Diego Moschkovich • Luiz Pimentel
Bela Moschkovich • Lucas Oliveira

MUNDO DE EXPLORAÇÕES

ARTE

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

4º 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
4º ano

Anos Iniciais do Ensino Fundamental

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

MANUAL DO PROFESSOR

1ª edição
São Paulo, 2021

MODERNA

Coordenação geral de produção: Maria do Carmo Fernandes Branco
Edição de texto: Lygia Roncel
Assistência editorial: Raphael Henrique de Souza Freitas
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: Ana Marson, Daniela Uemura, Denise Morgado, Janaína Mello, Lilian Xavier, Patrícia Cordeiro, Salvine Maciel, Sirlene Prignolato
Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi
Pesquisa iconográfica: Lourdes Guimarães, Marcia Sato, 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
4º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Categoria 2: Obras didáticas por componente ou especialidade
Componente: Arte
ISBN 978-65-57797-38-9

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

21-66967 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

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 4 ..... 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

Avaliação diagnóstica MP017

Avaliações durante o processo MP017

Avaliação somativa ou de resultado MP018

Sugestões de instrumentos de registro das aprendizagens dos estudantes 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**

MODERNA

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

MODERNA

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 Escolinhas 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

MODERNA

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

AMOSTRA

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.

MODERNA

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 resultado**, 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 4

O quadro de conteúdos a seguir oferece uma visão geral de conteúdos do Livro do Estudante destinado ao 4º 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 – O CORPO CONTA HISTÓRIAS			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
1ª	AQUECIMENTO	Avaliação de entrada – atividades para avaliação diagnóstica dos níveis de aprendizagem dos estudantes nas linguagens artísticas Teatro, Artes Visuais, Música, Dança e Artes Integradas.	8-11
	ABERTURA DE UNIDADE	Leitura de imagem e texto, atividade oral: cena do espetáculo *Multiple-s*, coreografado pelo artista burquinense Salia Sanou.	12-13
CAPÍTULO 1 – TODO CORPO TEM HISTÓRIA			
2ª	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	**Desenhos no corpo** Leitura de imagens, atividade oral: arte kusiwa (pintura corporal), do povo indígena Wajãpi. Leitura de texto e atividade escrita: características da arte kusiwa.	14-15
	O QUE É ESSA IMAGEM?	**Roupa também é arte** Leitura de imagem, atividade oral: fotografias do estilista Isaac Silva, em 2018, e de desfiles de suas criações em 2019. Leitura de texto, atividade oral: o que é **moda**; a moda como forma de expressão cultural de um povo em determinada época; a moda como arte.	16-17
3ª	ZAZ	**Criando a moda!** Proposta para a criação individual de um croqui de moda.	17
4ª	ZUM!	**Ingrid Silva e a transformação das cores do balé** **Balé clássico:** leitura de texto sobre as características do balé clássico. **Uma jovem bailarina:** leitura de texto sobre a bailarina Ingrid Silva que, com seu ativismo, transformou a moda no balé.	18-19
	A ARTE FAZ PENSAR	**Consumir tudo o que está na moda?** Leitura de texto, atividade oral e escrita: a importância da moda sustentável e do reaproveitamento de roupas e tecidos. Reflexão sobre o mercado da moda descartável e impactos no meio ambiente.	20-21
CAPÍTULO 2 – TODA HISTÓRIA TEM DANÇA			
5ª	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	**Poesia e movimento com a Língua Brasileira de Sinais (Libras)** Leitura de imagem, atividade oral: cena com a apresentação do *Slam do Corpo* pelos poetas Catharine Moreira e Cauê Gouveia. Expressar ideias e contar histórias com gestos e movimentos.	22

