você pode levar imagens ou vídeos de tradições de teatro de animação ao redor do mundo e também no Brasil. Pode ser interessante mapear artistas e grupos de teatro que trabalham com bonecos, máscaras ou sombras na região onde a escola está situada. Se possível, agende com a direção da escola uma saída da turma para assistir a algum espetáculo dessa linguagem.

No ano de 2014 foi realizada uma grande exposição sobre o Grupo Giramundo. No site da exposição podem ser vistos imagens, vídeos e depoimentos dos artistas do grupo. (Disponível em: <<https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/giramundo-teatro-de-bonecos>>. Acesso em: 21 abr. 2021.)

ZUM!

TEATRO DE ANIMAÇÃO

EXISTEM MUITAS FORMAS DE TEATRO NO MUNDO.

UMA DELAS É CHAMADA DE **TEATRO DE ANIMAÇÃO**.

NAS APRESENTAÇÕES DE TEATRO DE ANIMAÇÃO, OS ARTISTAS DÃO MOVIMENTO A OBJETOS.

OBSERVE ALGUNS EXEMPLOS NAS FOTOGRAFIAS A SEGUIR.



ARTISTAS EM APRESENTAÇÃO DO TEATRO DE SOMBRAS GREGO EM THESSALONIKI, GRÉCIA. FOTOGRAFIA DE 2020.



APRESENTAÇÃO DE UM ESPETÁCULO DE BUNRAKU, EM KYOTO, JAPÃO. FOTOGRAFIA DE 2013.

66

Sugestões de leitura

- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de animação*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007. A pesquisadora, referência nos estudos sobre o teatro de animação no Brasil, apresenta uma história dessa manifestação artística, mostrando de modo didático as diferentes formas possíveis dessa modalidade espetacular.
- Revista *Móin Móin* – Revista de estudos sobre teatro de formas animadas. (Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin>>. Acesso em: 21 abr. 2021.) Essa publicação apresenta uma série de artigos resultantes de trabalhos de diversos pesquisadores do Brasil e do mundo sobre o teatro de animação. Alguns volumes ainda apresentam textos que criam conexões entre essa modalidade teatral e a prática pedagógica no Ensino Básico.

NO BRASIL, UM DOS GRUPOS MAIS CONHECIDOS QUE TRABALHA COM ESSE TIPO DE TEATRO É O GIRAMUNDO, DE MINAS GERAIS.

O GRUPO POSSUI ATÉ UM MUSEU NA CIDADE DE BELO HORIZONTE, ONDE MANTÉM UM ACERVO OU CONJUNTO DE MAIS DE MIL BONECOS!

MARCOIS MALFAIA/GIRAMUNDO TEATRO DE BONECOS



BONECOS NO MUSEU DO GRUPO GIRAMUNDO, DE BELO HORIZONTE (MG). FOTOGRAFIA DE 2016.

AS PESSOAS QUE DÃO MOVIMENTOS AOS OBJETOS SÃO GERALMENTE CHAMADAS DE BONEQUEIROS, MANIPULADORES, BRINCANTES, MAMULENGUEIROS, ENTRE OUTROS NOMES.

NO BRASIL E NO MUNDO, A TRADIÇÃO DO TEATRO DE ANIMAÇÃO É MUITO ANTIGA.

ELA É PASSADA DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO, OU SEJA, DE PAI PARA FILHO.

- AGORA, COM A AJUDA DO PROFESSOR, ENCONTRE NA LEGENDA DAS FOTOGRAFIAS OS NOMES DOS LUGARES ONDE CADA UMAS DELAS FOI TIRADA E ESCREVA-OS NAS LINHAS ABAIXO.

Thessaloniki, Grécia; Kyoto, Japão; Belo Horizonte, Minas Gerais.

- VOCÊ JÁ TINHA OUVIDO FALAR DESSES LUGARES? VOCÊ SABE ONDE ELES FICAM? *Resposta pessoal.*

A arte faz pensar – Como imaginamos o teatro?

Habilidade: (EF15AR19)

O objetivo dessa seção é propor uma conversa com a turma que expanda o imaginário geral sobre as possibilidades da linguagem teatral. Para isso, a atividade está dividida em duas etapas. Na primeira parte, o estudante deverá fazer um trabalho escrito e gráfico sobre elementos que ele sabe ou que imagina que possam existir no teatro. Depois, quando cada estudante tiver realizado sua tarefa, são compartilhados esses elementos de modo a constituir um imaginário coletivo sobre a linguagem teatral. Na segunda etapa, você pode levar imagens de diversas formas de teatro possíveis (teatro de rua, teatro lambe-lambe, teatro feito em espaços fechados, teatro feito em sala de aula etc.).

A ARTE FAZ PENSAR

COMO IMAGINAMOS O TEATRO?

VOCÊ JÁ VIU QUE EXISTEM MUITAS FORMAS DE TEATRO.
EXISTE TEATRO QUE É FEITO NA RUA.
EXISTE TEATRO QUE É FEITO COM OBJETOS.
EXISTE TEATRO COM ATORES, ATRIZES, CENÁRIOS E LUZES.
EXISTE TEATRO FEITO EM CASA E TEATRO FEITO NA ESCOLA.
EXISTE ATÉ TEATRO NA INTERNET!
A CENA A SEGUIR É DE UMA APRESENTAÇÃO TEATRAL.



AGORA, IMAGINE QUE VOCÊ PRECISARÁ CRIAR A SUA PRÓPRIA APRESENTAÇÃO DE TEATRO.

PENSE EM QUAIS PERSONAGENS HAVERIA NESSA APRESENTAÇÃO, NO LUGAR ONDE ELA ACONTECERIA E NOS OBJETOS QUE SERIAM NECESSÁRIOS PARA COMPOR O CENÁRIO. CONTE AOS COLEGAS O QUE IMAGINOU.

EXPERIMENTE EM CASA

EM SUA CASA, CONVERSE COM SEUS FAMILIARES SOBRE OS ELEMENTOS QUE EXISTEM NO TEATRO E IMAGINEM UMA CENA DE QUE VOCÊS GOSTEM.

COM BASE NO QUE VOCÊ E SEUS FAMILIARES CONVERSARAM, DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO UMA CENA DESSA APRESENTAÇÃO DE TEATRO COM O MAIOR NÚMERO DE ELEMENTOS POSSÍVEIS.



EM SALA DE AULA, MOSTRE AOS SEUS COLEGAS O DESENHO QUE VOCÊ FEZ E CONTE A ELES A CENA QUE VOCÊ E SUA FAMÍLIA IMAGINARAM.

OBSERVE TAMBÉM OS DESENHOS DOS SEUS COLEGAS E CONVERSE COM ELES SOBRE A CENA QUE ELES IMAGINARAM EM SUAS CASAS.

1. QUAIS FORAM OS ELEMENTOS QUE MAIS SE REPETIRAM NOS DESENHOS? POR QUE VOCÊ ACHA QUE ISSO ACONTECEU?
Respostas pessoais.
2. ALGUÉM DESENHOU ALGUM ELEMENTO QUE VOCÊ NÃO TINHA IMAGINADO QUE PODERIA EXISTIR EM UMA APRESENTAÇÃO? QUAL? VOCÊ ACHA QUE ESSE ELEMENTO PODE EXISTIR NO TEATRO?
3. VOCÊ ACHA QUE É POSSÍVEL FAZER UMA APRESENTAÇÃO DE TEATRO NA SUA SALA DE AULA?

Experimente em casa

Oriente os estudantes a realizar o desenho proposto em casa. Eles podem conversar com seus familiares, de modo a investigar se sua família já assistiu a alguma apresentação teatral e identifica alguns elementos que lá estão presentes. De acordo com os desenhos produzidos em casa, pode-se propor um compartilhamento de informações sobre os elementos identificados pela turma.

Orientações e comentários das atividades

1. Professor, é provável que alguns elementos se repitam, tais como atores, luz, palco, plateia, cortina etc. Liste esses elementos, mas experimente propor outros que possam surpreender a turma.
2. Aproveite para lançar palavras que possam tornar mais complexo o imaginário que os estudantes têm da linguagem teatral. Alguns elementos que podem ser destacados são: imaginação, rua, figurinos, palmas, coletividade, palavras, silêncio, risadas e jogo.
3. Experimente criar conexões entre o imaginário da turma sobre a linguagem e a possibilidade de se criar teatro na sala de aula. Por mais que a escola possa não ter um auditório ou outro espaço mais convencional do imaginário teatral, pode-se considerar que a coletividade, o jogo, a imaginação, as histórias, entre outros elementos, estejam sim presentes no espaço escolar.

Vamos experimentar – Brincar com objetos imaginários

Habilidade: (EF15AR21)

Roteiro de aula

Objetivos: Propor aos estudantes que identifiquem um importante elemento do trabalho da imaginação no teatro: a criação coletiva por meio da comunicação de imaginários entre eles. Tal trabalho se dará com base na relação física que faz com que o estudante expresse seu imaginário, de modo a ver no outro o que está imaginando, permitindo assim a relação e o trabalho coletivo.

Duração: 45-50 min

Materiais: Espaço livre de objetos que possam dificultar o jogo dos estudantes.

Desenvolvimento: Proponha aos estudantes que se reúnam em trios. Formados os grupos, peça a todos que joguem uma mesma bola imaginária. Ao propor o desafio, oriente a atividade de modo a fazer com que a turma detalhe cada vez mais, por meio do corpo, como é essa bola, seu peso, tamanho, velocidade etc. Insista para que eles não usem palavras para descrever o objeto. Eles devem contar como é o objeto imaginário mobilizando a expressividade do corpo. Diferentemente de algumas brincadeiras de faz de conta, em que a imaginação individual não precisa se expressar para um outro que joga junto ou assiste à brincadeira, no teatro é preciso que se realize uma afinação dos imaginários, a fim de permitir que o objeto imaginário se torne visível para si mesmo, para o outro que joga junto e para o público.



VAMOS EXPERIMENTAR

BRINCAR COM OBJETOS IMAGINÁRIOS

OBSERVE ESTAS FIGURAS, CRIADAS POR UM DESENHISTA.



FÁBIO F. CORAZZA

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 8.610 de 19 de fevereiro de 1998.

SERÁ QUE ELE DESENHOU COISAS QUE VIU NO MUNDO REAL?
NO TEATRO, TUDO É POSSÍVEL. PODEM EXISTIR ATÉ MESMO
OBJETOS QUE NÃO EXISTEM NA REALIDADE.

NO TEATRO, PODEMOS SOLTAR NOSSA IMAGINAÇÃO E CRIAR.

VAMOS FAZER UM JOGO COLETIVO PARA USAR A NOSSA
IMAGINAÇÃO?

70

Avaliação: Ao final da prática, converse com a turma propondo as seguintes questões:

- Em quais momentos o objeto imaginário pôde ser visto pelo grupo todo? Por quê?
- É mais fácil ou mais difícil jogar com uma bola imaginária? Por quê?

- 1 COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCOLHAM UM LUGAR DENTRO DA ESCOLA PARA JOGAR. PODE SER A SALA DE AULA, A QUADRA OU O PÁTIO.
- 2 VOCÊS BRINCARÃO COM UMA BOLA IMAGINÁRIA. TODOS DEVERÃO FAZER DE CONTA QUE ELA EXISTE.
- 3 A TURMA TODA DEVE FORMAR UM CÍRCULO.
- 4 UM DE VOCÊS DEVE SEGURAR A BOLA E, COM OS MOVIMENTOS DO PRÓPRIO CORPO, MOSTRAR PARA OS OUTROS COLEGAS COMO A BOLA É. ELA É LEVE OU PESADA? É GRANDE OU PEQUENA?
- 5 QUEM ESTÁ SEGURANDO A BOLA DEVE JOGÁ-LA PARA ALGUM COLEGA, ESTE COLEGA PARA OUTRO, E ASSIM POR DIANTE, SEM PARAR.
- 6 DEPOIS DE VOCÊS EXPERIMENTAREM ESSA PRIMEIRA ETAPA, PODEM BRINCAR DE TRANSFORMAR A BOLA ENQUANTO JOGAM. SE ELA É LEVE, PODE FICAR MUITO PESADA. SE É PEQUENA, PODE FICAR ENORME. ELA TAMBÉM PODE FICAR MUITO QUENTE OU MUITO GELADA, PODE FLUTUAR... USEM A IMAGINAÇÃO PARA TRANSFORMAR A BOLA!
- 7 DEPOIS DE BRINCAR COM A BOLA IMAGINÁRIA, EXPERIMENTEM OUTROS TIPOS DE BRINCADEIRA COM OBJETOS E SITUAÇÕES DO SEU DIA A DIA OU MESMO INVENTADAS. ALGUMAS DELAS PODEM SER:

- A. BRINCAR DE ALMOÇAR UMA COMIDA IMAGINÁRIA;
- B. ORGANIZAR AS MALAS PARA UMA VIAGEM À LUA;
- C. ARRUMAR TODA A BAGUNÇA DE UM QUARTO IMAGINÁRIO;
- D. VENDER FRUTAS IMAGINÁRIAS EM UMA FEIRA IMAGINÁRIA.

Capítulo 6 - Criar histórias com bonecos e sombras

Habilidades: (EF15AR18), (EF15AR19)

Introdução

Este capítulo segue com os temas do Capítulo 5: a imaginação e as particularidades da linguagem do teatro de animação. Aqui ganharão destaque as práticas do teatro de sombras e de bonecos, de modo a instigar um trabalho lúdico por intermédio dos elementos presentes nessas formas teatrais.

A fotografia do espetáculo *Iara, o encanto das águas*, da Cia. Lumiato (Buenos Aires/Brasília), mostra a criação, por meio da técnica do teatro de sombra, da figura de uma sereia, ser fantástico que povoa o imaginário infantil. A imagem apresenta o trabalho de artesanato dos artistas em sua criação: atrás de um anteparo que é visto pelo público, dois artistas projetam a sombra da sereia por meio de um foco de luz e de uma pequena silhueta iluminada. Essa imagem pode ajudar a turma a compreender algumas particularidades da linguagem teatral, como as diferenças da posição dos fazedores de teatro (os que estão atrás do anteparo) e do público (os que estão assistindo apenas a projeção da sombra).

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

1. Professor, peça aos estudantes que citem alguns exemplos.
2. Caso os estudantes não conheçam a história da sereia Iara, faça uma abordagem conjunta com Língua Portuguesa e partilhe a história com a turma.

CAPÍTULO

6

CRIAR HISTÓRIAS COM BONECOS E SOMBRAS

NO TEATRO, ATÉ MESMO SERES FANTÁSTICOS GANHAM VIDA.

VEJA ABAIXO A CENA DE UMA PEÇA DE TEATRO QUE CONTA A HISTÓRIA DE UMA SEREIA.



ARTISTAS DÃO VIDA À PERSONAGEM DO ESPETÁCULO *IARA, O ENCANTO DAS ÁGUAS*, DA CIA. LUMIATO, EM BRASÍLIA (DF). FOTOGRAFIA DE 2014.

O QUE É ESSA IMAGEM?

Respostas pessoais.



1. VOCÊ GOSTA DE IMAGINAR CRIATURAS E SERES QUE NÃO EXISTEM? SE SIM, QUAIS?
2. VOCÊ CONHECE A HISTÓRIA DA SEREIA IARA?
3. QUAIS MATERIAIS OS ARTISTAS DA FOTOGRAFIA USAM PARA CONSEGUIR CRIAR A IMAGEM DESSA SEREIA?

72

3. Chame a atenção deles para a presença de dois atores que manipulam os objetos, de uma fonte de luz e de uma pequena silhueta de sereia ampliada pela iluminação na tela onde se projeta o espetáculo. Faça com que observem que um dos atores segura uma espécie de filtro que permite que a luz da lâmpada focalize o rosto e o tronco da sereia, dando destaque à sua figura.



VOCÊ DESCOBRIU QUE EXISTE TEATRO DE TODOS OS TIPOS. AGORA VOCÊ CONHECERÁ UM TEATRO FEITO COM SOMBRAS. ACOMPANHE COM ATENÇÃO A LEITURA DO PROFESSOR.

NO TEATRO FEITO COM SOMBRAS, O PÚBLICO FICA NA FRENTE DE UMA TELA. PODE SER UM PANO GRANDE, UM LENÇOL OU UMA TELA DE PROJEÇÃO.

ENTÃO, AS LUZES SE APAGAM. O ESPETÁCULO COMEÇA.

ATRÁS DA TELA ESTÃO OS ARTISTAS, QUE FICAM DIANTE DE UM FOCO DE LUZ.

ELES CONTAM UMA HISTÓRIA USANDO SONS, OBJETOS, RECORTES DE PAPEL E O PRÓPRIO CORPO.

O QUE O PÚBLICO VÊ SÃO APENAS AS SILHUETAS DOS ARTISTAS E DOS OBJETOS.



BASTIDORES DA CENA DE UM ESPETÁCULO DA CIA. LUMIATO. NA IMAGEM, PODE-SE OBSERVAR A TELA QUE SEPARA OS ARTISTAS DO PÚBLICO. É NELA QUE AS SOMBRAS SÃO PROJETADAS PELO FOCO DE LUZ.



CENA DO ESPETÁCULO *IARA*, *O ENCANTO DAS ÁGUAS*, DA CIA. LUMIATO, EM BRASÍLIA (DF). FOTOGRAFIA DE 2014.

DICA

ASSISTA COM O PROFESSOR A UMA PEQUENA AMOSTRA DO ESPETÁCULO *IARA*, *O ENCANTO DAS ÁGUAS* NO LINK ABAIXO: DISPONÍVEL EM: <https://www.youtube.com/watch?v=mrW76KQOofE&ab_channel=ThiagoBresani>. ACESSO EM: 27 JAN. 2021.

Sugestão de leitura

- Há uma entrevista com os membros da Cia. Lumiato realizada por um programa da TV Brasil que traz informações complementares sobre seu histórico e produção artística. Disponível em <<https://tvbrasil.ebc.com.br/antenize/2018/11/conheca-arte-de-luis-tatit-e-da-cia-lumiato>>. Acesso em: 22 abr. 2021

Compreensão de leitura

Nessa fase escolar, em que as crianças estão desenvolvendo habilidades de leitura e escrita, uma das práticas que auxilia os estudantes é a leitura partilhada, ou leitura feita em voz alta pelo professor. Antes da leitura em voz alta, peça às crianças que observem as fotografias da página e tentem ler as legendas para que possam descobrir o assunto do texto.

Depois, leia em voz alta o texto com elas e verifique o que compreenderam do texto: Sobre o que o texto fala?; Localize no texto as palavras **sombra** e **luz** e pinte-as. Como os artistas produzem a sombra? O público consegue ver quem são os artistas?

Os procedimentos de leitura e de escrita em todos os componentes curriculares nessa fase escolar auxiliam a criança a desenvolver a literacia.

ZAZ – Brincar com as sombras

Habilidade: (EF15AR21)

Roteiro de aula

Objetivos: Reconhecer a teatralidade presente em elementos cotidianos (sombras feitas com o próprio corpo) e a importância da imaginação na criação de histórias e na composição cênica por meio do teatro de sombras.

Duração: 45-50 min

Materiais: Um foco de luz (lanterna); uma tela (lençol ou pano branco de tamanho razoável); materiais para prender a tela na sala de aula (barbante, ganchos etc.).

Observações: Como a prática lida com pontos de escuridão na sala de aula, é importante ficar atento em relação à segurança dos estudantes e retirar do espaço objetos que possam machucá-los em seus deslocamentos. Se for o caso, peça auxílio a algum funcionário da escola para acompanhar a prática. Como algumas crianças têm medo da escuridão, também é importante não deixar a sala toda escura. Para a realização deste teatro de sombras, basta uma tela e um foco de luz forte para que a ilusão se crie, sem que haja a necessidade de apagar todas as luzes do local.

Desenvolvimento: Prepare a sala: prenda a tela em lugar seguro e coloque o foco de luz em um dos lados dela. Chame a turma para a realização da atividade. É importante nessa prática lidar com a divisão entre quem faz e quem vê. Com isso, pode-se explorar outro elemento da linguagem teatral: a presença dos espectadores. Convide os estudantes que estão atrás da tela (portanto, diante do foco de luz) a explorar formas com seus corpos, gerando diferentes sombras. A atividade consiste em uma grande exploração das possibilidades do brincar com sombras.

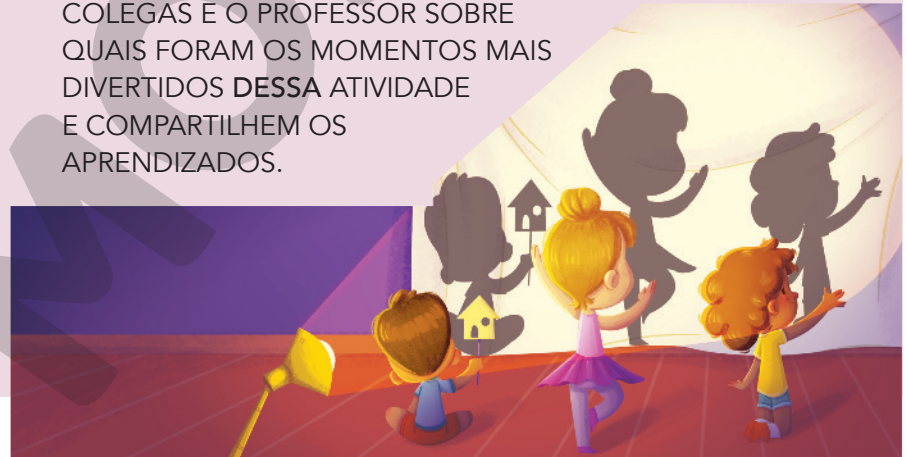
Avaliação: Ao final, converse com os estudantes e verifique se compreenderam a importância do espectador no teatro. Convide-os a relatar suas experiências, tanto brincando com suas sombras como assistindo às experimentações dos colegas.

ZAZ

BRINCAR COM AS SOMBRAS

VAMOS EXPERIMENTAR BRINCAR COM AS SOMBRAS?

- 1 COM A AJUDA DO PROFESSOR, VOCÊ E SEUS COLEGAS DEVEM MONTAR NA SALA DE AULA UM ESPAÇO ONDE EXISTAM:
 - UMA TELA NA QUAL AS SOMBRAS SERÃO PROJETADAS;
 - UM FOCO DE LUZ.
- 2 A TURMA SERÁ DIVIDIDA EM DOIS GRUPOS:
 - O **GRUPO 1** DEVE FICAR NA FRENTE DA TELA. TODOS DESSE GRUPO SERÃO OS ESPECTADORES DO TEATRO DE SOMBRAS.
 - O **GRUPO 2** DEVE FICAR ATRÁS DA TELA, ENTRE ELA E O FOCO DE LUZ. TODOS DESSE GRUPO DEVERÃO CRIAR AS SOMBRAS A QUE OS ESPECTADORES ASSISTIRÃO.
- 3 CADA INTEGRANTE DO GRUPO 2 PODE EXPERIMENTAR CRIAR SOMBRAS COM O PRÓPRIO CORPO (VALE USAR AS MÃOS, O TRONCO, A CABEÇA, O CORPO TODO).
- 4 DEPOIS DA PRIMEIRA APRESENTAÇÃO, OS GRUPOS TROCAM DE LUGAR: QUEM ESTAVA NA FRENTE DA TELA VAI PARA TRÁS DA TELA, E VICE-VERSA.
- 5 DEPOIS DE OS DOIS GRUPOS EXPERIMENTAREM SER ESPECTADORES E ARTISTAS, CONVERSEM COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE QUAIS FORAM OS MOMENTOS MAIS DIVERTIDOS DESSA ATIVIDADE E COMPARTILHEM OS APRENDIZADOS.



74

Atividade complementar – Sombra com silhuetas desenhadas

Habilidade: (EF15AR21)

Objetivos: Instigar os estudantes a exercitar a imaginação por meio da criação de silhuetas que gerem improvisações de histórias utilizando a forma do teatro de sombras.

Duração: 2 aulas.

Materiais: Um foco de luz (lanterna); uma tela (lençol ou pano branco de tamanho razoável); barbantes, ganchos etc.; silhuetas de personagens em papel-cartão; papel-cartão; materiais para desenhar e recortar; palitos de madeira; cola.

Observações: Siga as mesmas orientações dadas na atividade “Brincar com as sombras”.

TEATRO COM BONECOS

OS BONECOS DESTA FOTOGRAFIA FAZEM PARTE DA TRADIÇÃO POPULAR DO MAMULENGO.



BONECOS DO TEATRO DE MAMULENGOS DO NORDESTE FEITOS PELO MESTRE VALDECK DE GARANHUNS. FOTOGRAFIA DE 2012.

O QUE É ESSA IMAGEM?

Respostas pessoais.

1. VOCÊ JÁ ASSISTIU A ALGUMA APRESENTAÇÃO DE MAMULENGOS? SE SIM, CONTE COMO FOI AOS SEUS COLEGAS.
2. QUAIS SÃO AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS QUE VOCÊ IDENTIFICA NOS BONECOS DA FOTOGRAFIA?

LEIA O TEXTO ABAIXO COM O PROFESSOR:

O TEATRO POPULAR DE BONECOS DO NORDESTE É UMA DAS MAIS IMPORTANTES MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS DO PAÍS.

ESSES BONECOS SÃO CONHECIDOS COMO **MAMULENGO** EM PERNAMBUCO, **CASSIMIRO COCO** EM SERGIPE, NO CEARÁ, NO PIAUÍ E NO MARANHÃO, **JOÃO REDONDO** NO RIO GRANDE DO NORTE E **BABAU** NA PARAÍBA.

NESSE TEATRO, AQUELE QUE MANIPULA AS PERSONAGENS PARA CONTAR AS HISTÓRIAS É CHAMADO DE **BRINCANTE**.

OS BONECOS SÃO FEITOS DE MADEIRA E REPRESENTAM ALGUNS ELEMENTOS MARCANTES DA CULTURA DE CADA REGIÃO.

ESSA ARTE É TRANSMITIDA DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO.

75

Teatro com bonecos

Habilidade: (EF15AR18)

Apresentamos o teatro com bonecos com o exemplo da tradição nacional do teatro de bonecos do Nordeste. Considerada patrimônio imaterial brasileiro pelo Iphan, essa forma artística está presente nas culturas de diversos estados, tais como Pernambuco, Maranhão, Ceará, Paraíba e Bahia. Provavelmente os estudantes já estão familiarizados com a forma de teatro de bonecos, seja pela intensa presença de bonecos de manipulação em programas de televisão, seja por suas próprias experimentações e brincadeiras de faz de conta. Você pode mobilizar esses conhecimentos e experiências prévias no momento de abordar esse tópico.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

1. Uma breve busca do termo em mecanismos de pesquisa virtual apresenta como resultados imagens e vídeos que podem ser compartilhados com a turma para o maior conhecimento das características (visuais, técnicas, lúdicas e narrativas) do mamulengo.
2. Chame a atenção dos estudantes para o fato de os bonecos serem feitos de madeira. Também comente que eles são pintados à mão, com cores vivas. Além disso, chame a atenção para a indumentária dos bonecos, que cria uma caracterização de acordo com o tipo social que cada um deles representa.

Desenvolvimento: Como a turma já experimentou o trabalho com sombras feitas com seu próprio corpo, será convidada a construir outros modos de explorar outras possibilidades.

Aula 1 – Distribua papel-cartão, material de desenhar, cola e palitos de madeira. Cada estudante deverá desenhar uma personagem de perfil no papel-cartão, de modo a gerar uma sombra identificável. Depois, peça que recortem a silhueta e cole o palito de madeira no desenho, para poder movimentá-la.

Aula 2 – Siga as mesmas instruções dadas na atividade “Brincar com as sombras”.

Avaliação: Ao final, pergunte que diferenças notaram na experimentação de sombras com as silhuetas de papel-cartão e com o próprio corpo. Provavelmente, dirão que o trabalho dos manipuladores em se manterem ocultos é maior.

Técnicas da arte – Diversas formas de bonecos

Habilidades: (EF15AR18),
(EF15AR19)

Apresentamos nessa seção alguns tipos de bonecos, assim como a particularidade de seus elementos em termos de manipulação. Você pode fazer uma busca de imagens na internet de modo a trazer mais informações para a sala de aula a respeito das características de cada tipo de boneco.

O grupo Girino em seu *site* e canal virtual dispõe de materiais didáticos para o ensino e aprendizado do teatro de formas animadas. Disponível em: <<https://grupogirino.com>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

Orientações e comentários das atividades

- Inicie a atividade explorando as diferentes brincadeiras feitas pelas crianças: com quem brincam, em que lugar. Se houver crianças que constroem seus próprios bonecos, poderão contar essa experiência para os colegas.

TÉCNICAS DA ARTE

DIVERSAS FORMAS DE BONECOS

HÁ MUITOS TIPOS DE BONECO E FORMAS DE MANIPULAÇÃO.



- VOCÊ COSTUMA BRINCAR COM BONECOS? CONTE AOS SEUS COLEGAS E AO PROFESSOR COMO SÃO ESSAS BRINCADEIRAS.

Resposta pessoal.

UMA DAS FORMAS MAIS CONHECIDAS DE BONECO É O BONECO DE LUYA OU **FANTOCHE**.

O MANIPULADOR USA AS MÃOS PARA BRINCAR COM O BONECO E DAR MOVIMENTO A ELE.

UM MESMO MANIPULADOR PODE DAR VIDA A DOIS BONECOS, UM EM CADA UMA DAS MÃOS.



BONECOS DE LUYA OU FANTOCHEs.



MARIONETES.

OUTRA FORMA BASTANTE POPULAR DE BONECO É A **MARIONETE** OU BONECO DE FIO.

VOCÊ PROVAVELMENTE JÁ VIU ALGUM POR AÍ.

A MANIPULAÇÃO DESSE BONECO É MAIS COMPLICADA, POIS ELE É SUSTENTADO POR DIVERSOS FIOS PRESOS A UMA ESTRUTURA (EM GERAL DE MADEIRA) QUE É MOVIDA PELO MANIPULADOR.

EXISTE TAMBÉM O **MAROTE**, UM TIPO DE BONECO MANIPULADO SOMENTE POR MEIO DE UMA VARA OU VARETA QUE FICA PRESA AO BONECO E QUE O MANIPULADOR DEVE SEGURAR COM UMA DAS MÃOS.

O MANIPULADOR NÃO TEM CONTROLE SOBRE OS MOVIMENTOS DE TODAS AS PARTES DO CORPO DO BONECO. MESMO ASSIM, ELE PODE FAZER O BONECO GIRAR, SALTAR, DANÇAR ETC.



MAROTES.



BONECOS DE VARA.

O **BONECO DE VARA** É MANIPULADO POR MEIO DE ALGUMAS VARAS.

O MANIPULADOR MOVE AS VARAS QUE DÃO MOVIMENTO AOS BRAÇOS E A OUTRAS PARTES DO CORPO DO BONECO.

SEUS MOVIMENTOS PODEM SER BASTANTE DELICADOS.



- VOCÊ JÁ BRINCOU DE MANIPULAR ALGUM DESSES BONECOS? *Respostas pessoais.*
- VOCÊ CONHECE HISTÓRIAS QUE PODEM SER CONTADAS USANDO ESSES BONECOS?

Orientações e comentários das atividades

- Algumas dessas formas de boneco são tecnicamente mais fáceis de produzir, por exemplo o boneco de luva e a marionete. Convide os estudantes a rememorar os momentos em que brincaram com bonecos dessa forma. Além disso, pode-se levá-los a pensar em seus brinquedos que são bonecos, instigando-os a observar em que circunstâncias eles os animam.
- Com base na apresentação dessas formas de bonecos, instigue-os a identificar as histórias de que mais gostam e que poderiam ser contadas utilizando essa forma teatral.

Vamos experimentar – Fazer bonecos com material reciclável

Habilidade: (EF15AR21)

Roteiro de aula

Objetivos: Propor que o estudante experimente exercitar sua imaginação de modo a dar corpo, sob a forma de um boneco feito de material reciclável, a uma personagem criada por ele. A partir da criação desse boneco, o estudante, com seus colegas, pode elaborar histórias e jogos cênicos que ponham em relação as personagens feitas pela turma.

Duração: 45-50 min

Materiais: Para a montagem dos bonecos, pode-se dispor de: tesoura, cola, papéis de diferentes formatos, tinta, canetas e canetinhas, barbantes etc. Para os objetos que serão mobilizados para a feitura do corpo dos bonecos, podem ser utilizados: garrafas PET, jornais, tubos de papel higiênico, tampas, botões, copos de plástico, entre outros.

Observações: É muito importante que você faça uma triagem dos materiais a serem manuseados pela turma, a fim de retirar da sala de aula qualquer objeto que possa causar dano às crianças. Peça tesoura e hastes ou varetas com pontas arredondadas. Auxilie a turma a dar o acabamento dos bonecos.

Desenvolvimento: Para a montagem dos bonecos, você pode auxiliar o estudante a identificar quais objetos dialogam mais com a personagem desenhada. Chame a atenção da turma para o fato de que é necessário que o boneco possa ser sustentado. Assim, um objeto maior deve ser usado para fazer a base do boneco. O estudante deve organizar os objetos que formarão o corpo do boneco antes de colar as partes. E, antes de colar, é importante que ele pinte cada objeto. Quando o material estiver pronto, ele pode ser montado. Uma vez finalizado, instigue os estudantes a animar os bonecos, propondo que criem uma voz e um jeito de as personagens se movimentarem.

VAMOS EXPERIMENTAR

FAZER BONECOS COM MATERIAL RECICLÁVEL

AGORA VAMOS CONSTRUIR
UM BONECO!



1. COMECE IMAGINANDO AS CARACTERÍSTICAS DO SEU BONECO:
 - A. O QUE ELE SERÁ? UMA PESSOA, UM ANIMAL, UM SER FANTÁSTICO, UM SER DE OUTRO PLANETA?
 - B. O QUE ELE VESTIRÁ?
 - C. QUAIS SERÃO AS CORES DA ROUPA, DA PELE E DO CABELO DELE?
 - D. COMO SERÁ A VOZ DESSE BONECO?
 - E. QUAL SERÁ A HISTÓRIA EM QUE ELE SERÁ PERSONAGEM?
2. DESENHE, NO ESPAÇO ABAIXO, COMO VOCÊ IMAGinou ESSE BONECO.



78

Avaliação: Ao final, converse com a turma sobre como foi criar uma personagem imaginária e transformá-la em um boneco. Além disso, lance perguntas de modo a fazer com que os estudantes reflitam sobre o porquê de terem escolhido determinada voz ou jeito de falar para a personagem criada.

3. AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE COMO SERÁ O SEU BONECO, PODE COMEÇAR A MONTAGEM DELE.
4. O PROFESSOR FORNECERÁ A VOCÊS VÁRIOS MATERIAIS RECICLÁVEIS. COM A AJUDA DELE, ESCOLHA AQUELES COM OS QUAIS VOCÊ PODERÁ CONSTRUIR O BONECO: UM DEVE SER A CABEÇA E O OUTRO DEVE SER O CORPO DELE.
5. NO MATERIAL ESCOLHIDO PARA SER A CABEÇA DO BONECO, PINTE O ROSTO QUE VOCÊ IMAGINOU QUE ELE TERÁ.
6. NO MATERIAL ESCOLHIDO PARA SER O CORPO DO BONECO, PINTE AS ROUPAS QUE VOCÊ IMAGINOU.
7. SE VOCÊ QUISER, PODE COMPLEMENTAR SEU BONECO COLOCANDO NELE ALGUNS OUTROS OBJETOS PARA ENFEITÁ-LO. PODE TAMBÉM CRIAR ROUPAS DE PAPEL PARA ELE.
8. QUANDO VOCÊ TIVER TERMINADO A MONTAGEM, APRESENTE SEU BONECO PARA OS COLEGAS.
9. NÃO SE ESQUEÇA DE QUE AGORA VOCÊ É O MANIPULADOR DO SEU BONECO: FAÇA A VOZ QUE VOCÊ IMAGINOU PARA ELE E CONTE A HISTÓRIA DELE AOS COLEGAS.



Artes integradas – Os bonecos gigantes do grupo de teatro De pernas pro ar

Habilidade: (EF15AR23)

Professor, nessa seção apresentamos um exemplo de Artes integradas por meio do espetáculo *Mira*, do grupo De pernas pro ar. Trata-se de uma proposta que integra aspectos das linguagens das artes visuais e do teatro. Pode-se recapitular a presença do artista Joan Miró no Capítulo 1 deste livro, de modo a evidenciar o trabalho poético do grupo de teatro ao tomar as obras dele como inspiração para a confecção de seus bonecos gigantes.

ARTES INTEGRADAS

OS BONECOS GIGANTES DO GRUPO DE TEATRO DE PERNAS PRO AR

A FOTOGRAFIA AO LADO MOSTRA UMA ESCULTURA DO ARTISTA ESPANHOL JOAN MIRÓ.

A ESCULTURA *MULHER E PÁSSARO*, CRIADA PELO ARTISTA JOAN MIRÓ, TEM 22 METROS DE ALTURA E ESTÁ LOCALIZADA EM BARCELONA, NA ESPANHA. FOTOGRAFIA DE 2021.



MANUEL COHEN/AFP © SUCCESSION MIRÓ, MIRÓ, JOAN/ALTYVIS, BRASIL, 2021



- LEIA COM O PROFESSOR O TÍTULO DA ESCULTURA E CONVERSE COM TODA A TURMA SOBRE AS FORMAS QUE O ARTISTA USOU PARA SE EXPRESSAR.

OBSERVE AGORA, ABAIXO, A FOTOGRAFIA DO ESPETÁCULO *MIRA*, QUE CONTA HISTÓRIAS COM BONECOS GIGANTES.

LUCIANO WIESSER/GRUPO DE TEATRO DE PERNAS PRO AR



APRESENTAÇÃO DO ESPETÁCULO *MIRA*, DO GRUPO DE TEATRO DE PERNAS PRO AR, EM ILHA DA PINTADA, PORTO ALEGRE (RS). FOTOGRAFIA DE 2011.

AGORA COMPARE AS DUAS FOTOGRAFIAS ACIMA.

O QUE É ESSA IMAGEM?



1. AS FORMAS E AS CORES DA ESCULTURA DE JOAN MIRÓ E DOS BONECOS SÃO PARECIDAS?

2. QUAIS SÃO AS CARACTERÍSTICAS DOS BONECOS DO ESPETÁCULO *MIRA*? QUAIS SÃO AS SEMELHANÇAS E AS DIFERENÇAS ENTRE ELAS? 2. Chame a atenção para sua dimensão, formas e cores, assim como para o fato de serem manipulados por um artista que está dentro de cada boneco.

3. COMO VOCÊ ACHA QUE ESSES BONECOS GIGANTES SÃO MANIPULADOS? Resposta pessoal.

1. Pode-se apontar a dimensão (por mais que a estátua seja muito maior que os bonecos, proporcionalmente, eles são muito maiores que as crianças), as cores presentes em ambas as imagens e as formas abstratas das figuras.



LEIA O TEXTO ABAIXO COM O PROFESSOR.

O GRUPO DE TEATRO DE PERNAS PRO AR É DE CANOAS, NO RIO GRANDE DO SUL.