MODERNA

UNIDADE 1 – O CORPO CONTA HISTÓRIAS			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
5ª		**O que é a competição *slam*?** Leitura de texto, atividade oral: as características do *slam,* competição de poesia falada. *Slam do Corpo,* batalha de *slams* realizada por poetas surdos e ouvintes. Roda de conversa sobre o texto e sugestão de pesquisa sobre Libras e de prática entre os estudantes.	23
	ZAZ	**Transformar palavras em dança** Proposta de improvisação coletiva: escolha de palavra para ser dançada pelos alunos, em grupos.	24
	O QUE É ESSA IMAGEM?	**Dança, história e capoeira** Leitura de texto, atividade oral: a capoeira como elemento cultural brasileiro. **A capoeira, o Mestre Meia-Noite e Orun** O trabalho do bailarino recifense Orun Santana: o espetáculo *Meia-Noite* – histórias contadas por meio da dança.	25-26
	TÉCNICAS DA ARTE	**Coreografia: a arte de dizer por meio dança** Leitura de texto e atividade escrita: o conceito de **coreografia** e os diferentes tipos de coreografia.	27-28
6ª	VAMOS EXPERIMENTAR	**Coreografia improvisada** Atividade prática: improvisação coletiva de uma coreografia, com exploração de movimentos nos planos alto, médio e baixo e acompanhamento do ritmo da música tocada.	29
7ª	ARTES INTEGRADAS O QUE É ESSA IMAGEM?	**A dança-teatro** Leitura de texto e imagens, atividade escrita sobre características e elementos da dança-teatro. Espetáculos: *A mesa verde* (1932), coreografado originalmente pelo artista Kurt Jooss, e *Nelken*, dança-teatro da coreógrafa Pina Bausch.	30-31
8ª	PROCESSO DE CRIAÇÃO	**Criar e ensinar uma coreografia** Atividade em grupos: criação e transmissão de passos de uma coreografia, utilizando os plano alto, médio e baixo.	32
	CRIAR E REFLETIR	Atividades de avaliação das aprendizagens realizadas na unidade. **Criar:** atividade em dupla de retomada das coreografias criadas e escrita de um texto instrucional sobre ela. **Refletir:** Conversa para comentários e reflexões sobre os conteúdos estudados e as práticas vivenciadas.	33

2º BIMESTRE

UNIDADE 2 – A ARTE CONTA HISTÓRIAS			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
9ª	ABERTURA DE UNIDADE	Leitura de texto e imagem, atividade oral: literatura de cordel e xilogravura *Cavalo-marinho completo*, de J. Borges.	34-35
	CAPÍTULO 3 – COMO AS IMAGENS CONTAM HISTÓRIAS?		
	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: capa da publicação *A árvore-escola,* dos grupos Campus in Camps e Grupo Contrafilé. Leitura de texto e atividade escrita: o baobá, árvore de origem africana, e a tradição da oralidade de matriz africana.	36-37
	O QUE É ESSA IMAGEM?	**Como ler as histórias que as imagens contam** Leitura de imagem e texto, atividade oral: *Via Láctea – Constelação da serpente*, xilogravura de Gilvan Samico. Histórias e mitos, passados entre gerações, inspirando a produção de imagens.	38-39
	ZAZ	**Isogravura** Criação e produção de isogravura orientada por ilustrações passo a passo.	39-40
10ª	TÉCNICAS DA ARTE O QUE É ESSA IMAGEM?	**Xilogravura** Leitura de imagem, atividade oral: entintagem de matriz de xilogravura feita pelo artista Gilvan Samico. Leitura de texto ilustrado: as etapas da técnica da **xilogravura**.	41-42
11ª	A ARTE FAZ PENSAR	**O passado e o presente da fotografia** Leitura de texto: a produção de fotografias analógicas e a evolução tecnológica com as imagens digitais. **Experimente em casa** Proposta de atividade com familiares ou conhecidos sobre o armazenamento de fotografias em tempos antigos e atualmente.	43-44