O GRUPO CRIOU UM ESPETÁCULO DE BONECOS GIGANTES INTITULADO *MIRA*, INSPIRADO NA OBRA DO ARTISTA JOAN MIRÓ.

O ESPETÁCULO É APRESENTADO EM ESPAÇOS PÚBLICOS, COMO RUAS E PRAÇAS. NELE, OS BONECOS INTERAGEM COM O PÚBLICO.

A HISTÓRIA DAS PERSONAGENS É CONTADA APENAS POR MOVIMENTOS, BRINCADEIRAS, MÚSICA, CORES E PELA RELAÇÃO QUE ELAS ESTABELECEM COM OS ESPECTADORES. SEM USAR NENHUMA PALAVRA.

NO TEATRO DO GRUPO DE PERNAS PRO AR ATÉ MESMO UMA PINTURA OU ESCULTURA PODEM GANHAR VIDA!

DICA

ASSISTA A UMA GRAVAÇÃO DO ESPETÁCULO *MIRA*.
DISPONÍVEL EM: <<http://www.depernasproar.com.br/mira.html>>.
ACESSO EM: 27 JAN. 2021.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

3. Instigue os estudantes a pensar que existe um artista manipulando cada boneco, como se estivesse vestido de boneco. Os braços dos bonecos são manipulados por meio de varetas.

Processo de criação – Construir coletivamente um boneco gigante

Habilidade: (EF15AR21)

Roteiro de aula

Objetivos: Com base nos conteúdos estudados ao longo deste livro (obra de Joan Miró, teatro de bonecos, criação de bonecos), construir um boneco de grandes dimensões a fim de estabelecer um trabalho coletivo entre os estudantes. Os bonecos criados podem estar presentes na atividade de elaboração do *playground* coletivo que fecha a última unidade do volume.

Duração: 3 aulas.

Materiais: Panos, lençóis, tinta guache, rolos de pintura, pincéis, materiais para desenhar (canetas hidrocor), materiais para recortar, cola, caixas de papelão lisas, cabos de vassoura.

Observações: Pode-se angariar parte do material da atividade (lençóis, cabos de vassoura e caixas de papelão lisas) com doações dos próprios familiares dos estudantes. Ao longo de todo o processo de criação, fique atento para auxiliar os estudantes a construir o boneco e para que não se machuquem ao longo da elaboração.

Desenvolvimento: Propomos a sequência didática a seguir.

Aula 1. Idealização do boneco

- Com base nas obras de Miró apresentadas neste volume, eleja uma para servir como referência para a criação do boneco. Se preferir, leve para a sala de aula diversas pinturas desse artista, de modo a expandir o repertório possível para a criação. Neste *site* podem ser encontradas imagens de algumas esculturas produzidas pelo artista: <<https://mmebarquitetos.com/arqfacepost/esculturas-de-joan-miro>>. (Acesso em: 22 abr. 2021.)
- Analise com os estudantes cada elemento presente na escultura, de modo que possam reconhecê-los e transpô-los para o boneco a ser criado.
- Em quartetos, a turma deverá elaborar um rascunho de

PROCESSO DE CRIAÇÃO

CONSTRUIR COLETIVAMENTE UM BONECO GIGANTE

OBSERVE, AO LADO, OUTRA ESCULTURA DO ARTISTA ESPANHOL JOAN MIRÓ. REPERE NAS CORES E FORMAS QUE ELE USOU PARA COMPOR CADA PARTE DA OBRA.

AGORA É A NOSSA VEZ DE CRIAR JUNTOS UM BONECO GIGANTE!

1. COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCOLHAM UMA OBRA DE ARTE DE JOAN MIRÓ (DE PREFERÊNCIA, UMA PINTURA).
2. OBSERVEM NA OBRA ESCOLHIDA QUAIS SÃO AS SUAS PRINCIPAIS CORES E FORMAS E QUAIS SÃO OS DETALHES QUE MAIS CHAMAM A ATENÇÃO.
3. DIVIDAM-SE EM QUATRO GRUPOS. CADA GRUPO FICARÁ RESPONSÁVEL PELA MONTAGEM DE UMA PARTE DO BONECO GIGANTE: CABEÇA, TRONCO, PERNAS E PÉS, BRAÇOS E MÃOS.
4. O PROFESSOR FORNECERÁ OS MATERIAIS PARA A MONTAGEM. COM A AJUDA DELE, CADA GRUPO DEVERÁ ESCOLHER OS QUE SERÃO NECESSÁRIOS PARA CRIAR A SUA PARTE DO BONECO.
5. LEMBREM-SE DE USAR AS CORES E OS ELEMENTOS DA OBRA QUE ESTÁ SERVINDO DE INSPIRAÇÃO!
6. COM A AJUDA DO PROFESSOR, OS GRUPOS DEVEM MONTAR O BONECO UNINDO TODAS AS SUAS PARTES E FIXAR UM CABO DE VASSOURA NA CABEÇA E NO CORPO DO BONECO PARA QUE SEJA POSSÍVEL BRINCAR COM ELE!
7. AGORA, TODOS DEVEM DECIDIR, JUNTOS, ONDE COLOCARÃO O BONECO GIGANTE.



A ESCULTURA A CARÍCIA DE UM PÁSSARO, DE JOAN MIRÓ, 1967, TEM APROXIMADAMENTE 3 METROS DE ALTURA, EM BARCELONA, ESPANHA. FOTOGRAFIA DE 2021.

82

como será o boneco a ser criado. Esse rascunho deve ser colorido, de modo que o estudante saiba de qual cor cada parte do corpo do boneco será pintada.

Aula 2. Confeção do boneco

- Nessa aula, disponha os materiais para os grupos da seguinte forma: cada grupo deve ter um pano grande (corpo do boneco), uma caixa de papelão (cabeça do boneco) e um cabo de vassoura (a ser usado para sustentar e manipular o boneco). Cuide para que o cabo de vassoura seja o último elemento a ser entregue ao grupo, de modo a evitar acidentes.
- Dentro do quarteto, proponha que dois estudantes pintem o pano que será o corpo do boneco, enquanto os outros dois pintam a cabeça. Fique atento para dúvidas e necessidade de ajuda.

CRIAR E REFLETIR

1 CONTE O QUE VOCÊ APRENDEU SOBRE:

- A IMAGINAÇÃO NO TEATRO
- O TEATRO DE SOMBRAS
- O TEATRO DE BONECOS

1. ESCREVA NESTE ESPAÇO O NOME DOS BONECOS QUE VOCÊ CRIOU AO LONGO DESTA UNIDADE E CONTE UM POUCO DA HISTÓRIA DELES. *Resposta pessoal.*

2. ESCREVA NO ESPAÇO ABAIXO TRÊS PALAVRAS QUE VOCÊ APRENDEU E DESENHE O QUE ESSAS PALAVRAS SIGNIFICAM. *Resposta pessoal.*

Criar e refletir

Avaliação de processo

Professor, neste momento se instaura uma avaliação do processo de aprendizagem do estudante. Para isso, é importante recapitular todos os exemplos estudados ao longo do percurso, dando ênfase às relações entre teatro e imaginação, o teatro de animação e as experimentações realizadas com a animação de bonecos e objetos. Instigue o estudante a relacionar seu cotidiano – e as brincadeiras que fazem parte dele – com elementos da linguagem teatral. A partir da avaliação da compreensão da turma a respeito dos conceitos trabalhados ao longo da unidade, proponha que o estudante preencha os dois boxes da página. Fique atento para acompanhar a escrita da turma, assim como os motivos pelos quais cada um escolheu determinadas palavras e modos de descrever sua experiência para refletir e criar com base no estudo desenvolvido ao longo da unidade.

Aula 3. Finalização do boneco

- Nessa aula, os bonecos devem ser finalizados e animados.
- Auxilie os estudantes a juntar a caixa de papelão (cabeça) ao lençol (corpo). Depois, ajude-os a prender o cabo de vassoura na cabeça e no corpo do boneco, de modo a dar movimento a ele.
- Após terem finalizado todos os bonecos, leve a turma para um passeio/cortejo pela escola, onde exporão todos os bonecos criados ao mesmo tempo.

Avaliação: Após a realização da atividade, converse com a turma sobre os momentos mais divertidos e desafiadores do processo de criação. Também experimente convidar os estudantes a refletir sobre o gesto artístico de transformar uma pintura em um boneco, dando vida a ele.

Conclusão

Ao longo dessa unidade, a imaginação foi abordada como um importante elemento do trabalho criativo, e os estudantes foram convidados a localizar a presença da imaginação em seu próprio cotidiano. A introdução ao teatro de formas animadas sublinha a apresentação da linguagem teatral a partir da sua relação com a imaginação, uma vez que esse teatro, por meio do jogo, da imaginação e da criação de ficções, dá vida a objetos inanimados. Com isso, chamamos a atenção da turma para o aspecto lúdico e relacional da linguagem teatral, bem como de seu potencial para o desenvolvimento da imaginação, expandindo seu repertório de imagens e ficções. Ao final do trabalho pedagógico feito ao longo da unidade é importante observar e avaliar se os estudantes se engajaram na experimentação das atividades e expandiram de algum modo sua capacidade de imaginação.

FICHAS DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM SUGERIDAS

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO – ESTUDANTE

Todos os itens devem ser previamente combinados e, posteriormente, discutidos com cada estudante.

3º BIMESTRE – UNIDADE 3 FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

NOME: _____ ANO: _____ BIMESTRE: _____

1. MINHA PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES DE TEATRO FOI DIVERTIDA.

 SIM ÀS VEZES NÃO

2. ENTENDI AS ORIENTAÇÕES DADAS PELO PROFESSOR.

 SEMPRE ÀS VEZES NUNCA

3. O PROFESSOR E OS COLEGAS ME AJUDARAM QUANDO TIVE DÚVIDAS.

 SEMPRE ÀS VEZES NÃO

4. MINHA PARTICIPAÇÃO FOI IMPORTANTE DURANTE AS PRÁTICAS DE TEATRO.

 SEMPRE ÀS VEZES NÃO

5. O QUE EU APRENDI MUDOU O QUE EU JÁ SABIA SOBRE TEATRO.

 MUITO POUCO NÃO MUDOU

6. EM MINHA OPINIÃO, O TEATRO NA VIDA DAS PESSOAS É IMPORTANTE.

 SIM POUCO NÃO

7. MEUS APRENDIZADOS TORNARAM MINHAS BRINCADEIRAS COM TEATRO MAIS INTERESSANTES.

 SIM UM POUCO NÃO

8. COMPARTILHEI COM MEUS FAMILIARES O QUE APRENDI NA ESCOLA.

 SIM ÀS VEZES NÃO

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM

3º BIMESTRE

O registro na ficha de acompanhamento poderá ser feito de acordo com a legenda a seguir.

A legenda indica o nível de aprendizagem em relação ao desenvolvimento das habilidades da BNCC para o ano escolar.

D – habilidade desenvolvida satisfatoriamente

PD – habilidade em processo de desenvolvimento

ND – habilidade não desenvolvida minimamente, ficando apenas no nível de conhecimentos prévios

HABILIDADES

(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.

(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

(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.

(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas

ESTUDANTES	(EF15AR18)	(EF15AR19)	(EF15AR21)	(EF15AR23)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				

UNIDADE 4 – UM MUNDO FEITO DE LINHAS E MANCHAS!

Introdução à Unidade 4

Nesta etapa da Educação Básica, certos fundamentos da linguagem das artes visuais contribuem para consolidar o processo de alfabetização, a exemplo das noções de linha e ponto no desenho e de mancha e gesto na pintura. Tanto a coordenação motora como a capacidade de simbolizar com base nas formas e no trajeto do traço serão exploradas, fomentando a criatividade e aprofundando a percepção em relação às formas presentes nos planos bidimensional e tridimensional.

A capacidade de representar com o desenho será trabalhada de modo paralelo à criação coletiva no espaço, permitindo que os estudantes explorem a sua criatividade de modo individual mas também compartilhado. Ao longo da unidade, serão instigados a ocupar ludicamente os diferentes espaços da escola, fazendo da arte e do brincar dois campos integrados de aprendizagem e convívio.

Objetivos pedagógicos

- Apresentar fundamentos da linguagem das artes visuais que contribuem para o processo motor e cognitivo da alfabetização;
- Trabalhar a percepção visual e a criatividade para realizar experiências artísticas no plano e no espaço;
- Explorar o aspecto lúdico da relação entre a arte e o cotidiano escolar, por meio da associação entre a arte e o brincar;
- Realizar processos de criação com as artes visuais individual e coletivamente;
- Destacar a relação entre os processos de criação das artes visuais e a percepção e ação com base no corpo, nas dimensões da escala e na gestualidade;
- Mobilizar a leitura de imagem como recurso para aguçar a percepção dos estudantes em relação a espaços e imagens aos quais eles têm acesso.

Competências específicas e como são trabalhadas

- **Competência específica 1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos, e dialogar com as diversidades.**

A unidade apresenta a produção de artistas de diferentes contextos, nacionais e internacionais, e de diferentes momentos históricos. Desde a abertura – com a obra do artista indígena da etnia Nonuya, Abel Rodríguez Muinane, até as obras do artista *pop* estadunidense Keith Haring na seção *Vamos Experimentar* do Capítulo 8, os desenhos de paisagens diversas da artista modernista paulista Tarsila do Amaral e o destaque das brincadeiras tradicionais brasileiras – a arte é apresentada como um fenômeno histórico e social que responde a diferentes estímulos e materialidades.

- **Competência específica 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.**

A abordagem do desenho e da pintura que a aproxima de um fazer gestual, intimamente ligado ao corpo, e que intervém no espaço, possibilitando experiências coletivas de fruição e criação, fazem as artes visuais dialogarem com o aspecto da consciência dos movimentos

corporais próprios da dança e da disposição para lidar com a criação coletiva no espaço, que é própria dos processos de aprendizagem com teatro. Além disso, são destacados muitos elementos da linguagem visual que contribuem para os processos de alfabetização, com ênfase na relação entre as artes visuais e a literatura infantil, o que amplia a abordagem interdisciplinar da obra didática. Em diferentes momentos, como na “dica” do Manual do Professor que recomenda a versão digital do livro *A parte que falta*, de Shel Silverstein, na recomendação de pesquisa de fotografias dos jardins de Burle Marx na internet na seção *ZUM!*, e também na recomendação de vídeos que apresentam o processo criativo de artistas como David Hockney (abertura do Capítulo 8), os recursos digitais são sugeridos como um suporte às proposições pedagógicas.

- **Competência específica 4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.**

A competência é trabalhada ao longo das práticas da unidade, em particular na seção *Artes integradas*, mas também na seção *Vamos experimentar* do Capítulo 8, em que se orienta a criação de um mural coletivo de silhuetas.

- **Competência específica 8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.**

Ao longo de todas as atividades das seções *Vamos experimentar* e *ZAZ*, os estudantes são convidados a conversar com os colegas sobre o que foi produzido, nomeando os procedimentos aprendidos e as escolhas durante a feitura dos trabalhos, e também enunciando suas interpretações sobre as imagens e o imaginário que se fortalece durante os processos de criação. Ambas as seções estimulam experiências de criação individual e também coletiva.

Habilidades e como são trabalhadas

- **(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).**

A habilidade é trabalhada em ambos os capítulos, organizada entre as linguagens do desenho e da pintura. Ao longo das seções, em particular na seção *O que é essa imagem?*, o professor é convidado a realizar consecutivos exercícios de leitura de imagem com os estudantes, isto é, a estimular a interpretação, mas também decodificar os aspectos construtivos da imagem, como os materiais e os procedimentos de feitura, além da contextualização sobre o artista e a época de produção das obras.

- **(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas culturais locais, regionais e nacionais.**

Essa habilidade, própria da linguagem das artes visuais, é mobilizada também pelas demais linguagens artísticas. Na unidade 4 são trabalhadas as brincadeiras populares, algumas de origem indígena, assim como também na abertura da unidade, com a obra do artista Abel Rodríguez Muinane. Do mesmo modo, a seção *ZUM!* dá destaque ao interesse do artista e paisagista Roberto Burle Marx pelas plantas nativas do Brasil e à sua contribuição para consolidar referenciais de paisagismo nas diferentes regiões do país.

- **(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.**

A seção *Artes integradas* propõe a realização de um *playground* – em uma área comum da escola – que possa ser utilizado também por outras turmas. Já as seções *ZAZ* propõem a criação de trabalhos individuais sobre papel. Em ambos os casos, os estudantes são convidados a experimentar o fazer e o brincar e a refletir e dialogar sobre os processos de criação e de fruição.

Unidade 4 - Um mundo feito de linhas e manchas!

Abertura

Habilidades: (EF15AR02), (EF15R03)

Atividades preparatórias

A unidade é iniciada com uma obra do artista indígena Abel Rodríguez Muinane (1941-), da etnia Nonuya, da Amazônia colombiana. Abel Rodríguez trabalhou por muitos anos com pesquisas científicas de botânica, às quais agregava seus conhecimentos tradicionais sobre o uso das plantas da região amazônica. Seu trabalho artístico é profundamente integrado a sua atuação científica.

Essa imagem introduz os dois suportes que serão priorizados nos capítulos a seguir: desenho e pintura. Há muitos outros suportes bidimensionais e tridimensionais que poderiam ser usados e que podem ser citados para situar os estudantes em relação aos conjuntos de técnicas artísticas que compõem as artes visuais: fotografia, cerâmica, gravura, animação. No entanto, o foco são os recursos próprios das artes visuais que contribuem para o processo de alfabetização.

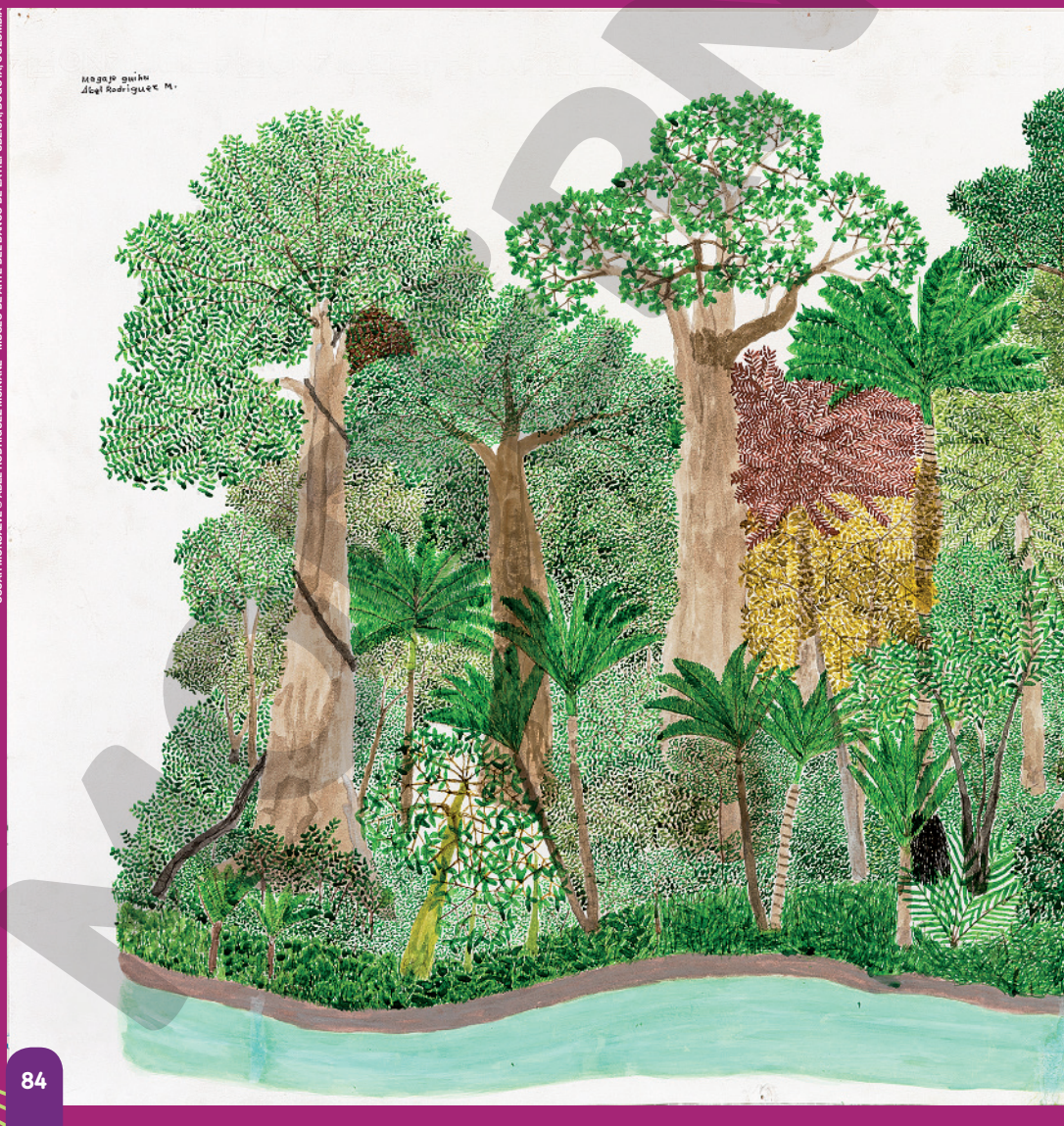
Por meio do desenho e da pintura, pretende-se ampliar a relação entre os estudantes e os diferentes espaços da escola e os processos individuais e coletivos de criação. Além disso, há uma atenção aos elementos da linguagem visual que estão presentes no imaginário e no cotidiano das crianças, em particular no brincar.