MODERNA

UNIDADE 2 – A ARTE CONTA HISTÓRIAS			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
12ª	VAMOS EXPERIMENTAR O QUE É ESSA IMAGEM?	**Enquadramento fotográfico** Leitura de imagem e texto, atividade oral: noções de **enquadramento fotográfico** na produção de imagens. Vivência da técnica do enquadramento fotográfico a partir de texto instrucional ilustrado. Roda de conversa sobre a vivência realizada.	45-46
CAPÍTULO 4 – PALAVRA E IMAGEM – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS			
13ª	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: uso de balões como recursos gráficos nas histórias em quadrinhos (Rivane Neuenschwander, *Zé Carioca nº 12, O rapto da donzela).* Leitura de texto: características e elementos dos diferentes tipos de HQ. Leitura de tirinha: exploração de onomatopeias (Jim Davis, *Garfield*).	47-48
	O QUE É ESSA IMAGEM?	Leitura de tirinha: Watterson, *Calvin e Haroldo.* Atividade oral e escrita: exploração de elementos de HQ.	49
	ZAZ	**Um personagem para sua história em quadrinhos** Elaboração de história em quadrinhos a partir de atividade escrita de criação e caracterização dos personagens.	50-51
14ª	ZUM!	**Mangás** Leitura de texto e imagem, atividade oral: estética, características e elementos dos mangás.	52
	VAMOS EXPERIMENTAR	**Criação de histórias em quadrinhos** Proposta de desenho de história em quadrinhos a partir da observação de elementos, recursos e desenvolvimento do enredo. Compartilhamento das histórias criadas.	53-54
15ª	ARTES INTEGRADAS	***Storyboard* ou roteiro desenhado para filmes** Leitura de texto expositivo e ilustrado, sobre *storyboard* ou roteiro em desenho para filmes: noções de **planos cinematográficos**.	55
	PROCESSO DE CRIAÇÃO	**Desenhando uma cena de cinema!** Preparo de roteiro desenhado de uma cena de cinema (*storyboard),* a partir de exemplos e orientações sobre seus elementos. Finalização com o compartilhamento das cenas criadas.	57-58
16ª	CRIAR E REFLETIR	Avaliação das aprendizagens realizadas na unidade: roda de conversa e questões abertas para o aluno expressar as impressões e preferências em relação a suas aprendizagens.	59

3º BIMESTRE

UNIDADE 3 – HISTÓRIAS, DA PALAVRA AO SOM			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
17ª	ABERTURA DE UNIDADE	Leitura de imagem e texto: manuscrito medieval das *Cantigas de Santa Maria*. Atividade oral: a linguagem musical aliada a outras linguagens para contar histórias.	60-61
	CAPÍTULO 5 – A MÚSICA DAS PALAVRAS		
	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: reprodução da capa do disco *Elvis Presley*, 1956, e comparação com os elementos do manuscrito medieval anteriormente apresentado. Leitura de texto: conceito de **canção;** a função dos trovadores na disseminação de canções e a relação com as canções brasileiras. Audição e atividade escrita: canções "Canto da lavadeira", "Ô abre alas", de Chiquinha Gonzaga, e "Eu vou pra Vila", de Noel Rosa.	62-63
		Um refrão para cantar junto Leitura de texto explicativo e de canção: "Marinheiro, encosta o barco", roda de verso recolhida por Lydia Hortélio. Conceitos de **refrão, estrofe** e **quadrinha**. Proposta de pesquisa extraclasse de quadrinhas.	64-65
18ª	ZAZ	**Cantando as quadrinhas** Proposta de realização de uma roda de verso com a canção "Marinheiro encosta o barco" e as quadrinhas pesquisadas.	65

MODERNA

UNIDADE 3 – HISTÓRIAS, DA PALAVRA AO SOM			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
18ª	A ARTE FAZ PENSAR	**A canção conta histórias** Leitura e atividade escrita: compreensão da história contada pela letra da canção "Eu", de Paulo Tatit. **Experimente em casa** Conversa, a ser realizada com familiares, a respeito da história da família.	66-68
19ª	PESQUISA EM ARTE	**A arte do improviso** Leitura de texto: o conceito de **trovas**, como prática do improviso em versos, e algumas **tradições de improviso** brasileiras. Proposta de pesquisa, em grupos, sobre práticas tradicionais de improviso no Brasil. Exposição do resultado em mural da escola.	69-70
20ª	VAMOS EXPERIMENTAR	**A história que vira canção** Escuta e leitura: "A linda rosa juvenil", canção baseada no conto de fadas "A Bela Adormecida". Proposta de atividade em grupo para criação e apresentação de canção baseada em conto ou fábula.	71-72
CAPÍTULO 6 – AS HISTÓRIAS QUE OS SONS CONTAM			
21ª	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagens, atividade oral: obras da série *Quatro estações*, de Christopher Richard Wynne Nevinson. As sensações que as cores despertam. Leitura de texto e atividades: *As quatro estações*, de Vivaldi, e as sensações despertadas por composições musicais e poemas. Criação de desenho inspirado nos concertos e nos poemas.	73-75
	O QUE É ESSA IMAGEM?	**Cinema e som** Leitura de imagens, atividade oral: fotografia de sala de cinema do início do século XX. Leitura de texto: o conceito de **trilha sonora** e sua relação com as cenas dos filmes – um exemplo de **partitura.**	76
	ZAZ	**Caminhar conforme a música** Simulação de uma seção de cinema mudo: caminhadas que transmitam as emoções despertadas por uma trilha sonora.	77
22ª	ZUM!	**Sonoplastia: ruídos em cena** Leitura de texto: a técnica da **sonoplastia** em cinema e em teatro.	78
	VAMOS EXPERIMENTAR	**Uma história barulhenta** Leitura e interpretação dos sons narrados em uma história (sonoplastia). Atividade em grupos para a apresentação da história lida, com revezamento dos participantes nas funções de **narrador**, **sonoplasta** e **ator**.	79-80
23ª	ARTES INTEGRADAS	**Um teatro de sons** Criação e apresentação de uma peça teatral em que a plateia, com os olhos vendados, acompanhará a história e perceberá as ações e emoções das cenas pela sonoplastia e pela trilha sonora.	81
24ª	CRIAR E REFLETIR	**Criar** Retomada dos conteúdos estudados durante a unidade, por meio da aplicação em novas práticas: criação e escrita de canção sobre contar histórias com sons. **Refletir** Questões abertas e roda de conversa sobre os principais conteúdo da unidade.	82-83

4º BIMESTRE

UNIDADE 4 – CONTAR HISTÓRIAS			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
25ª	ABERTURA DE UNIDADE	Leitura de texto e imagem, atividade oral: cena do espetáculo *Buster*: *o enigma do Minotauro*, da Companhia XPTO.	84-85
	CAPÍTULO 7 – QUEM CONTA HISTÓRIAS?		
	O QUE É ESSA IMAGEM? (abertura de capítulo)	Leitura de imagem, atividade oral: cena do espetáculo *Cada qual no seu barril,* da Cia. da Revista. Leitura de texto e atividade escrita: recursos de apresentação de uma peça teatral – ações físicas, voz, objetos.	86-87