UNIDADE

4

UM MUNDO FEITO DE LINHAS E MANCHAS!

OSCAR MONSALVE © ABEL RODRIGUEZ MUINANE - MUSEO DE ARTE DEL BANCO DE LA REPUBLICA, BOGOTÁ, COLOMBIA



84

A imagem da floresta nesta obra é um chamado a adentrar imaginativamente em um mundo novo para muitos estudantes, de modo a aproximar a arte do fantástico e do desconhecido. Essa imagem também forma a consciência sobre o meio ambiente, que é um dos Temas Contemporâneos Universais da BNCC.

VEJA ESTA PINTURA FEITA POR UM ARTISTA INDÍGENA.
A FLORESTA É UM MUNDO DE FORMAS E CORES!
IMAGINE QUANTO TEMPO O ARTISTA LEVOU PARA FAZER ESSA OBRA.
ELE PINTOU FOLHA POR FOLHA DE CADA UMA DAS ÁRVORES.



1. COMO É ESSA FLORESTA?
2. COMPARE AS ÁRVORES. QUE TAMANHO ELAS PARECEM TER?
3. DO QUE VOCÊ BRINCARIA SE ESTIVESSE NESSA FLORESTA COM SEUS AMIGOS? [Respostas pessoais.](#)



CICLO ANUAL DO BOSQUE
DE VEGA, DE ABEL
RODRÍGUEZ MUINANE, 2015.

85

Orientações e comentários das atividades preparatórias

Explique aos estudantes que a pintura foi feita com aquarela e que a aquarela é uma técnica de pintura na qual se trabalha com tinta aguada, explorando manchas e transparências.

1. Estimule os estudantes a observar a imagem e a compartilhar suas respostas sem se preocupar em acertar ou errar. Você pode usar a lousa para criar um diagrama das palavras-chave citadas por eles, de modo a constituir um repertório comum a eles para a leitura da imagem.
2. Esse é um recurso para ativar a imaginação dos estudantes e para transpor a leitura do campo gráfico para o real. Destacar elementos como a altura ou a noção de profundidade na imagem é introduzir por um viés imaginativo alguns dos fundamentos da linguagem visual.
3. A pergunta aproxima arte, imaginação e o brincar, introduzindo, assim, a abordagem desta obra didática.

O destaque à produção de um artista indígena é uma estratégia para trabalhar a representatividade da arte feita por artistas indígenas, mostrando que a sua arte é parte de uma cultura viva, atual, crítica e em dinâmica transformação. Trabalhar com um escopo amplo e diverso de artistas é muito importante desde a mais tenra idade, para que os estudantes, em particular os indígenas e os negros, se reconheçam como sujeitos por meio da arte e encontrem referenciais visuais que correspondam à sua família e ao seu corpo, o que fortalece a sua autoestima. Assim, todos se entendem como parte de um país onde convivem diferentes culturas e povos.

Capítulo 7 – Riscar o papel, desenhar o espaço

Habilidade: (EF15AR02)

O capítulo introduz a linguagem do desenho e dá destaque a elementos próprios da linguagem visual que contribuem para o processo gráfico e simbólico característico da alfabetização. Ao longo do capítulo, os estudantes serão convidados a experimentar uma trajetória que se inicia no desenho sobre papel e que aos poucos ativa sua percepção sobre os espaços a sua volta, destacando como os elementos próprios do desenho estão presentes em espaços como a escola, a casa e a cidade.

A opção por trabalhar com dois desenhos da artista Tarsila do Amaral é estimular uma leitura de imagem comparada, de modo a explorar ao máximo os elementos. Os desenhos apresentam uma produção pouco conhecida dessa artista, que já é consagrada pela historiografia da arte brasileira.

CAPÍTULO

7

RISCAR O PAPEL, DESENHAR O ESPAÇO

OBSERVE AS DUAS IMAGENS A SEGUIR.

A PRIMEIRA SE CHAMA *MARINHA* E A SEGUNDA SE CHAMA *TRIGO*.

AS DUAS FORAM FEITAS PELA ARTISTA TARSILA DO AMARAL (1886-1973).



TARSILA DO AMARAL. *MARINHA*. GRAVURA EM METAL, 14 CM × 28,5 CM. MUSEU DE ARTE MODERNA ALOÍSIO MAGALHÃES, RECIFE (PE). SEM DATA.



TARSILA DO AMARAL. *TRIGO*. GRAVURA EM METAL, 18 CM × 29,5 CM. MUSEU DE ARTE MODERNA ALOÍSIO MAGALHÃES, RECIFE (PE). SEM DATA.

86

Sugestão de leitura

- SILVERSTEIN, Shel. *A parte que falta*. Pernambuco: Panini Comics, 2018. A literatura infantil é rica em termos de experimentação gráfica, em particular da linguagem do desenho. O livro infantil *A parte que falta*, de Shel Silverstein, é todo construído com uma linha que atravessa o livro, da primeira até a última página. Existe mais de uma versão ilustrada do livro. Uma delas (a da referência acima) está integralmente disponível na internet: <https://issuu.com/jhonata_guedes/docs/livro_a_parte_que_falta_folha_unic_3a88a123479366>. Acesso em: 30 jan. 2021.

O QUE É ESSA IMAGEM?

Na primeira imagem, a artista desenhou uma paisagem marítima, também conhecida como “marina”.

Na segunda, ela desenhou uma plantação de trigo com montanhas e o sol nascente ou poente ao fundo.

1. O QUE A ARTISTA REPRESENTOU EM CADA IMAGEM?
2. COMO SÃO AS LINHAS QUE ELA USOU?
As linhas são sinuosas e contínuas. Algumas são mais finas, outras mais espessas.
3. EM QUE AS IMAGENS SÃO PARECIDAS? NO QUE SÃO DIFERENTES? *Respostas pessoais.*
4. QUAIS MATERIAIS A ARTISTA PODE TER USADO PARA DESENHAR? *Resposta pessoal.*
5. QUANDO VOCÊ OBSERVA O DESENHO, O QUE PARECE ESTAR MAIS PERTO OU MAIS LONGE? *Resposta pessoal.*
6. QUAL É A SUA PAISAGEM PREFERIDA? *Resposta pessoal.*

A ARTISTA TARSILA DO AMARAL NASCEU NO CAMPO, MAS MOROU NA CIDADE. ELA ERA MUITO CONHECIDA POR SUAS PINTURAS, MAS TAMBÉM DESENHAVA MUITO BEM.

VEJA COMO ELA CONSTRÓI AS PAISAGENS COM POUCOS TRAÇOS.

DESENHAR É CONSTRUIR UM MUNDO EM UMA IMAGEM, USANDO BASICAMENTE PONTOS E LINHAS.

ALÉM DOS PONTOS E LINHAS, UMA SUPERFÍCIE, COMO O PAPEL, É TAMBÉM MUITO IMPORTANTE PARA O DESENHO. É ELA QUE DÁ O ESPAÇO PARA DESENHARMOS.

- QUAIS PAISAGENS VOCÊ VÊ NO SEU DIA A DIA? COMO ELAS SÃO?

Respostas pessoais.

Um pouco mais sobre Tarsila do Amaral

A artista Tarsila do Amaral é um importante expoente da arte moderna brasileira, com uma extensa produção de desenho e pintura. Você pode buscar outras referências de paisagens em suas pinturas e desenhos. A artista pintou diversas paisagens urbanas, em um período em que a cidade de São Paulo estava em franco desenvolvimento. Essas imagens permitirão aos estudantes identificar alguns elementos da cidade e também do campo. Observar esses elementos e associá-los ao imaginário reconhecível dos estudantes lhes dará segurança para confiar na sua percepção das paisagens que os cercam. Esse é um caminho possível para que a noção de paisagem contribua para a percepção dos estudantes sobre como elementos visuais do mundo a sua volta se traduzem na linguagem do desenho.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

3. Professor, os estudantes devem refletir sobre as diferenças de cada paisagem, mas poderão destacar também a diferença na cor ou em outros elementos que chamem a atenção.
4. Professor, acolha as respostas da turma. Depois, comente que, embora a linguagem utilizada seja a do desenho, as obras originais foram feitas em gravura em metal. Ou seja, a artista gravou o desenho em uma chapa de metal, que foi usada como matriz para imprimir diferentes cópias da imagem.
5. Professor, deixe que eles mesmos tirem suas conclusões. É uma boa oportunidade para ver se estão atentos aos detalhes. Depois, volte às imagens e faça com que percebam os detalhes que escaparam. Na primeira imagem, no primeiro plano, aparecem mais perto algumas pedras e um barco. Um pouco mais ao fundo, no segundo plano, veem-se também algumas pedras e um barco. Ao fundo, no terceiro plano, há construções e montanhas. Na segunda imagem, o trigo aparece mais perto, no primeiro plano, seguido de uma personagem que caminha em direção ao fundo, onde aparecem, no terceiro plano, árvores, montanhas e o sol nascente ou poente.
6. Instigue a turma a realizar uma leitura mais emocional e pessoal das imagens. Conte o que é uma paisagem: uma palavra que na arte representa o gênero do desenho e da pintura que privilegia vistas panorâmicas da natureza ou da cidade. Faça os estudantes pensarem sobre outras paisagens que podem ser destacadas: lagos, montanhas, uma cidade, florestas, um vulcão, arquipélagos, entre outras.

Habilidade: (EF15AR02)

Aprofundamos o tratamento dos elementos constitutivos da linguagem do desenho: a espessura da linha, a escala do desenho, a coordenação exigida para o traço. O estudante é convidado a refletir sobre os efeitos do ato de desenhar sobre o seu corpo. Essa percepção é importante porque, muitas vezes, o tamanho limitado do caderno, do papel A4 e do livro didático pode recalcar a relação de crianças mais sinestésicas com o ato de desenhar. Vivenciar a experiência corporal enquanto se desenha é um recurso potente para convidar crianças de diferentes personalidades a explorar a fundo o seu próprio potencial com o desenho.

A artista Sandra Cinto produziu inúmeros trabalhos de desenho e pintura com as ondas do mar. Suas obras podem ser associadas a uma miríade de referências da música e da poesia sobre o mar. Pesquise sobre a sua obra e experimente realizar essa conexão entre a linguagem visual e a linguagem verbal.

O que é essa imagem?

Orientações

2. Aqui, a interpretação sobre o que a obra figura deve ser transposta para uma conversa sobre elementos da linguagem visual: a cor, as linhas sinuosas e onduladas, a espessura do traço.
3. Direcione a interpretação da turma à cor, um dos elementos fundamentais da linguagem visual.
4. Os estudantes devem ser levados a observar a presença da autora em relação ao desenho, pensar sobre a escala do desenho e traçar relações de diferenciação entre desenhos na escala do caderno ou do livro e na escala de uma parede ou muro.

OBSERVE A FOTOGRAFIA DA ARTISTA SANDRA CINTO (1968-), QUE FOI TIRADA ENQUANTO ELA ESTAVA DESENHANDO.



SANDRA CINTO. DETALHE DA INSTALAÇÃO NOTURNO, EXIBIDA NA GALERIA CASA TRIÂNGULO, EM SÃO PAULO (SP). FOTOGRAFIA DE 2019.

O QUE É ESSA IMAGEM?

1. O QUE A ARTISTA ESTÁ DESENHANDO? *Resposta pessoal.*
2. COMO SÃO AS LINHAS QUE VOCÊ VÊ NO DESENHO?
3. QUAIS CORES VOCÊ VÊ? *Espera-se que os estudantes respondam que veem traços brancos sobre fundo preto.*
4. QUAL SERÁ O TAMANHO DO DESENHO TODO?

ONDE DESENHAMOS

1. QUAL É A DIFERENÇA NA POSIÇÃO DO CORPO PARA DESENHAR NO CADERNO E PARA DESENHAR NA PAREDE? *Desenhar na parede é diferente de desenhar no caderno. É preciso estar em pé e de frente para o desenho, assim como a professora faz ao escrever na lousa.*
2. SE VOCÊ PUDESSE DESENHAR EM UMA PAREDE INTEIRA, O QUE DESENHARIA? *Respostas pessoais.*
3. IMAGINE UM MATERIAL ESPECIAL E DIFERENTE PARA FAZER ESSE DESENHO. QUAL SERIA? *Resposta pessoal.*

88

Onde desenhamos

Orientações e comentários das atividades

2. Estimule os estudantes a imaginar possibilidades de desenho que se adaptem a um suporte de grandes proporções, como uma parede. Pergunte a eles sobre as diferenças entre um desenho em grande ou em pequena escala; e como fariam para alcançar todos os cantos de uma parede.
3. Mapeie o repertório dos estudantes sobre materiais próprios das artes visuais e dê novos exemplos. A artista Sandra Cinto, por exemplo, desenha com canetas metalizadas.

UMA NOVA FORMA DE DESENHAR

O QUE ACONTECE QUANDO DESENHAMOS ALGO QUE NÃO SE PARECE COM NADA QUE CONHECEMOS? VAMOS TESTAR?

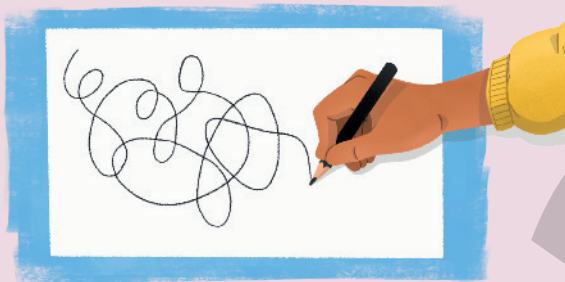
- 1 NA PRÓXIMA PÁGINA, COMECE A TRAÇAR UMA LINHA QUE DARÁ VÁRIAS VOLTAS SOBRE SI MESMA.



ILUSTRAÇÕES: MARI HEFFNER

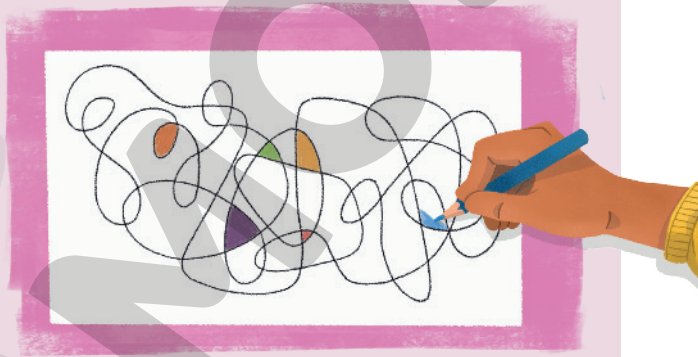
AOS POUCOS VOCÊ CONSTRUIRÁ UMA FIGURA QUE PARECE UM NOVELO DE LÃ EMARANHADO.

2



TENTE NÃO TIRAR O LÁPIS DO PAPEL. A LINHA DEVE TERMINAR NO MESMO PONTO ONDE COMEÇOU.

- 3 NO FINAL, O DESENHO FORMARÁ VÁRIAS ÁREAS FECHADAS. VOCÊ PODE COLORIR CADA ESPAÇO COM UMA COR DIFERENTE.



89

Roteiro de aula

Objetivo: Experimentar o desenho abstrato; despertar no fazer artístico a dimensão lúdica do brincar.

Duração: 45-50 min

Materiais: Lápis de cor.

Observações: O lápis de cor pode ser substituído por canetinha para pintar.

Desenvolvimento: Leia as orientações do livro com os estudantes, cuidando para que tenham um tempo para depurar e compreender as orientações da leitura. Enfatize que a proposta não é desenhar algo que eles conheçam, mas sim experimentar livremente a gestualidade enquanto se desenha. Ao propor a atividade, instaure uma atmosfera de brincadeira, para que as crianças desassociem o ato de desenhar da representação figurativa.

Baseie-se na ilustração da página para exemplificar como a atividade deve ser feita. Construa na lousa uma linha, colorindo algumas das áreas internas de diferentes cores. Demonstre para eles como seria desenhar sem tirar o lápis do papel e mostre também como seria retomar o desenho do ponto onde ele foi interrompido, pois isso poderá acontecer por distração ou acidente.

Enquanto as crianças desenhavam no Livro do Estudante, caminhe entre as mesas e estimule-as a falar sobre o que estão fazendo, sobre as dificuldades e soluções que estão criando. Ao final da prática, peça que guardem os lápis de cor.

Avaliação: Peça aos estudantes que mostrem os desenhos e comentem o que fizeram, destacando as dificuldades e as soluções para elas e também permitindo que interpretem as imagens livremente. Verifique se houve compreensão de que o desenho pode ser também uma experiência mais abstrata, de livre gestualidade, e que simbolizar uma imagem às vezes depende mais do olhar e da imaginação de quem vê do que propriamente da codificação reconhecível de um desenho figurativo.

ZAZ – Uma nova forma de desenhar

Habilidade: (EF15AR05)

As crianças desta faixa etária desenhavam coisas que associam àquilo que está presente em sua realidade: a casa, o Sol, a família etc. Esse é um processo importante para simbolizar o mundo à sua volta. Mas, mesmo quando a imagem não figura como algo imediatamente reconhecível, elas tendem a buscar em seu imaginário imagens correspondentes àquilo que veem. Esse é um recurso a ser utilizado em uma experiência com a linguagem abstrata no desenho, como a imagem que a atividade propõe criar: permitir que as crianças usem a imaginação para produzir novos sentidos e criar narrativas ou interpretações para aquilo que lhes é apresentado.

4 COMPLETE O DESENHO NO ESPAÇO A SEGUIR.



5 MOSTRE O SEU DESENHO PARA OS COLEGAS E VEJA TAMBÉM O QUE ELES DESENHARAM.

- COM O QUE ESSES DESENHOS SE PARECEM?



PROJETO PAISAGÍSTICO DA RESIDÊNCIA ODETTE MONTEIRO (ATUAL FAZENDA MARAMBAIA), DE ROBERTO BURLE MARX. CORRÊAS, PETRÓPOLIS (RJ), 1948.