MODERNA

UNIDADE 4 – CONTAR HISTÓRIAS			
SEMANA	SEÇÃO	CONTEÚDO	PÁG.
25ª	O QUE É ESSA IMAGEM?	**A história vai passando, e a gente vai contando** Atividade oral e leitura de texto: cena da animação *Kiriku e a feiticeira*, dirigido por Michel Ocelot. Os **griôs** como transmissores de histórias, de geração em geração.	88
26ª	ZAZ	**Quem conta um conto aumenta um ponto!** Proposta para criação e contação coletiva de história, pela turma. Elaboração de desenho com base na história contada.	89
27ª	A ARTE FAZ PENSAR O QUE É ESSA IMAGEM?	**De onde vêm as histórias?** Observação dirigida, com atividade oral: *A árvore de todos os saberes*, do artista indígena Jaider Esbell. Leitura de texto, atividade escrita: os mitos Gaia e Cronos, da mitologia grega. **Experimente em casa** Proposta de reconto dos mitos gregos, pelo aluno, aos familiares.	90-93
	VAMOS EXPERIMENTAR	**Contar histórias de vários jeitos** Proposta de prática, em grupos, para escolha de uma história e do formato para a apresentação: rádio, quadro-vivo, cena. Apresentação dos trabalhos elaborados. Finalização com roda de conversa.	94-95
CAPÍTULO 8 – DRAMATURGIA			
28ª	O QUE É ESSA IMAGEM?	Leitura de imagem e texto, atividade oral e escrita: peça de teatro musical *Os saltimbancos,* com música de Chico Buarque e Luis Enrique Bacalov. Escuta e atividades: música tema de *Os saltimbancos.*	96-97
		Os músicos de Bremen Leitura, atividade escrita: conto Os *músicos da cidade de Bremen,* escrito pelos irmãos Grimm em 1819.	98-99
	ZAZ	**Cada bicho tem uma voz** Proposta de imitação da voz dos animais citados no conto *Os músicos da cidade de Bremen*.	99
29ª	TÉCNICAS DA ARTE	**Dramaturgia: a arte de escrever cenas** Leitura de texto: fragmento da peça *Os saltimbancos.* Atividades orais e escritas: conceito de **dramaturgia** e características do texto teatral (falas, rubricas) e elementos da encenação (figurinos, objetos, cenário).	100
30ª	VAMOS EXPERIMENTAR	**Do papel para o palco** Criação, pelos alunos, em duplas, de montagens de cenas do fragmento da peça trabalhado anteriormente.	102-103
31ª	ARTES INTEGRADAS	**Teatro musical: *Os saltimbancos*** Exercício de dramaturgia pelos alunos, em grupos: encenação de cenas pré-selecionadas de *Os saltimbancos.* Organização e apresentação da peça.	104-105
32ª	CRIAR E REFLETIR	**Criar** Roda de conversa sobre as aprendizagens realizadas com os estudos. **Refletir** Questões abertas sobre o processo de aprendizagem realizado na unidade.	106-107
	O QUE EU APRENDI	Avaliação de resultado: atividades para avaliação da aprendizagem dos objetos de conhecimento do volume, relacionados a Dança, Música, Teatro, Artes Visuais e Artes Integradas.	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 Linguagens 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 linguagens 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 autocrítica 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 linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.*
3. *Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.*
4. *Experienciar 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.*

MODERNA

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

MODERNA

	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.		X		X	X
		(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.	X	X	X	X	X
		(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.		X		X	

MODERNA

	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, *softwares* 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

MODERNA

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-

MODERNA

sor 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

MODERNA

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 visitação. Após a visitação, 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.

MODERNA

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-

MODERNA

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**:

MODERNA

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.

MODERNA

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-educa%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.

MODERNA

SEÇÃO DE REFERÊNCIA DO LIVRO DO ESTUDANTE

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

4º ano

Anos Iniciais do Ensino Fundamental

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

1ª edição
São Paulo, 2021

MODERNA

MODERNA

MP025

Coordenação geral de produção: Maria do Carmo Fernandes Branco
Edição de texto: Denise Costa Felipe, Lygia Roncel
Assistência editorial: Raphael Henrique de Souza Freitas
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: Ana Marson, Daniela Uemura, Denise Morgado, Lilian Xavier, Salvine Maciel, Sirlene Prignolato
Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi
Pesquisa iconográfica: Lourdes Guimarães, Marcia Sato, 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
4º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Categoria 2: Obras didáticas por componente ou especialidade
Componente: Arte
ISBN 978-65-57797-37-2

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

21-66966 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

MODERNA

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.

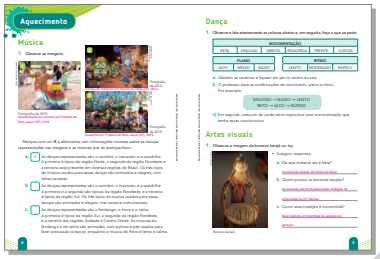
MODERNA

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

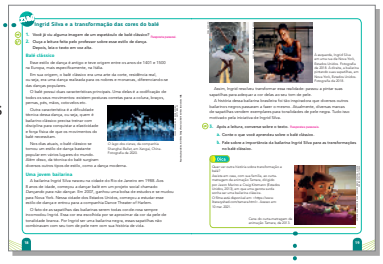
A obra artística apresentada no início do capítulo fará você refletir sobre seus conhecimentos e sobre o tópico de arte que será tratado.

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.

ZUM!

Você irá conhecer vários artistas, obras e movimentos e ampliar seu conhecimento sobre arte.

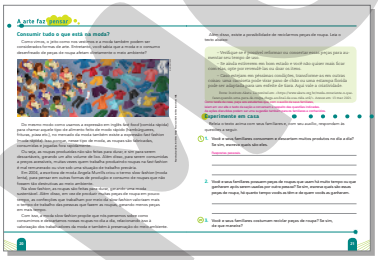


Dica

Ao longo do livro você encontrará dicas para aprofundar o que aprendeu.

A arte faz pensar

Esse é o momento de refletir sobre suas experiências com a arte.



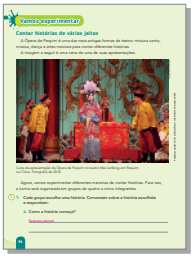
Experimente em casa

Você irá experimentar práticas artísticas e aprender com sua família.

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

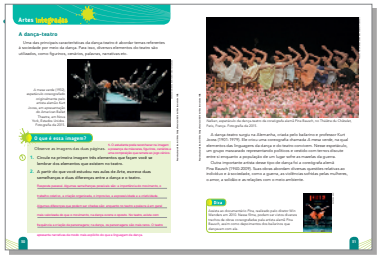
Vamos experimentar!

Você irá se divertir colocando em prática seus conhecimentos sobre as linguagens da arte!



Artes integradas

Dança, música, teatro e artes visuais. Você verá que todas essas linguagens podem se complementar.

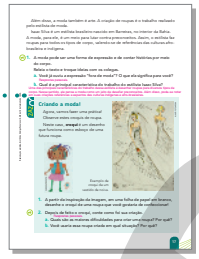


Técnicas da arte

Nessa seção, você colocará em prática as técnicas e os conceitos que aprendeu.

ZAZ

Em um zaz, você experimentará as linguagens da arte e ao mesmo tempo irá se divertir com os colegas.

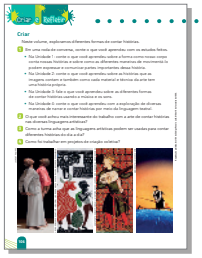


Processo de criação

Você terá a possibilidade de experimentar como é o processo de criação de um artista.

Criar e refletir

Ao final de cada unidade você irá refletir sobre o que aprendeu para ir construindo seu conhecimento ao longo do ano.



Pesquisa em arte

Você pesquisará para se aprofundar em um tema de arte.

O que eu aprendi

Ao final do livro, você será convidado a aplicar o que aprendeu durante um ano cheio de descobertas.