1. LEIA COM O PROFESSOR:

O DESENHO ACIMA MOSTRA UM JARDIM VISTO DE CIMA. ELE FOI FEITO PELO ARTISTA E PAISAGISTA ROBERTO BURLE MARX (1909-1994). ELE PESQUISAVA AS PLANTAS DO BRASIL PARA CRIAR LINDOS JARDINS. DESENHANDO, ELE PLANEJAVA CADA DETALHE DO JARDIM.

UM JARDIM PODE SER UMA VERDADEIRA OBRA DE ARTE! CADA PLANTA TEM SUAS PRÓPRIAS LINHAS, CORES E TAMANHO.



2. CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR:

IMAGINE QUE VOCÊ É UM PÁSSARO E ESTÁ VOANDO SOBRE UM IMENSO JARDIM NO MEIO DA CIDADE. O QUE VOCÊ VÊ LÁ DE CIMA? *Resposta pessoal.*

ZUM! – Desenho e paisagismo

Habilidade: (EF15AR02)

Antes de iniciar, relembre com a turma o que é uma paisagem, tema trabalhado no início do capítulo, com base nas obras de Tarsila do Amaral.

O foco na obra de Roberto Burle Marx é uma aproximação entre a arte do desenho e o paisagismo – que é a arte de construir paisagens com as plantas; uma vertente da arquitetura. Os projetos paisagísticos de Burle Marx eram pensados como desenhos e pinturas abstratas. Por isso, sua obra é um recurso para a compreensão de como um desenho pode ser transposto para o espaço.

A abordagem do texto é lúdica: convida a olhar para o desenho de Roberto Burle Marx como se ele fosse um jardim visto de cima e como se a criança fosse um pássaro sobrevoando esse jardim. O desenho de projeto entendido como um espaço abstrato que as crianças podem sobrevoar e adentrar é um chamado para conceberem o desenho como uma obra de imaginação e criação de novos espaços.

A fim de mergulhar na obra do artista, busque aprofundar a conversa e destacar a relação entre o desenho arquitetônico – paisagístico, no caso – e os espaços da cidade. Os estudantes devem compreender que calçadas, ruas, parques, casas e prédios têm um aspecto gráfico e que um dia só existiram como desenho, antes de serem construídos. O objetivo é trabalhar a percepção visual para a presença dos elementos do desenho no espaço tridimensional e também para os contextos pelos quais circula cada estudante.

A imagem mostra o projeto do jardim da Fazenda Marambaia, no município de Corrêas, Rio de Janeiro. Realize uma pesquisa para encontrar fotografias de outros projetos conhecidos do artista. As fotografias ajudarão os estudantes a entender como esses projetos se concretizam.

Esta proposta dialoga com uma das atividades da seção *Artes integradas*, no Capítulo 8 – na qual as crianças serão convidadas a desenhar linhas no chão, sobre as quais caminharão – e pode se desdobrar em outras, como o desenho de observação de botânica ou da paisagem, que são oportunidades para explorar outros espaços da escola nas aulas de Arte. O objetivo é estabelecer uma relação lúdica com as linhas e formas que estão presentes nos espaços nos quais elas convivem e circulam.

Orientações e comentários das atividades

- Conduza uma conversa em que a experiência dos estudantes com os parques seja discutida. Verifique se compreenderam a ideia de que o desenho do projeto de Burle Marx equivale à vista vertical do parque.

A arte faz pensar – O desenho e as brincadeiras populares

Habilidades: (EF15AR02),
(EF15R03)

Brincar é também pensar com o corpo. A seção resgata um ponto central para a proposta desta obra didática: a correlação entre fazer arte e brincar na infância. O objetivo é que as crianças entendam como alguns elementos da linguagem visual, própria das artes visuais, estão presentes nas suas brincadeiras, experimentando-os por um viés lúdico.

Você pode pesquisar a história de algumas brincadeiras tradicionais e contar para as crianças. É importante que elas entendam que essas brincadeiras são transmitidas de geração em geração, o que remete pensar que os adultos e idosos também foram crianças – e que os modos de brincar talvez fossem diferentes dos que oferecem o entretenimento digital e a indústria de brinquedos atuais. Essa transmissão de geração em geração e o fato de serem brincadeiras conhecidas em muitas regiões são o que as torna populares.

A ARTE FAZ PENSAR

O DESENHO E AS BRINCADEIRAS POPULARES

O DESENHO ESTÁ EM TODOS OS LUGARES. ELE ESTÁ ATÉ MESMO NAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS.



CRIANÇAS DA TRIBO INDÍGENA SATERÊ-MAWÉ JOGAM AMARELINHA EM MANAUS (AM). FOTOGRAFIA DE 2018.

1. VOCÊ CONHECE ALGUMA BRINCADEIRA PARECIDA COM A DA FOTOGRAFIA? *Resposta pessoal.*
2. QUE OUTRAS BRINCADEIRAS VOCÊ CONHECE QUE PRECISAM DE DESENHOS NO CHÃO?

Resposta pessoal. As linhas a serem destacadas podem ser desenhadas ou podem ser também fios

de barbante, presentes em muitas brincadeiras populares. Caso os estudantes não conheçam as

brincadeiras citadas ou outras mais, conte a eles como se faz e convide-os a experimentá-las.

Há muitos vídeos de referência na internet sobre brincadeiras populares.

3. AS CRIANÇAS DA FOTOGRAFIA DESENHARAM A AMARELINHA NO CHÃO DE AREIA. ONDE VOCÊ DESENHARIA A SUA PRÓPRIA AMARELINHA?

Resposta pessoal. Deixe que as crianças apresentem o seu repertório sobre materiais artísticos e

imaginem outras possibilidades. Depois, apresente a elas algumas soluções tradicionais para

desenhar no chão, como o giz e o tijolo de barro.

4. EM QUAIS ESPAÇOS DA ESCOLA VOCÊ GOSTA DE BRINCAR?

Resposta pessoal. Deixe que as crianças acionem a memória e a percepção sobre os tipos de espaço que

a escola oferece. Se necessário, destaque algumas possibilidades, dando ênfase a espaços grandes e

abertos e fazendo-as notar que tanto a sala de aula como outros espaços podem ser utilizados.

ALGUMAS LINHAS DESENHADAS SOBRE O CHÃO PODEM SE TRANSFORMAR EM UM JOGO DE AMARELINHA OU ATÉ MESMO EM UM CAMPO DE FUTEBOL.

PODEM TAMBÉM FORMAR UMA PIPA VOANDO NO AR.

O DESENHO DE UM CÍRCULO PODE SER UM BAMBOLÊ.

UMA LINHA PODE SER A CORDA QUE PULAMOS OU O BARBANTE DA BRINCADEIRA "CAMA DE GATO".

5. SENTE-SE EM RODA COM OS COLEGAS PARA CONVERSAR.

- APRESENTE AS SUAS RESPOSTAS PARA AS PERGUNTAS ANTERIORES.
- COMPARE COM AS RESPOSTAS DOS COLEGAS. ELAS SÃO PARECIDAS OU DIFERENTES DAS SUAS?

Orientações e comentários das atividades

5. Nesta faixa etária, é importante instaurar momentos nos quais os estudantes possam se colocar frente ao grupo, com atenção àquilo que se compartilha. Busque fazer a palavra circular e transforme, tanto quanto possível, todas as contribuições individuais em material de reflexão para o grupo, para que todos possam participar e experimentar essa oportunidade de autoexposição e escuta do outro.

Vamos experimentar – Um desenho feito no ar!

Habilidades: (EF15AR05), (EF15AR02)

O móbile é um recurso para fixar e aprofundar alguns dos elementos da linguagem visual: linhas retas ou curvas, pontos, formas geométricas ou sinuosas. Ele possibilita a transposição do desenho do papel para o espaço. O móbile introduz de modo evidente a noção de movimento e rompe com a frontalidade que o desenho no papel impõe ao olhar, ativando assim outras vias de percepção visual e corporal. Este é um dos principais esforços deste capítulo: transpor a percepção dos elementos constitutivos da linguagem do desenho do papel para o corpo e para o espaço.

Inicialmente, a proposição é desenhar o móbile, o que pode se desdobrar na feitura de um móbile com materiais como barbante, palitos de dente e papel de alta gramatura. Outra possibilidade é retomar a relação com as brincadeiras populares e construir outros objetos lúdicos, como uma pipa de papel seda, cola, varetas de madeira e linha. Utilize o vídeo recomendado na bibliografia sugerida para exemplificar, com base na obra de Alexander Calder, como um desenho pode ser feito no ar. Destaque o uso de hastes de metal, que são muito finas e leves e lembram as linhas de um desenho, e faça-os observar como a sombra dos móveis forma desenhos na parede.

Roteiro de aula

Objetivos: Estimular a percepção espacial e trabalhar a noção de movimento nos planos bidimensional e tridimensional.

Duração: 45-50 min

Materiais: Papel e lápis de cor.

Observações: Possivelmente, o senso de movimento apareça mais na fala dos estudantes sobre os desenhos do que no próprio resultado gráfico, e isso não é um problema: a atividade é um ponto de partida para que eles busquem essas qualidades no desenho.

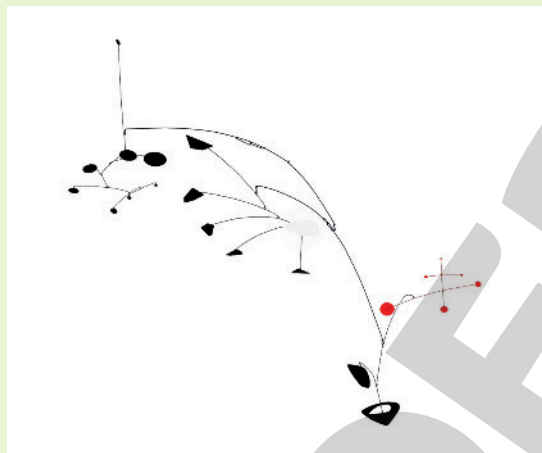


VAMOS EXPERIMENTAR

UM DESENHO FEITO NO AR!

PODEMOS VER DESENHOS EM TODO LUGAR, ATÉ MESMO NO AR!

OBSERVE AS FOTOGRAFIAS A SEGUIR. ELAS NOS MOSTRAM UM MÓBILE E UMA ESCULTURA, NA PRIMEIRA E NA SEGUNDA FOTOGRAFIAS.



SETE DISCOS HORIZONTAIS (SEVEN HORIZONTAL DISCS), MÓBILE DO ARTISTA ALEXANDER CALDER. 1946. CHAPA DE METAL PINTADA E FIOS, 134,6 CM × 109,2 CM. COLEÇÃO PARTICULAR.



ALEXANDER CALDER. *MUITO ONDULADO*. 1969. CHAPA E ARAME PINTADOS, 78 CM × 132 CM. COLEÇÃO PARTICULAR.

UM MÓBILE É UM OBJETO QUE FICA PENDURADO E QUE SE MOVE NO AR. ESSAS DUAS OBRAS FORAM FEITAS PELO ARTISTA ALEXANDER CALDER (1898-1976).

O QUE É ESSA IMAGEM?



1. CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR:

- VOCÊ JÁ VIU OU FEZ UM MÓBILE? COMO ELE ERA? ONDE ESTAVA FIXADO?

94

Desenvolvimento: Leia as orientações com a turma. Apresente a obra de Alexander Calder, destacando que o artista “desenhava no ar”, com linhas e formas orgânicas que ganham vida e movimento no espaço. Provoque os estudantes a pensar em como seria o seu próprio móbile e quais materiais usariam.

Distribua o papel e o lápis de cor. Lembre os estudantes de que o móbile é uma estrutura suspensa e que, por isso, eles podem começar desenhando a linha ou suporte que será a base do seu móbile. Isso dará a eles um ponto de partida para a proposta, que é desafiadora para esta faixa etária.

AGORA É SUA VEZ!

1 VOCÊ DESENHARÁ UM MÓBILE!

- NO ESPAÇO ABAIXO, DESENHE COMO ELE PODERIA SER.

2 ANTES DE DESENHAR, IMAGINE:

- ONDE VOCÊ GOSTARIA DE PENDURAR ESSE MÓBILE.
- QUAIS FIGURAS FORMARÃO O SEU MÓBILE.



3 COMPARTILHE O SEU PROJETO COM OS COLEGAS!

- VEJA O QUE ELES DESENHARAM E ONDE GOSTARIAM DE COLOCAR O MÓBILE!

95

Orientação para os tópicos 2 e 3

Utilize esse recurso imaginativo para instigar nos estudantes o interesse por desenvolver uma abordagem autoral na proposta. A obra de Alexander Calder tem uma linguagem muito particular, e por isso é possível que os estudantes reproduzam a imagem do livro. Permita que o façam, mas estimule-os a se aprofundar e a experimentar os aspectos que mais interessam a eles na imagem. Isso é um tipo de releitura: partir de uma imagem artística preexistente, aprofundando-se em um ou outro aspecto gráfico de maior interesse e ampliando as interpretações possíveis. Não deve tratar-se de uma cópia, mas sim da assimilação e do desdobramento dos aspectos gráficos de uma obra de arte.

Apresente aos estudantes alternativas de materiais que possam ser utilizados na possível confecção do móbile: papel, madeira, metal, tecido, brinquedos. Contribua também para que imaginem lugares onde eles gostariam de colocar os móveis: No seu quarto? Na sala de aula? No pátio da escola? Estimule a imaginação dos estudantes e verifique como eles traduzem e nomeiam aquilo que decidiram colocar no papel.

Sugestão de vídeo

- Para ver como os móveis de Alexander Calder se movem no ar, assista ao vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=f15PRaTSMUI>>. Acesso em: 23 abr. 2021.

Peça que mostrem os desenhos. Pergunte a eles o que desenharam, por que, e peça que digam e representem com o corpo qual é o movimento que os seus móveis fariam no ar.

Avaliação: Os estudantes podem ser avaliados pela resposta ao desafio de criar um desenho que produza a sensação de movimento de um móbile e também pela solução criativa de materiais e formas em seu projeto de móbile. Eles devem compreender o desenho como um tipo de projeto ou base para um objeto que pode ser transposto do plano bidimensional, do papel, para o plano tridimensional, do espaço.

Capítulo 8 - O gesto e a pintura

Habilidade: (EF15AR02)

Introdução

O capítulo introduz a linguagem da pintura, demarcando diferenças fundamentais em relação à linguagem do desenho. Segue a mesma orientação do capítulo anterior: iniciar com os elementos da linguagem, deslocando-os gradativamente do papel para o corpo e o espaço. Os estudantes são convidados a experimentar a pintura como um modo de criar imagens utilizando a mancha. Eles também deverão explorar o ato gestual de pintar.

A obra do artista estadunidense David Hockney abre o capítulo apresentando planos, variações nas tonalidades de uma mesma cor e insinuando transparência e movimento com a pintura.

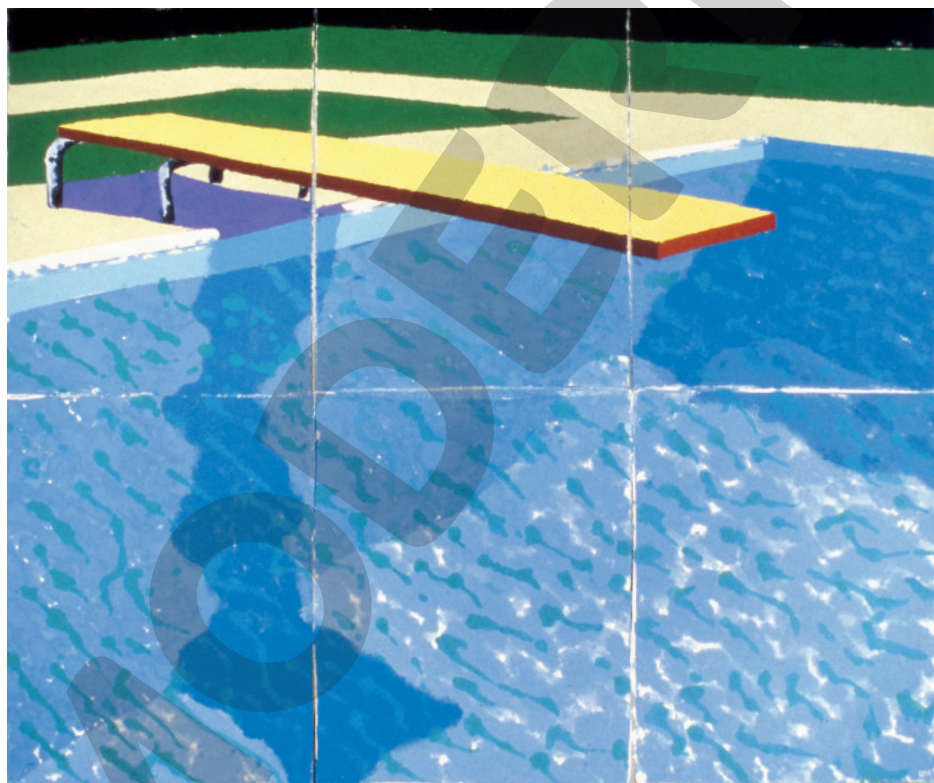
A piscina remete a uma qualidade plástica fundamental da linguagem da pintura: o caráter aquoso das tintas. Assim, esta pintura introduz um capítulo convidando os estudantes a experimentar as artes visuais pelo viés pictórico. As tintas são materiais com maior apelo sensorial e que permitem menor controle motor do que os materiais secos próprios para a linguagem do desenho, permitindo aos estudantes uma relação mais intuitiva e sinestésica com o ato de produzir uma imagem artística.

CAPÍTULO

8

O GESTO E A PINTURA

OBSERVE POR UM TEMPO ESTA IMAGEM.



DAVID HOCKNEY. TRAMPOLIM COM SOMBRA (PISCINA DE PAPEL 14). 1978.
182,9 CM X 217,2 CM.

96

Sugestão de vídeo

- Utilize recursos como um computador ou uma TV conectada à rede para assistir ao vídeo de David Hockney pintando. Observe com os estudantes como ele constrói cada detalhe da imagem. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UVBYfTr8BRQ>> Acesso em: 30 jan. 2021.

O vídeo tem duração aproximada de 7 minutos e uma música instrumental. Durante o vídeo, busque sublinhar como o artista constrói inicialmente a estrutura da imagem, fazendo a base das árvores e demarcando o espaço e os elementos constitutivos da perspectiva.

O QUE É ESSA IMAGEM?

Respostas pessoais.



1. ESSA IMAGEM TRAZ PARA VOCÊ ALGUMA LEMBRANÇA? QUAL?
2. QUANTOS TONS DE AZUL VOCÊ VÊ NA PINTURA?
3. QUE SENSações AS CORES DA IMAGEM FAZEM VOCÊ SENTIR?
4. O QUE VOCÊ SENTE QUANDO OBSERVA A COR AZUL? E A AMARELA?

O ARTISTA QUE FEZ ESSA PINTURA GOSTAVA DE PINTAR A ÁGUA, QUE É UMA DAS COISAS MAIS DIFÍCEIS DE PINTAR.

A ÁGUA É TRANSPARENTE: PODEMOS VER ATRAVÉS DELA.

VEJA COMO ELE CRIA A SENSÇÃO DE MOVIMENTO NA ÁGUA.

PINTAR É DIFERENTE DE DESENHAR. QUANDO DESENHAMOS, USAMOS O LÁPIS PARA FAZER LINHAS.

NA PINTURA, USAMOS O PINCEL PARA ESPALHAR A TINTA, QUE FAZ MANCHAS E SE ESPALHA NA SUPERFÍCIE COMO ÁGUA!