ÍCONES DA COLEÇÃO

- Atividade oral
- Atividade escrita
- Atividade em dupla ou grupo
- Leitura com a ajuda do professor
- Converse com o colega

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

MODERNA

Sumário

BAYANOVA SVETLANA/ SHUTTERSTOCK

Aquecimento 8

Unidade 1 O corpo conta histórias 12

Capítulo 1 – Todo corpo tem história 14

Desenhos no corpo 14
O que é essa imagem?
Arte kusiwa 14
Roupa também é arte 16
O que é essa imagem?
Isaac Silva 16
ZAZ
Criando a moda! 17
ZUM!
Ingrid Silva e a transformação das cores do balé 18
A arte faz pensar
Consumir tudo o que está na moda? 20
Experimente em casa 21

Capítulo 2 – Toda história tem dança 22

Poesia e movimento com a Língua Brasileira de Sinais (Libras) 22
O que é essa imagem?
Catharine Moreira e Cauê Gouveia. – *Slam do corpo* 22
O que é a competição *slam*? 23
ZAZ
Transformar palavras em dança 24
Dança, história e capoeira 24
O que é essa imagem?
Orun Santana. *Meia-Noite* 25
A capoeira, o Mestre Meia-Noite e Orun 25
Técnicas da arte
Coreografia: a arte de dizer pela dança 27
Vamos experimentar
Coreografia improvisada 29
Artes integradas
A dança-teatro 30
O que é essa imagem?
Kurt Jooss. *A mesa verde* 30
Pina Bausch. *Nelken* 31
Processo de criação
Criar e ensinar uma coreografia 32
Criar e Refletir 33

VANESSA PREZOTO

Unidade 2 A arte conta histórias 34

Capítulo 3 – Como as imagens contam histórias? 36

O que é essa imagem?
Campus in Camps e Grupo Contrafilé. *A árvore-escola* 36
Como ler as histórias que as imagens contam 38
O que é essa imagem?
Gilvan Samico. *Via Láctea – Constelação da serpente* 38
ZAZ
Isogravura 39
Técnicas da arte
Xilogravura 41
O que é essa imagem?
Gilvan Samico. Xilogravura 41
A arte faz pensar
O passado e o presente da fotografia 43
Experimente em casa 44
Vamos experimentar
Enquadramento fotográfico 45
O que é essa imagem?
Enquadramento fotográfico 45

Capítulo 4 – Palavra e imagem – histórias em quadrinhos 47

O que é essa imagem?
Rivane Neuenschwander. *Zé Carioca nº 12, O rapto da donzela* 47
Como se faz uma história em quadrinhos? 48
O que é essa imagem?
Bill Watterson. *Calvin e Haroldo* 49
ZAZ
Um personagem para a sua história em quadrinhos 50
ZUM!
Mangás 52
O que é essa imagem?
Mangás 52
Vamos experimentar
Criação de histórias em quadrinhos 53
Artes integradas
Storyboard ou roteiro em desenho para filmes 55
Processo de criação
Desenhando uma cena de cinema! 57
Criar e Refletir 59

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

MODERNA

Unidade 3 **Histórias, da palavra ao som** 60

Capítulo 5 – A música das palavras 62

O que é essa imagem?
Capa do disco *Elvis Presley* 62
Um refrão para cantar junto 64
ZAZ
Cantando as quadrinhas 65
A arte faz pensar
A canção conta histórias 66
Experimente em casa
A história da sua família 68
Pesquisa em arte
A arte do improviso 69
Vamos experimentar
A história que vira canção 71

Capítulo 6 – As histórias que os sons contam 73

O que é essa imagem?
Christopher Richard Wynne Nevinson. *Quatro estações* 73
Cinema e som 76
O que é essa imagem?
Sala de cinema com música ao vivo 76
ZAZ
Caminhar conforme a música 77
ZUM!
Sonoplastia: ruídos em cena 78
Vamos experimentar
Uma história barulhenta 79
Artes integradas
Um teatro de sons 81