CAROL SARTORI

97

Durante a apresentação do vídeo, aproveite alguns momentos para destacar como ele acende alguns pontos de luz, usando cores mais vibrantes e intensificando os contrastes. Por fim, destaque a opção de pintar a céu aberto, o que aumenta a percepção dos efeitos da luz natural sobre o cenário pintado. Mantenha alguns momentos de silêncio durante o vídeo para que eles possam concentrar-se na pintura, nos gestos do artista, nos sons e efeitos do pincel manchando a tela.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

1. Permita que os estudantes compartilhem as suas memórias e estimule a interpretação por um viés narrativo durante essa etapa da leitura da imagem.
2. É possível que os estudantes não saibam o que é tonalidade. Por isso, conduza a leitura de modo a comparar os diferentes tons de azul da imagem: os mais claros e os mais escuros, os mais vibrantes e os mais apagados ou opacos. Aproveite essa oportunidade para treinar o olhar para essas nuances próprias da linguagem da pintura.
3. Deixe que os estudantes construam leituras subjetivas, que poderão partir de narrativas de suas experiências com piscinas e dias ensolarados. Comente com eles que as cores podem despertar sensações e sentimentos como tranquilidade, agitação, medo, irritação, tristeza, alegria e muitos outros. Explore a teoria das cores para evocar leituras sensíveis sobre o efeito das cores para a fruição.
4. Conte aos estudantes que o amarelo, o vermelho e o laranja são cores quentes, em oposição ao azul, ao verde e também ao roxo, que são consideradas cores frias. Peça que eles tragam referências de coisas que eles conhecem que têm essas cores e que justifiquem essa classificação das cores em frias e quentes. Convide-os a criar novos sentidos e leituras para o uso das cores na arte.

Pintura e imaginação

Habilidade: (EF15AR02)

A obra da artista mineira Ana Prata convoca o aspecto lúdico da arte para o capítulo. E permite ao professor explorar outros aspectos da linguagem pictórica, como o contraste acentuado entre as cores, a textura das manchas que fazem o conjunto de várias cores produzir a sensação de uma cor só, a sugestão de profundidade não pela construção dos ângulos, mas pela justaposição dos objetos e pelas manchas e, por fim, a sensação de reflexo por cores do espectro oposto do círculo cromático.

Ao trabalhar essa imagem, evoque seu aspecto fantasioso e convide a turma a imaginar uma narrativa para ela. A artista trabalha com fotografias pesquisadas na internet. Mesmo assim, seu caráter absurdo é evidente. Isso pode ser explorado para que os estudantes concebam o ato de pintar não apenas como representar ou simbolizar aquilo que se vê no mundo real, mas também dar asas à imaginação.

PINTURA E IMAGINAÇÃO

OBSERVE A PINTURA.



ANA PRATA. VACA. 2009.
ÓLEO SOBRE TELA,
195 CM × 236 CM.
COLEÇÃO PARTICULAR.

ANA PRATAGALERIA MILAN - COLEÇÃO PARTICULAR

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 8.610 de 19 de fevereiro de 1998.

O QUE É ESSA IMAGEM?



1. VOCÊ JÁ VIU UMA VACA ANDAR DE CARRO? SERÁ QUE ESSA CENA ACONTECEU DE VERDADE OU FOI IMAGINADA?

Resposta pessoal.



2. O QUE PARECE ESTAR MAIS PERTO DE QUEM OBSERVA A PINTURA? ASSINALE:

A VACA

O CARRO

OS PRÉDIOS

- CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR E EXPLIQUE POR QUE VOCÊ ASSINALOU ESSA RESPOSTA.

A PINTURA NOS PERMITE CRIAR MUNDOS FANTÁSTICOS. MAS ELA TAMBÉM MOSTRA COISAS QUE EXISTEM NO NOSSO MUNDO.

A IMAGEM REPRODUZIDA NESTE LIVRO É PEQUENA. MAS A PINTURA REAL TEM O TAMANHO DO CORPO DE UM ADULTO ALTO.

NA TELA EM TAMANHO NATURAL, PODERÍAMOS VER TAMBÉM SE A ARTISTA PINTA COM GESTOS DE CIMA PARA BAIXO OU DE UM LADO PARA O OUTRO.

98

O que é essa imagem?

Direcione a observação das crianças para os elementos da imagem: o carro, a neve, a vaca, os edifícios ao fundo. Busque destacar a percepção sobre elementos como as cores e a luz.

Orientações e comentários das atividades

1. Pode-se compartilhar com eles as obras da artista por meio de pesquisas de imagens em sites de busca da internet. Provoque-os a pensar se a pintura é uma representação do real ou uma criação de novas realidades.

PINTANDO COM O SOPRO!

Professor, explique o significado do termo **diluir**: acrescentar água à tinta para que ela aumente de volume e fique menos concentrada.

PARA ESTA ATIVIDADE, VOCÊ PRECISARÁ DE:

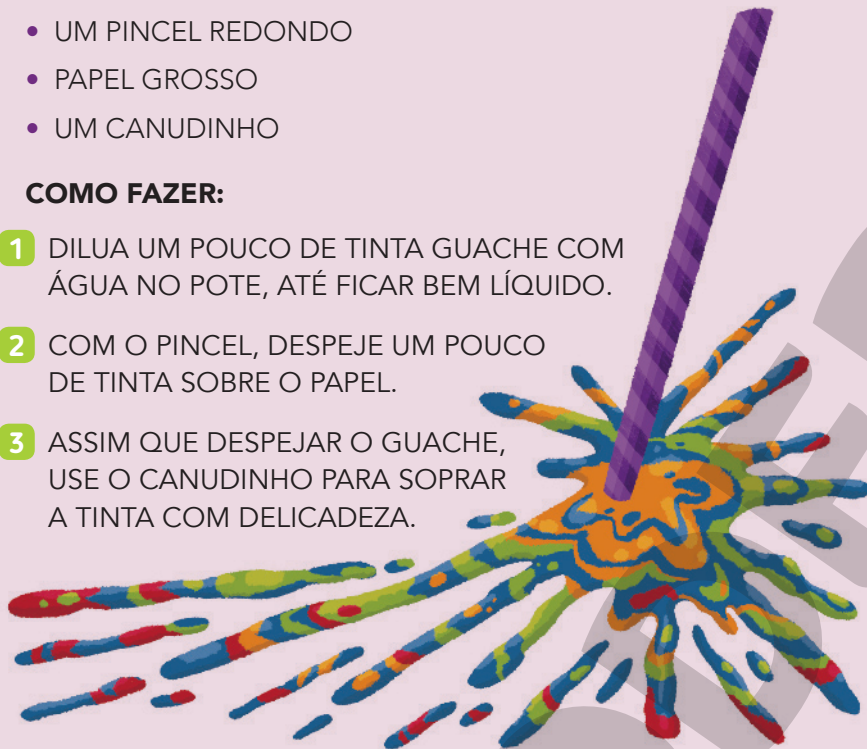
- UM COPO COM UM POUCO DE ÁGUA
- TINTA GUACHE, UM POTE PEQUENO PARA DILUIR A TINTA
- UM PINCEL REDONDO
- PAPEL GROSSO
- UM CANUDINHO

COMO FAZER:

- 1 DILUA UM POUCO DE TINTA GUACHE COM ÁGUA NO POTE, ATÉ FICAR BEM LÍQUIDO.
- 2 COM O PINCEL, DESPEJE UM POUCO DE TINTA SOBRE O PAPEL.
- 3 ASSIM QUE DESPEJAR O GUACHE, USE O CANUDINHO PARA SOPRAR A TINTA COM DELICADEZA.
- 4 DEIXE QUE A TINTA SE ESPALHE POR TODAS AS PARTES DO PAPEL.

DICA! SE PREFERIR, VOCÊ PODE TROCAR SEU POTE DE TINTA COM O DE SEUS COLEGAS. ASSIM VOCÊ TERÁ MAIS CORES PARA FAZER SEU DESENHO.

E CADA VEZ QUE AS TINTAS SE ENCONTRAREM NO PAPEL, ELAS SE MISTURARÃO.



MARI HEFFNER

ZAZ – Pintando com o sopro!

Habilidade: (EF15AR05)

Roteiro de aula

Objetivos: Pintar com sopro; associar o ato de pintar à ludicidade do brincar.

Duração: 45-50 min

Materiais: Papel, copo com água, potes pequenos para diluir a tinta, guache, pincel arredondado, canudinhos.

Observações: Teste os materiais antes, a fim de averiguar se o papel comporta uma prática com uma tinta muito molhada e qual intensidade de sopro será necessária, o que depende da largura do canudinho.

Desenvolvimento: Comece conversando com a turma sobre como se faz uma pintura: se no desenho o traço é o elemento fundamental, na pintura esse elemento é a mancha. Reúna-os em torno de uma mesa e exemplifique passo a passo a atividade: dilua a tinta com água no pote, transporte-a para o papel com o pincel e comece a soprar. Traga mais tinta diluída para o papel quando sentir necessidade.

Peça que se acomodem em suas cadeiras e distribua os materiais, dando a cada criança uma cor de tinta, que poderá ser trocada com os colegas durante a atividade.

Inicie a atividade. Enquanto produzem, oriente-os a não sujar as carteiras e os colegas.

Se possível, registre a atividade ao longo do processo, com fotografia ou vídeo; afinal, a atividade em si tem um caráter corporal que aproxima o fazer do campo da *performance*.

Ao concluírem, peça que descartem a água, a tinta, e que lavem os pincéis enquanto os desenhos secam.

Avaliação: Sem tirar os desenhos da carteira, peça aos estudantes que falem sobre como foi fazer a atividade e sobre como ficaram as suas manchas. Pergunte como foi pintar ativando outra capacidade corporal: o sopro. Verifique se compreenderam a função da mancha na pintura.

Sobre os elementos da imagem

Comente sobre o aspecto gestual que envolve a pintura. Fale sobre o domínio do pincel e a coordenação para pintar desde os menores detalhes até grandes extensões da tela, o que envolve a mão e o movimento de todo o braço. Assim como no desenho, a pintura é um ato da imaginação, mas também físico, corporal.

Técnicas da arte – Pintura mural

Habilidade: (EF15AR05)

Professor, você pode buscar exemplos de pintura mural tanto nos artistas modernos brasileiros e nos muralistas da América Latina, em especial do México, mas também do Chile, e ainda na linguagem do grafite. Se desejar, pode também desdobrar esse tema com outros tipos de arte mural, como o mosaico ou os relevos.

Utilize a discussão sobre a pintura mural a fim de aguçar a percepção da turma para os espaços da escola onde pode haver intervenções gráficas. Estimule-os também a notar a presença de formas da pintura mural na região onde eles vivem e no muro das escolas.

Busque fortalecer a relação entre a pintura e o gesto. Na fotografia, três estudantes pintam o muro, dois deles com o auxílio de um banco para alcançar a parte mais alta. A turma deve refletir sobre a disposição do corpo para pintar e sobre como os materiais contribuem para o gesto físico intenso que é pintar. Para fortalecer essa percepção, apresente a eles imagens de alguns dos materiais citados no texto, como o rolo de tinta, os pincéis grandes e o *spray*, destacando que o *spray* não é adequado para a idade deles, mas que é responsável pelas cores vibrantes e de alto brilho que caracterizam a linguagem do grafite. É possível, ao abordar essa manifestação artística, estabelecer uma relação com a dança do Bibói, apresentada na Unidade 1. Ambos integram a cultura urbana e, mais especificamente, o universo do *hip-hop*. Há inúmeros exemplos de grafite na internet que podem ser usados para situar os estudantes em relação a essa linguagem.

TÉCNICAS DA ARTE

PINTURA MURAL

OBSERVE ESTA FOTOGRAFIA.



FERNANDO CARDOSO

ESTUDANTES PINTAM OS MUROS DA ESCOLA EM PARINTINS, NO AMAZONAS. FOTOGRAFIA DE 2017.

O QUE É ESSA IMAGEM?

COM A AJUDA DO PROFESSOR, RESPONDA E ESCREVA.

1. O QUE OS ESTUDANTES ESTÃO PINTANDO NESSE MURO?

Resposta pessoal. Estimule os estudantes a nomear os diferentes elementos que compõem a imagem, como as árvores, a rua em perspectiva e os óculos gigantes.

2. COMO FAZEM PARA ALCANÇAR TODAS AS PARTES DO MURO?

Pintam de pé e sobem em bancos de madeira.

3. O QUE VOCÊ PINTARIA EM UMA PAREDE DESSE TAMANHO?

Resposta pessoal. Deixe que os estudantes enunciem livremente as suas ideias e se deixem contagiar por aquilo que os colegas imaginaram.

100

O que é essa imagem?

Professor, produza um registro das respostas na lousa para que os estudantes copiem e trabalhem também a habilidade da escrita.

A PINTURA MURAL É FEITA PARA SER VISTA POR TODAS AS PESSOAS. POR ISSO, ÀS VEZES, ELA OCUPA PAREDES INTEIRAS.

COM CORES VIBRANTES, ELA SE DESTACA NA PAISAGEM E PODE SER FEITA COM GRANDES PINCÉIS, BROCHAS, *SPRAY* E ATÉ COM ROLOS DE TINTA!

HÁ MUITOS TIPOS DE PINTURA MURAL. O **GRAFITE** É UM DESSES TIPOS.

AGORA É SUA VEZ!

QUE TAL CRIAR UM MURAL NA SUA ESCOLA?

- 1 JUNTO COM OS COLEGAS E O PROFESSOR, CAMINHEM PELA ESCOLA E DESCUBRAM UMA PAREDE PARA FAZER UM MURAL DA TURMA.
- 2 DEPOIS DE ESCOLHIDO O LUGAR, PENSEM EM UM TEMA PARA PINTAR NA PAREDE.
- 3 NO QUADRO ABAIXO, FAÇA UM DESENHO DO QUE PRETENDE PINTAR NO MURAL.



101

Sugestão de leitura

Existem metodologias de ensino de arte que aliam o desenho à dança e ao movimento corporal, voltadas ao aspecto lúdico do fazer artístico e à busca pelo registro gráfico do movimento. Elas podem ser boas referências para que experiências de desenho e pintura em grande escala aprofundem a relação com o corpo, e não apenas reproduzam a disposição estática do corpo que desenha no caderno ou no papel A4. Conheça o projeto italiano Segni Mossi, criado por uma dupla de profissionais das artes visuais e da dança: Disponível em: <<https://labedu.org.br/segni-mossi-interacao-entre-movimentos-corporais-e-grafismos>>. Acesso em: 30 jan. 2021.

Agora é sua vez!

Professor, conduza a caminhada com os estudantes para escolher um muro ou parede que possa ser pintado na escola. Os muros são melhores opções, pois têm maior extensão e são mais baixos. Inicialmente, o desenho deve ser feito no livro, mas a atividade pode ser desdobrada em uma intervenção real, com tinta látex colorida e pincéis largos e achatados. Considere, nesse caso, que cada criança desenvolveria o seu próprio desenho. Há outras possibilidades de intervenção que podem ser exploradas, como a pintura com máscaras ou o lambe-lambe, feito com papéis de baixa gramatura, como o papel jornal, desenhados com canetões e fixados à parede com cola à base de farinha branca. Essas possibilidades são mais adaptáveis à idade e possibilitam igualmente uma intervenção gráfica próxima à linguagem da arte mural e da arte urbana. Com a somatória de pequenas intervenções, um muro ou parede inteira pode ser preenchida.

Vamos experimentar – Um mural de silhuetas

Habilidade: (EF15AR05)

Roteiro de aula

Objetivos: Transpor a experiência da pintura para a escala do corpo e do espaço; experimentar a criação coletiva; aprofundar a relação entre pintura e gestualidade; conhecer a pintura mural.

Duração: 2 aulas.

Materiais: Lápis grafite, canetões coloridos de ponta grossa, tinta, pincéis largos achatados – ideais para espalhar a tinta –, potes grandes de tinta guache, rolo de papel *kraft* ou semelhante.

Observações: Se a escola não dispuser de canetões de ponta grossa, vocês poderão usar pincéis e tinta guache para contornar as silhuetas, tomando cuidado para não sujar a roupa. Primeiro desenha-se com um lápis e depois recobre-se o traço com a tinta. Outras tintas também podem ser utilizadas, como a acrílica ou a de tecido.

Desenvolvimento: As orientações deverão ser lidas com os estudantes, deixando um tempo durante a leitura para que as assimilem.

Etapa 1. Comente a imagem da obra do artista *pop* estadunidense Keith Haring. Destaque a presença das cores e a vibração e sensação de ação que cada silhueta produz. Lembre os estudantes da atividade realizada com as silhuetas no Capítulo 6 – Criar histórias com bonecos e sombras – para situá-los em relação ao que é uma silhueta.

Retome o que sabem sobre o que é um mural. Possivelmente, o pátio, os muros externos ou a cantina da escola têm alguma pintura em grande escala que contribuirá para essa exemplificação. Pergunte a eles quais as diferenças entre fazer um desenho individual, no caderno ou em um papel, e coletivamente, em grande escala.

Fixe uma grande extensão de papel *kraft* no chão ou parede da sala de aula ou do pátio da



VAMOS EXPERIMENTAR

UM MURAL DE SILHUETAS

VEJA AS SILHUETAS DIVERTIDAS NESTA IMAGEM.

O ARTISTA USOU UM CONTORNO ESPESSO E MUITAS CORES PARA DAR VIDA ÀS SUAS FIGURAS.



KEITH HARING. *SEM TÍTULO*. 1985. SERIGRAFIA, 60 CM × 80 CM. COLEÇÃO PARTICULAR, NOVA YORK, ESTADOS UNIDOS.

COMO REPRESENTAR OS MOVIMENTOS DO NOSSO CORPO NO DESENHO E NA PINTURA? UM ÓTIMO CAMINHO É USAR AS NOSSAS SILHUETAS.

102

► escola. Caso o papel fique no chão, os estudantes vão se deitar sobre ele para fazer as poses. Na parede, eles ficarão em pé. Fique à vontade para escolher a melhor posição, mas considere que no chão as possibilidades de exploração da expressão corporal serão mais amplas – o aproveitamento do espaço do papel será maior e a liberdade gestual também. O tamanho do papel deve comportar a silhueta de todos os estudantes.

Organize a turma em duplas, buscando integrar crianças com maior dificuldade de socializar a crianças mais expansivas. Distribua os canetões. Escolha uma delas para ajudá-lo a exemplificar como a atividade será realizada. Desenhe a sua silhueta em um pedaço separado de papel *kraft*.

ALBUM/AG-IMAGES/FOTOREBENA © KEITH HARING FOUNDATION, NOVA YORK – COLEÇÃO PARTICULAR

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 8.010 de 19 de fevereiro de 1988.


AGORA É SUA VEZ!

VAMOS PRODUZIR UM GRANDE MURAL DE PAPEL COM SILHUETAS!
TODOS PARTICIPARÃO.

VOCÊS PRECISARÃO DE:

- CANETÕES COLORIDOS DE PONTA GROSSA
- TINTA
- PINCÉIS LARGOS
- UM ROLO DE PAPEL *KRAFT* ABERTO SOBRE O CHÃO OU UM PEDAÇO FIXADO NA PAREDE

COMO FAZER:

-  1 SEPREM-SE EM DUPLAS.
- 2 CONVERSEM SOBRE A POSIÇÃO EM QUE VOCÊS QUEREM SER DESENHADOS E PINTADOS.
- 3 CADA UM SE ENCOSTA NO PAPEL E MANTÉM A POSIÇÃO, PARADO COMO UMA ESTÁTUA.
- 4 A SUA DUPLA CONTORNARÁ TODO O SEU CORPO COM O CANETÃO OU O PINCEL, MARCANDO A SUA SILHUETA SOBRE O PAPEL. DEPOIS, VOCÊS TROCAM DE LUGAR.
- 5 ASSIM QUE A SILHUETA DE TODA A TURMA FOR DESENHADA, É HORA DE PINTAR! CADA UM PINTARÁ O INTERIOR DE SUA PRÓPRIA SILHUETA.
- 6 NO FINAL, VOCÊS TERÃO UMA OBRA DE ARTE FEITA A VÁRIAS MÃOS!



103

▲ Distribua os pincéis e a tinta. Oriente os estudantes a se revezarem no uso das diferentes cores, se houver necessidade. Comente a opção de pintar com uma ou mais cores e de agregar texturas.

Considere que o mural não poderá ser guardado como a produção artística em pequenos formatos. Ademais, a sua composição é, em si, um processo de experimentação do corpo, da sociabilidade e da materialidade de grande interesse pedagógico. Por isso, tente documentar, com fotografias ou vídeo, o processo de construção do mural. Esse registro não apenas consolida um interessante material de pesquisa e replicação para professores como também forma um material documental importante para as aulas de Arte.

Ao concluir a pintura, peça que lavem os pincéis e guardem as tintas.

Avaliação: Peça aos estudantes que observem o mural e que comentem o que mais chama a sua atenção. Verifique se tiveram dificuldades e indague se eles criaram soluções para superá-las e que soluções foram essas. Pergunte como foi trabalhar em dupla e produzir um grande trabalho coletivo. Eles devem compreender que o trabalho coletivo não aplaca a dimensão sensível e imaginativa do fazer artístico, mas a potencializa e amplia.

Considere avaliá-los pelo desempenho em grupo, em particular porque nesta faixa etária as crianças ainda estão se situando em relação à integração com o grupo e muitas poderão sentir medo ou vergonha de trabalhar coletivamente. Nesse caso, o exemplo de colegas que demonstrem como seria essa integração é um aprendizado subjetivo, mas que igualmente deve ser considerado.

→ Em primeiro lugar, cada dupla deverá experimentar diferentes posturas, até decidir qual será desenhada. Eles deverão se revezar: primeiro, um posa e o outro desenha, e depois eles trocam de lugar. No final da aula, todos deverão ter as suas silhuetas desenhadas. Distribua lápis para que escrevam os seus nomes nas próprias silhuetas. Recolha os canetões e os lápis. Se necessário, recolha o papel *kraft*, com cuidado para não amassar ou rasgar.

Etapa 2. Fixe o papel *kraft* com as silhuetas sobre a mesma superfície, seja ela o chão ou a parede. Convide os estudantes a andar em torno ou em frente ao *kraft* e a observar as silhuetas. Pergunte a eles que sensações elas despertam, para que comecem a imaginar como querem pintar as áreas internas. Volte às imagens de Keith Haring para que fixem a ideia sobre o que deve ser pintado.

Artes integradas – Arte para brincar!

Habilidade: (EF15AR05)

Professor, nesta seção é apresentado um caminho possível para as Artes integradas, associando as diferentes expressões da arte ao brincar. A referência é a exposição *Playgrounds 2016*, realizada no Masp (Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand).

A proposição pode retomar os bonecos, propostos na Unidade 3, e o brinquedo musical, proposto na Unidade 2. Comente que pinturas, desenhos e esculturas são muitas vezes feitos apenas para ser vistos, mas que há também obras de arte que são feitas para interagirmos com o corpo.

Conte a eles o que é um museu de arte – lugar onde são colecionadas e exibidas obras de arte de interesse público – e que alguns museus apresentam obras para observar com o olhar, mas também obras para interagir com os outros sentidos e com todo o corpo. Na abertura da seção, a opção foi traduzir o termo em inglês *playgrounds* para o português: parque de brinquedos.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

2. Utilize o vídeo sugerido a seguir para ajudar os estudantes a entender como o trabalho pode ser ativado pelo público.
3. Estimule-os a lembrar e nomear brincadeiras e brinquedos que eles conheçam e apresente novas possibilidades. Fale sobre brincadeiras antigas, como aquelas citadas na seção *A arte faz pensar* (p. 92 e 93) desta unidade, ou sobre outras, como as bonecas *abayomi* e os piões de madeira. Utilize esta oportunidade para despertar a vontade de construir um espaço com obras de arte para brincar, que será mobilizada para o processo de criação a seguir.

ARTES INTEGRADAS

ARTE PARA BRINCAR!

ESSES BRINQUEDOS FIZERAM PARTE DE UMA EXPOSIÇÃO COM OBRAS DE ARTE CRIADAS PARA BRINCAR.

NESSA EXPOSIÇÃO, AS OBRAS DE ARTE PODIAM SER TOCADAS COM AS MÃOS.

O MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO TRANSFORMOU-SE EM UM ESPAÇO PARA BRINCAR COM TODO O CORPO!



RASHEED ARAEEN. *INFINITO*. EXPOSIÇÃO *PLAYGROUNDS 2016*, VÃO LIVRE DO MASP, EM SÃO PAULO (SP). FOTOGRAFIA DE 2016.

O QUE É ESSA IMAGEM?

Respostas pessoais.



1. O QUE ESSA IMAGEM LEMBRA PARA VOCÊ?
2. COMO SERÁ QUE SE BRINCA COM ESSA OBRA DE ARTE?
3. SE VOCÊ PUDESSE CRIAR UM MUSEU DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS, COMO ELE SERIA?

104

Sugestão de vídeo

- Quer saber mais sobre a exposição *Playgrounds 2016*? Acesse a reportagem para ouvir os artistas e curadores e ver como o público interage com as obras. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A1VimQRlqNE>>. Acesso em: 23 abr. 2021.

COMO SE FAZ UMA OBRA DE ARTE PARA BRINCAR?

PARA A EXPOSIÇÃO *PLAYGROUNDS 2016*, UM GRUPO DE ARTISTAS USOU AS BARRAS DE UM ÔNIBUS URBANO PARA CRIAR UM IMENSO TREPA-TREPA. OUTRO ARTISTA CRIOU PEÇAS MONTÁVEIS DE MADEIRA QUE PODERIAM SER REENCAIXADAS E SOBRE AS QUAIS PODÍAMOS CAMINHAR COMO EQUILIBRISTAS.

NA EXPOSIÇÃO, TEVE TAMBÉM UM GIRA-GIRA COM DESENHOS QUE GANHAVAM VIDA QUANDO ALGUÉM O MOVIMENTAVA.

ALÉM DISSO, DOIS ARTISTAS CRIARAM GRANDES PEÇAS DE MONTAR, DE TECIDO E ESPUMA OU DE MADEIRA, COM AS QUAIS AS PESSOAS CONSTRUÍAM VERDADEIRAS ESCULTURAS!



EXPOSIÇÃO *PLAYGROUNDS 2016*, VÃO LIVRE DO MASP, EM SÃO PAULO (SP). FOTOGRAFIA DE 2016.

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

ANA SCHAD

Como se faz uma obra de arte para brincar?

Utilize o vídeo de referência para apresentar essas obras e, se sentir necessidade, procure obras do artista Ernesto Neto para exemplificar o que é um trabalho interativo, orientado ao toque e ao brincar.

- Explique a eles que *playground* é o termo equivalente a parque de diversões, ou seja, um parque munido de brinquedos.



- O QUE VOCÊ FARIA SE PUDESSE TRANSFORMAR UM ESPAÇO DA SUA ESCOLA EM UM *PLAYGROUND* DE OBRAS DE ARTE?

105

- Quer entender melhor como seria um gira-gira com desenhos que ganham vida? A obra *Anémic Cinéma*, de Marcel Duchamp, pode ajudar a visualizar esses efeitos visuais. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AsnhBUp7xxM>>. Acesso em: 30 jan. 2021. O gira-gira da artista Céline Condorelli e também os discos mecanizados de Marcel Duchamp podem servir de base para outras atividades aplicáveis ao universo escolar, como a composição de discos ou os pratos pintados para girar com os dedos ou com varetas, reproduzindo o efeito óptico dessas referências.

Processo de criação – Construindo um parque de brinquedos na escola

As atividades podem ser adaptadas à realidade material e espacial da escola. Para construir todas as proposições que resultam no *playground*, serão necessárias várias etapas. Por isso, antecipe-se e priorize aquelas que exigem maior elaboração material. Uma possibilidade é dividi-las entre turmas diferentes, sendo que o *playground* deverá ocupar uma área comum da escola.

Considere que os trabalhos serão efêmeros, isto é, estragarão com o uso e serão posteriormente descartados. Por isso, busque um modo de registrar a sua criação – com vídeos ou fotografias – e o usufruto pelos estudantes.

Roteiro de aula

1. Labirinto de linhas

Objetivo: Associar elementos da linguagem visual e as brincadeiras tradicionais; consolidar a relação entre o corpo e a linguagem visual.

Duração: 45-50 min

Materiais: Giz de lousa ou pedaços de tijolos de barro.

Observações: As linhas tendem a se apagar conforme a turma caminhar sobre elas. A sua recomposição deve ser orientada inicialmente, mas permita que os estudantes se responsabilizem por isso de modo autônomo ao longo da atividade.

Desenvolvimento: Selecione uma área da escola que seja ampla e que possa receber essas inferências no chão. Peça aos estudantes que se sentem. Demonstre a eles como construir a linha no chão e qual é a proposição de caminhar e equilibrar-se sobre elas, cuidando para não invadir o espaço dos colegas e para não acelerá-los, caso alguém tenha menor presteza no caminhar. Em seguida, distribua os materiais para que alguns deles iniciem a construção das linhas, até que o espaço esteja suficientemente ocupado de linhas para que eles comecem a

PROCESSO DE CRIAÇÃO

CONSTRUINDO UM PARQUE DE BRINQUEDOS NA ESCOLA

VEJA ALGUMAS BRINCADEIRAS QUE VOCÊ E SEUS COLEGAS PODEM CRIAR PARA SE DIVERTIR E APRENDER.

1. LABIRINTO DE LINHAS

QUE TAL CRIAR UM LABIRINTO DE LINHAS NO CHÃO DA ESCOLA?

O PROFESSOR ESCOLHERÁ UM ESPAÇO DA ESCOLA ONDE A ATIVIDADE PODERÁ SER REALIZADA.



- 1 COM GIZ DE LOUSA OU PEDAÇOS DE TIJOLO DE BARRO, RISQUE NO CHÃO UMA LINHA GRANDE E CONTÍNUA, QUE PODE FAZER CURVAS, MUDAR DE DIREÇÃO E PASSAR POR CIMA DE OUTRAS LINHAS.
- 2 FAZER ESSAS LINHAS NO CHÃO PODE SER CANSATIVO, ENTÃO CONVÉM REVEZAR COM OS SEUS COLEGAS.
- 3 DEPOIS DE RISCAR O CHÃO, É HORA DE COMEÇAR A CAMINHAR SOBRE AS LINHAS E DE SE PERDER ENTRE ELAS. CUIDADO PARA NÃO PISAR FORA DELAS.
 - LEMBRE-SE: QUANDO AS LINHAS SUMIREM, VOCÊ PODERÁ DESENHAR OUTRAS!

106

▶ caminhar sobre elas. Recolha os materiais e convide-os a caminhar. Conforme as linhas forem desaparecendo, redistribua os materiais para que aqueles que não tiveram a oportunidade de riscar o chão possam desenhar novos percursos.

Avaliação: Os estudantes devem ser avaliados coletivamente pela integração com o grupo e participação na atividade. Por tratar-se de uma brincadeira, não é necessário consolidar uma situação de roda e conversa que a finalize. Essa conversa somente deverá acontecer se a atitude da turma em relação à atuação coletiva for frustrada, o que não acontecerá se o exemplo sobre como construir as linhas e como agir em relação ao espaço e aos colegas ao caminhar e equilibrar-se sobre as linhas foi cuidadoso e consistente.

2. BLOCOS DE MONTAR GIGANTES

PARA MONTAR OS BLOCOS GIGANTES, VOCÊS PRECISARÃO DE:

- JORNAL, CAIXAS DE PAPELÃO DE VÁRIOS TAMANHOS, PINCÉIS LARGOS, POTES DE SORVETE E POTES GRANDES DE TINTA ACRÍLICA DE VÁRIAS CORES.

CADA ESTUDANTE PINTARÁ UM BLOCO COM UMA ÚNICA COR.

NO FINAL, TODOS OS BLOCOS JUNTOS SE TRANSFORMARÃO EM UM GRANDE JOGO DE MONTAR. AO JUNTAR AS PARTES DE TODAS AS CORES, O JOGO SERÁ MUITO COLORIDO.

- 1 COMECEM FORRANDO O CHÃO PARA NÃO SUJÁ-LO.
- 2 DILUAM A TINTA NOS POTES DE SORVETE COM UM POUCO DE ÁGUA, PARA RENDER.
- 3 COM AS CAIXAS FECHADAS E APOIADAS NO CHÃO, PINTEM CADA UMA DAS SUAS FACES. ESPEREM A DE CIMA SECAR PARA PINTAR A DE BAIXO.
- 4 QUANDO TODAS ELAS ESTIVEREM SECAS, O BRINQUEDO ESTÁ PRONTO!

É SÓ USAR A IMAGINAÇÃO E COMBINAR O QUE QUEREM CONSTRUIR.



2. Blocos de montar gigantes

Objetivo: Desenvolver a habilidade construtiva e a percepção espacial dos estudantes; experimentar a pintura sobre suportes tridimensionais.

Duração: 2 aulas.

Materiais: Caixas de papelão resistentes e fechadas, potes grandes de tinta acrílica de cores variadas – podem ser substituídas por tinta de tecido ou outra com pouca absorção pelo papelão das caixas –, pincéis grandes achatados, potes para diluir parcialmente a tinta, jornal para forrar o chão.

Observações: Se possível, selecione caixas de papelão que possam ter as tampas coladas ou vedadas com fita, para que não desmontem ou se desconjuntem durante a atividade.

Desenvolvimento

Etapa 1: Mostre à turma uma caixa de papelão pintada e explique que o conjunto de caixas pintadas vai compor um imenso jogo de montar.

Forrem o chão com jornal. Distribua ao menos uma caixa para cada estudante e peça que se sentem em frente a elas. Distribua os pincéis, um pote de tinta para cada estudante e os potes com um pouco de água para que eles possam diluir a tinta. Explique que todos os blocos juntos vão compor o jogo, e que por isso não é necessário pintar cada face de uma cor, já que cada caixa terá uma cor. Reitere que o jogo será coletivo – por isso, não devem se preocupar em pintar a caixa da cor de sua preferência. Eles devem saber que podem confiar na seleção de cores que o professor fez para compor um jogo verdadeiramente colorido.

Demonstre como deve ser feita a diluição da tinta e deixe que cada um deles faça a própria diluição. Comecem a pintar pelas faces que estão expostas. Esperem até que a primeira face pintada de cada caixa seque para virar a caixa e pintar a base. Deixe secando. Caso haja tempo, deixe que pintem outras caixas, para ampliar as possibilidades construtivas do jogo.

Etapa 2: Cada estudante deverá transportar a sua caixa para uma área aberta da escola. Pergunte a eles o que gostariam de construir: Um castelo? Um prédio? Uma montanha? Permita que brinquem, acompanhando atentamente para que não haja conflitos ou interdição da participação de nenhum colega. Quanto mais caixas, menor a possibilidade de que os estudantes as disputem.

Avaliação: A turma pode ser coletivamente avaliada pelo engajamento na atividade, pelo cuidado em relação aos procedimentos orientados e por sua postura em relação ao coletivo durante a brincadeira.

Criar e Refletir

Avaliação de processo

Professor, a seção *Criar e Refletir* encerra a unidade orientando a aplicação de procedimentos avaliativos em processo. A avaliação em processo em artes visuais está intimamente ligada, por um lado, à produção propriamente artística e, por outro, ao exercício de reflexão e enunciação das escolhas, dificuldades, soluções e aprendizados realizados.

Muitos conteúdos trabalhados nas artes são lúdicos e divertidos, e podem passar despercebidos como aprendizado. Por isso, é muito importante desenvolver com os estudantes a capacidade de olhar para uma trajetória de aprendizagem e indagar sobre o que foi produzido, como e a quantas mãos foi produzido, o que se aprendeu, como se aprendeu. Por meio disso, aprende-se a identificar os objetos de conhecimento da arte e a falar e escutar do outro quais ideias, materialidades, processos e emoções envolveram a aprendizagem.

Orientações e comentários das atividades

1. Nessa proposição, convide os estudantes a ouvir e a compartilhar suas impressões sobre suas descobertas e aprendizados.

2 e 3. O desenho, que deve ser elaborado livremente pelos estudantes, deve se converter em material de reflexão coletiva. Por meio dele, as duas questões finais da atividade 3 devem ser abordadas como conversa, ora instigando-os a construir conexões entre o que aprenderam e o seu cotidiano, ora ajudando-os a se lembrar das situações de experimentação artística vivenciadas de modo individual e coletivo ao longo da unidade.



PARA FINALIZAR, VEJA NOVAMENTE TODAS AS PÁGINAS DO SEU LIVRO DE ARTE. LEMBRE DE TUDO O QUE VOCÊ APRENDEU.

1. AGORA CONTE O QUE APRENDEU NAS AULAS DE ARTE QUANDO:

- DESENHOU.
- PINTOU.
- BRINCOU.
- CRIOU FIGURAS E BRINQUEDOS.
- USOU SEU CORPO NAS ATIVIDADES.

2. FAÇA UM DESENHO A LÁPIS, DESTACANDO AS SUAS DESCOBERTAS PREFERIDAS.



3. MOSTRE O DESENHO PARA OS COLEGAS E VEJA TAMBÉM O QUE ELES DESENHARAM. DEPOIS, RESPONDA: *Respostas pessoais.*

- QUAIS APRENDIZADOS VOCÊ DECIDIU DESTACAR NO SEU DESENHO? POR QUÊ?
- COMO A ARTE ESTÁ PRESENTE NO SEU DIA A DIA?
- VOCÊ PREFERE FAZER UM TRABALHO DE ARTE SOZINHO OU COM OS COLEGAS?

Conclusão

Ao longo da unidade, as linguagens do desenho e da pintura foram trabalhadas por diferentes vieses. Em primeiro lugar, por sua aproximação com o cotidiano infantil e escolar, especialmente por meio da relação com o brincar e as brincadeiras tradicionais. Em segundo lugar, por sua contribuição, do ponto de vista motor e cognitivo, para o processo de alfabetização, seja pela relação entre simbolização e imagem, seja pela familiarização com os elementos visuais e gráficos que constituem a própria escrita, como a linha e o ponto. Em terceiro lugar, por meio de suas seções, que transpõem continuamente o aspecto gráfico do desenho e da pintura feitos sobre um plano, como o papel, para o âmbito da corporeidade e do espaço, de modo a aguçar a percepção dos estudantes em relação à presença dos elementos da linguagem visual – cores, movimento, forma, linhas etc. – no seu dia a dia. Esses diferentes vieses puderam ser trabalhados e avaliados nos espaços de escrita e intervenção gráfica direta do Livro do Estudante por meio das conversas propostas ao longo das seções e campos avaliativos e, por fim, de modo processual durante as experimentações sugeridas.

FICHAS DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM SUGERIDAS

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO – ESTUDANTE

Todos os itens devem ser previamente combinados e, posteriormente, discutidos com cada estudante.

4º BIMESTRE – UNIDADE 4 FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

NOME: _____ ANO: _____ BIMESTRE: _____

1. OBSERVEI AS OBRAS DE ARTES VISUAIS DE ACORDO COM AS ORIENTAÇÕES QUE RECEBI.

SIM ÀS VEZES NÃO

2. APRENDI A IDENTIFICAR OS PRINCIPAIS ELEMENTOS DAS ARTES VISUAIS, DANÇA, MÚSICA E TEATRO.

SIM ÀS VEZES NÃO

3. UTILIZEI AS PRÁTICAS DE ARTE PARA EXPRESSAR MINHAS IDEIAS E SENTIMENTOS.

SIM ÀS VEZES NÃO

4. COLABOREI COM A ORGANIZAÇÃO DOS MATERIAIS E DOS ESPAÇOS DE TRABALHO.

SIM ÀS VEZES NÃO

5. RESPEITEI E AJUDEI MEUS COLEGAS DURANTE OS TRABALHOS E EM GRUPO.

SIM ÀS VEZES NÃO

6. TROQUEI OPINIÕES COM OS COLEGAS DURANTE OS TRABALHOS EM DUPLA E EM GRUPO.

SIM ÀS VEZES NÃO

7. COMPARTILHEI COM MEUS FAMILIARES O QUE APRENDI NA ESCOLA.

SIM ÀS VEZES NÃO

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM

4º BIMESTRE

O registro na ficha de acompanhamento poderá ser feito de acordo com a legenda a seguir.

A legenda indica o nível de aprendizagem em relação ao desenvolvimento das habilidades da BNCC para o ano escolar.

D – habilidade desenvolvida satisfatoriamente

PD – habilidade em processo de desenvolvimento

ND – habilidade não desenvolvida minimamente, ficando apenas no nível de conhecimentos prévios

HABILIDADES

(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

ESTUDANTES	(EF15AR02)	(EF15AR03)	(EF15AR05)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

O QUE EU APRENDI

DANÇA

1. LIGUE AS IMAGENS COM AS DANÇAS QUE ELAS REPRESENTAM.

The activity box contains four circular images on the left and four green ovals on the right. Lines connect the images to the ovals as follows:

- Top image (children dancing in a circle) connects to "DANÇA DE FESTA".
- Second image (children dancing around chairs) connects to "DANÇA DAS CADEIRAS".
- Third image (children in a circle holding hands) connects to "CIRANDA".
- Bottom image (children breakdancing) connects to "DANÇA DO BIBÓI".

Vertical text on the left side of the images: SPASS/SHUTTERSTOCK, SAPPINGTON TODDGETTY IMAGES, RAWPIKEL/SHUTTERSTOCK, PORTISHEAD/GETTY IMAGES.

O que eu aprendi

Avaliação de resultado

Dança

Habilidade: (EF15AR08). Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.

Interpretação da resposta: Espera-se que os estudantes possam correlacionar os nomes à fotografia correta. Cada imagem representa uma das maneiras de dançar experimentadas ao longo da Unidade 1. A livre expressão dançada, apresentada no contexto de uma festa infantil, foi trabalhada no Capítulo 1 (p. 21), com base na imaginação e na história "Festa no Céu". As imagens das crianças em uma dança de roda (p. 22) e a dança das cadeiras (p. 26) foram abordadas no Capítulo 2. A fotografia referente à *street dance* e/ou *break dance* retoma as danças urbanas trabalhadas na seção *Arte faz pensar* (p. 18). Se a turma ainda não conseguir ler individualmente os nomes das danças, faça com os estudantes uma leitura coletiva.

Reorientação para planejamento: Caso os estudantes tenham dificuldade em relacionar as imagens com os nomes escritos das modalidades de dança representadas, retome com eles as práticas trabalhadas ao longo da unidade. Tente listá-las coletivamente e peça à turma que lembre os movimentos feitos em cada uma das formas de dança apresentadas.

Música

Habilidade: (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.

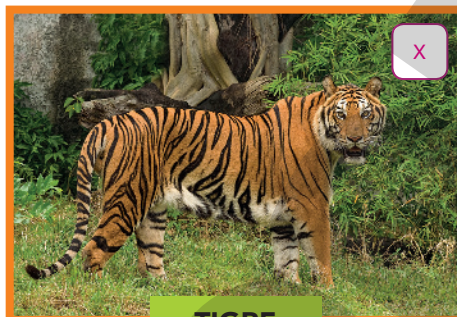
Interpretação da resposta: Espera-se que a turma possa relacionar as características sonoras às imagens que representam as fontes de cada som. Cada imagem representa animais ou instrumentos com sons caracteristicamente agudos ou graves. De acordo com a introdução às propriedades do som feita durante o Capítulo 3, os estudantes devem marcar com um X os animais ou instrumentos representados cujas características sonoras correspondem aos sons graves (urso, tigre e tambor) e circular aqueles cujas características sonoras correspondem aos sons agudos (gato, flauta e violino).

Reorientação de planejamento: Caso você avalie que a turma não conseguiu identificar corretamente a diferença entre agudo e grave, retome as atividades feitas sobre as propriedades do som ao longo da unidade. Liste na lousa as características possíveis de um som (agudo/grave, forte/fraco, longo/curto) e peça à turma que cite sons de animais, objetos e instrumentos que se encaixam nas características descritas.

MÚSICA

1. MARQUE COM UM X O NOME DE TODOS OS ANIMAIS OU INSTRUMENTOS QUE FAZEM **SONS GRAVES**.

DEPOIS, CIRCULE O NOME DE TODOS OS ANIMAIS OU INSTRUMENTOS QUE FAZEM **SONS AGUDOS**.



Os animais e objetos não estão representados na mesma proporção.

TEATRO

1. ESCREVA ABAIXO TRÊS ELEMENTOS QUE VOCÊ DESCOBRIU QUE FAZEM PARTE DA LINGUAGEM TEATRAL.

Possibilidades: cenário, atores, luzes, objetos, palco, espectadores, figurinos, sonoplastia.

ARTES VISUAIS

1. AS PALAVRAS ABAIXO REPRESENTAM MATERIAIS USADOS PARA DESENHAR E PINTAR.
 - USE O LÁPIS DE COR VERMELHA PARA CIRCULAR TRÊS MATERIAIS USADOS PARA FAZER DESENHOS.
 - DEPOIS, USE O LÁPIS DE COR AZUL PARA CIRCULAR TRÊS MATERIAIS USADOS PARA FAZER PINTURAS.

TINTA
GUACHE

Resposta em azul.

TINTA
SPRAY

Resposta em azul.

CANETINHA

Resposta em vermelho.

LÁPIS
DE COR

Resposta em vermelho.

AQUARELA

Resposta em azul.

LÁPIS
GRAFITE

Resposta em vermelho.

Artes Visuais

Habilidade: (EF15AR02). Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

Interpretação da resposta: A seleção de materiais retoma parte do repertório de materiais próprios das artes visuais, apresentados ao longo da Unidade 4. O professor poderá ler a questão com os estudantes, ajudando-os a lembrar como se usa esses materiais e algumas das relações entre eles e os conteúdos trabalhados ao longo da unidade, por exemplo: o desenho é feito de linhas e com materiais secos; a pintura é o trabalho com manchas de cor e exige a manipulação de materiais molhados. Professor, fique atento: lápis de cor e canetinha podem ser usados para colorir um desenho, mas isso não é a mesma coisa que fazer uma pintura com materiais molhados, como as tintas.

Reorientação de planejamento: Caso os estudantes não consigam realizar a atividade, retome alguns dos exemplos de trabalhos apresentados na Unidade 4. Lembre-se de que o primeiro capítulo da unidade é dedicado ao desenho, e o segundo, à pintura. Ao retomar e observar algumas das imagens dos capítulos, indague-os sobre os materiais. Enfatize a relação do desenho com a linha e o contorno, e a relação entre a pintura com a mancha de tinta e com as cores. O mais importante é que os estudantes expandam o repertório de materiais e reconheçam alguns dos fundamentos do desenho e da pintura.

Teatro

Habilidade: (EF15AR19). Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

Interpretação da resposta: De acordo com o percurso desenvolvido pelo estudante ao longo da Unidade 3 – Teatro e imaginação, diversos elementos podem ser destacados.

Alguns deles são: imaginação, espetáculo, artistas, atores, bonecos, plateia, brincadeira, objetos e sombras. Outras respostas que se aproximem do que foi estudado ao longo da unidade podem ser aceitas. É importante verificar se a turma expandiu seu repertório em relação aos elementos que aparecem na linguagem teatral.

Reorientação de planejamento: Caso os estudantes não demonstrem ter expan-

dido seu repertório a respeito da linguagem teatral, retome com eles a seção *A arte faz pensar* – Como imaginamos o teatro?, da Unidade 3. Relembre com a turma o maior número possível de elementos presentes tanto no espaço como na linguagem teatral. Peça aos estudantes, além de rever, que escrevam todos esses elementos, a fim de compreender a grafia de cada um desses termos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS

DANÇA

BRINCANTE. DIREÇÃO: WALTER CARVALHO. BRASIL, 2014. 92 MIN.

O FILME BASEIA-SE NA PEÇA HOMÔNIMA CRIADA POR ANTÔNIO NÓBREGA E QUE DEU ORIGEM AO TRABALHO DO TEATRO BRINCANTE.

HOOKS, BELL; RASCHKA, CHRIS. *MINHA DANÇA TEM HISTÓRIA*. SÃO PAULO: BOITATÁ, 2019.

O LIVRO, ADEQUADO PARA CRIANÇAS EM FASE DE ALFABETIZAÇÃO, CONTA A HISTÓRIA DE BIBÓJ, UM MENINO QUE ADORA DANÇAS DE RUA, COMO O *BREAK* E O *STREET DANCE*. A HISTÓRIA DISPARA REFLEXÕES ACERCA DA ANCESTRALIDADE E DOS GESTOS COTIDIANOS DANÇADOS PRATICADOS PELAS CRIANÇAS.

INSTITUTO BRINCANTE. *SITE OFICIAL*. DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.INSTITUTOBRINCANTE.ORG.BR/](https://www.institutobrincante.org.br/)>. ACESSO EM: 4 AGO. 2021.

ESPAÇO INSTITUCIONAL QUE REÚNE E DIVULGA AS INICIATIVAS E ATIVIDADES DO INSTITUTO BRINCANTE, ENTIDADE QUE ATUA NO SENTIDO DE UNIR O PROCESSO ARTÍSTICO AO PEDAGÓGICO, EM TORNO DA CULTURA POPULAR BRASILEIRA.

MARANGON, CRISTIANE. A GAROTADA ENTRA NO RITMO COM AS DANÇAS DE RODA. *NOVA ESCOLA*, 1 NOV. 2007. DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://NOVAESCOLA.ORG.BR/CONTEUDO/1267/A-GAROTADA-ENTRA-NO-RITMO-COM-AS-DANCAS-DE-RODA](https://novaescola.org.br/conteudo/1267/a-garotada-entra-no-ritmo-com-as-dancas-de-roda)>. ACESSO EM: 21 JAN. 2021.

NO ARTIGO, A AUTORA PROPÕE DIVERSAS MANEIRAS DE INTRODUIR E MOBILIZAR AS DANÇAS E CANTIGAS DE RODA NO COTIDIANO DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.

TEATRO

AMARAL, ANA MARIA. *TEATRO DE ANIMAÇÃO*. SÃO PAULO: ATELÉ EDITORIAL, 2007.

A AUTORA ELABORA, DE MODO BASTANTE DIDÁTICO, UMA HISTÓRIA E TEORIA SOBRE OS ELEMENTOS QUE FORMALIZAM O TEATRO DE ANIMAÇÃO.

BERTHOLD, MARGOT. *HISTÓRIA MUNDIAL DO TEATRO*. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2000.

LIVRO SOBRE A HISTÓRIA DO TEATRO, COM ÊNFASE NO TEATRO DA EUROPA E DA ÁSIA. EM ALGUNS CAPÍTULOS, A AUTORA APRESENTA AS TRADIÇÕES DE TEATRO DE MÁSCARA, BONECOS E SOMBRAS DE ALGUNS PAÍSES DO MUNDO.

GUINSBURG, JACÓ ET AL. (ORGS.). *DICIONÁRIO DO TEATRO BRASILEIRO*: TEMAS, FORMAS, CONCEITOS. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2006.

DICIONÁRIO QUE LISTA OS TERMOS TEATRAIS PRESENTES NO VOCABULÁRIO TEATRAL BRASILEIRO.

KOUDELA, INGRID DORMIEN; ALMEIDA JUNIOR; JOSÉ SIMÕES (ORG.). *LÉXICO DE PEDAGOGIA DO TEATRO*. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2015.

NO LIVRO, DIVERSOS VERBETES ARTICULAM CONCEITOS REFERENTES À LINGUAGEM TEATRAL COM O CAMPO DAS PRÁTICAS EDUCATIVAS.

SPOILIN, VIOLA. *IMPROVISAZÃO PARA O TEATRO*. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2003.

NESSE LIVRO, A AUTORA SEDIMENTA AS BASES DE SEU SISTEMA DE JOGOS TEATRAIS, BEM COMO OFERECE A DESCRIÇÃO DE UM VASTO REPERTÓRIO DE PRÁTICAS A SEREM DESENVOLVIDAS EM SALA DE AULA. HÁ TAMBÉM ORIENTAÇÕES SOBRE COMO ABORDAR CADA EXERCÍCIO NO TRABALHO PEDAGÓGICO, ASSIM COMO SUA ETAPA DE AVALIAÇÃO.

MÚSICA

ALLUCCI, RENATA R. ET AL. (COORDS.). *A MÚSICA NA ESCOLA*. SÃO PAULO: ALLUCCI & ASSOCIADOS COMUNICAÇÕES, 2012.

MATERIAL ELABORADO COM O APOIO DO MINISTÉRIO DA CULTURA E DA MINERADORA VALE APÓS A IMPLEMENTAÇÃO DA LEI NO 11.769, QUE VOLTAVA A INCLUIR A MÚSICA COMO DISCIPLINA NA EDUCAÇÃO BÁSICA. O LIVRO REÚNE DIVERSAS REFLEXÕES, RODAS DE CONVERSA E PROPOSTAS PRÁTICAS PENSANDO O ENSINO DE MÚSICA DA

EDUCAÇÃO INFANTIL AO ENSINO MÉDIO. COM RECURSOS VALIOSOS PARA O PROFESSOR DE ARTE, ESTÁ DISPONÍVEL PARA DOWNLOAD GRATUITO NO *SITE* <[HTTPS://AMUSICANAESCOLA.COM.BR/](https://amusicanaescola.com.br/)>.

BRITO, TECA ALENCAR DE. *QUANTAS MÚSICAS TEM A MÚSICA? OU ALGO ESTRANHO NO MUSEU?* SÃO PAULO: PEIRÓPOLIS, 2009.

O LIVRO É ACOMPANHADO DE UM CD DE ÁUDIO E DOCUMENTA O TRABALHO REALIZADO NA ESCOLA DA AUTORA, REFERÊNCIA NA EDUCAÇÃO MUSICAL INFANTIL NO BRASIL. O TRABALHO PROPÕE O CONTATO COM DIVERSAS SONORIDADES, PASSANDO POR DIFERENTES GÊNEROS, CULTURAS E ESTILOS E EXPLORANDO O POTENCIAL MUSICAL DE DIFERENTES FONTES SONORAS, COMO O CORPO, OBJETOS, INSTRUMENTOS E ATÉ O SILÊNCIO.

SCHAFER, MURRAY. *EDUCAÇÃO SONORA: 100 EXERCÍCIOS DE ESCUTA E CRIAÇÃO DE SONS*. TRAD. DE MARISA TRENCH DE OLIVEIRA FONTEERRADA. SÃO PAULO: MELHORAMENTOS, 2010.

O LIVRO TRAZ EXERCÍCIOS DE DIVERSOS NÍVEIS, PARTINDO DO PRINCÍPIO DO RESGATE DA ESCUTA. A PARTIR DESSE RESGATE, O AUTOR PROPÕE O APRENDIZADO DA ESCUTA ANALÍTICA, COM O INTUITO DE ABRIR A AUDIÇÃO PARA ALÉM DA MERA RECEPÇÃO DO SOM, ELABORANDO COMO É AQUELE SOM, QUAL SUA ORIGEM, SE É AGRAVÁVEL OU NÃO, SE É AGUDO, GRAVE, FORTE, FRACO ETC. A ESCUTA ANALÍTICA, ABORDADA NESTE VOLUME, É A BASE PARA A PROPOSTA DO TRABALHO DE PERCEPÇÃO E CRIAÇÃO MUSICAL DESENVOLVIDO AO LONGO DA COLEÇÃO.

ARTES VISUAIS

BARBOSA, ANA MAE. *REDESENHANDO O DESENHO. EDUCADORES, POLÍTICA E HISTÓRIA*. SÃO PAULO: CORTEZ, 2015.

A AUTORA ANALISA DIFERENTES CORRENTES DO ENSINO ESCOLARIZADO DA ARTE (ENTENDIDO COMO ENSINO DE DESENHO ATÉ A SEGUNDA METADE DO SÉCULO XX) DESDE A VIRADA INDUSTRIAL ATÉ A VIRADA MODERNISTA. APRESENTA CONCEPÇÕES DIVERSAS DO PAPEL DO DESENHO NA EDUCAÇÃO, MUITAS DAS QUAIS REVERBERAM ATÉ HOJE NO ENSINO DA ARTE, NÃO NECESSARIAMENTE POR UMA ORIENTAÇÃO CURRICULAR, MAS SIM COMO CONTINUIDADE DA EXPERIÊNCIA DE FORMAÇÃO DOS PRÓPRIOS PROFESSORES EM SUAS ESCOLAS NA INFÂNCIA.

DERDYK, EDITH (ORG.). *FORMAS DE PENSAR O DESENHO: DESENVOLVIMENTO DO GRAFISMO INFANTIL*. SÃO PAULO: SCIPIONE, 1989.

ESSE LIVRO, PARA O QUAL JÁ SE PRODUZIRAM NOVAS EDIÇÕES, É UM MARCO CONTEMPORÂNEO BRASILEIRO PARA PENSAR A APLICAÇÃO DO DESENHO NO ENSINO DAS ARTES. MESCLA ELEMENTOS DA TRAJETÓRIA ARTÍSTICA DA ARTISTA EDITH DERDYK, AUTORA DE VÁRIOS LIVROS SOBRE O TEMA, A TEORIZAÇÃO SOBRE A LINGUAGEM DO DESENHO E À OBSERVAÇÃO CUIDADOSA DE EXEMPLOS DE DESENHOS FEITOS POR CRIANÇAS.

SEGNI MOSSI. *SITE OFICIAL DO PROJETO*. DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.SEGNIMOSSI.NET/](https://www.segnimossi.net/)>. ACESSO EM: 4 AGO. 2021.

IDEALIZADO POR UMA ARTISTA DA DANÇA E POR UM ARTISTA VISUAL ITALIANO, O PROJETO ARTÍSTICO E EDUCACIONAL SEGNI MOSSI TEM SIDO DIFUNDO COMO UMA METODOLOGIA QUE ALIA A INVESTIGAÇÃO CORPORAL AO REGISTRO GRÁFICO, REVELANDO A DIMENSÃO DO DESENHO COMO CONSEQUÊNCIA DO GESTO E RECURSO DE INTERAÇÃO COM O MEIO. NA PÁGINA DO PROJETO, É POSSÍVEL ENCONTRAR DIVERSAS REFERÊNCIAS E VÍDEOS COM ALGUMAS DAS EXPERIÊNCIAS REALIZADAS.

SILVERSTEIN, SHEL. *A PARTE QUE FALTA*. SÃO PAULO: COMPANHIA DAS LETRINHAS, 2018.

ADEQUADO PARA A LEITURA COM CRIANÇAS EM FASE DE ALFABETIZAÇÃO, A OBRA ALIA A LEITURA DA PALAVRA E DA IMAGEM, COM DESENHOS CONSTRUÍDOS COM BASE EM UMA LINHA ÚNICA QUE ATRAVESSA CONTÍNUA E ININTERRUPTAMENTE TODAS AS PÁGINAS. O LIVRO É UMA BELA METÁFORA SOBRE A FORÇA E A RENOVAÇÃO DO DESEJO, DA CURIOSIDADE E DA CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM A ARTE E A APRENDIZAGEM E NAS RELAÇÕES HUMANAS.



MODERNA



MODERNA

ISBN 978-65-5779-732-7



9 786557 797327