Criar e refletir 82

MARI HEFFNER

PHOTO 12/ALAMY/FOTOARENA

Unidade 4 **Contar histórias** 84

Capítulo 7 – Quem conta histórias? 86

O que é essa imagem?
Cia. da Revista. *Cada qual no seu barril* 86
A história vai passando, e a gente vai contando 88
O que é essa imagem?
Kiriku e a feiticeira 88
ZAZ
Quem conta um conto aumenta um ponto! 89
A arte faz pensar
De onde vêm as histórias? 90
O que é essa imagem?
Jaider Esbell. *A árvore de todos os saberes* 90
Experimente em casa 93
Vamos experimentar
Contar histórias de vários jeitos 94

Capítulo 8 – Dramaturgia 96

O que é essa imagem?
Teatro Odeon. *Os saltimbancos* 96
Os músicos de Bremen 98
ZAZ
Cada bicho tem uma voz 99
Técnicas da arte
Dramaturgia: a arte de escrever cenas 100
Vamos experimentar
Do papel para o palco 102
Artes integradas
Teatro musical: *Os saltimbancos* 104

Criar e Refletir 106

O que eu aprendi 108

Referências bibliográficas comentadas 112

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

MODERNA

MP031

Aquecimento

Avaliação diagnóstica

Música

Habilidade: (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.

Interpretação da resposta: A alternativa correta é a **A**. Os estudantes devem ser capazes de associar os figurinos e formações dos dançarinos às danças tradicionais citadas, e fazer as relações entre as danças e características musicais. A quadrilha não foi formalmente estudada no ano anterior, mas é uma dança disseminada por todo o país, nas festas juninas.

A alternativa **B** apresenta dois erros: as regiões citadas para cada dança e o fato de as músicas serem sempre instrumentais. Pode haver músicas instrumentais tocadas com essas danças, mas elas frequentemente têm letras sobre diversos temas.

A alternativa **C** apresenta outros nomes de danças populares. As informações de localização estão corretas para as novas danças citadas, mas a informação de que o frevo é acompanhado de uma música lenta e calma é falsa. Esse erro deve ser um indicativo de que a resposta é incorreta.

Reorientação de planejamento: Caso você perceba que a turma tem dificuldades em identificar as danças e as características das músicas que as acompanham, reúna imagens e vídeos das danças citadas nas diferentes alternativas e mostre os exemplos das músicas. Conduza um exercício de comparação das diferentes músicas, apontando as características dançantes e os ritmos marcados.

Reprodução comentada das páginas do Livro do Estudante – Impresso

Aquecimento

Música

1. Observe as imagens.

CESAR DINIZ/PULSAR IMAGENS

Fotografia de 2019.
Apresentação de carimbó em Pirapora do Bom Jesus (SP), 2019.

MARCO ANTONIO SÁ/ PULSAR IMAGENS

Fotografia de 2014.
Cortejo de maracatu em Nazaré da Mata (PE), 2014.

CESAR DINIZ / PULSAR IMAGENS

Fotografia de 2019.
Quadrilha em Pirapora do Bom Jesus (SP), 2019.

Marque com um **X** a alternativa com informações corretas sobre as danças representadas nas imagens e as músicas que as acompanham.

a. [X] As danças representadas são o carimbó, o maracatu e a quadrilha. A primeira é típica da região Norte, a segunda da região Nordeste e a terceira está presente em diversas regiões do Brasil. Os três tipos de música usados para essas danças são animados e alegres, com letras variadas.

b. [ ] As danças representadas são o carimbó, o maracatu e a quadrilha. A primeira e a segunda são típicas da região Nordeste, e a terceira é típica da região Sul. Os três tipos de música usados para essas danças são animados e alegres, mas sempre instrumentais.

c. [ ] As danças representadas são o fandango, o frevo e a catira. A primeira é típica da região Sul, a segunda da região Nordeste, e a terceira das regiões Sudeste e Centro-Oeste. As músicas do fandango e da catira são animadas, com palmas e pés usados para fazer percussão corporal, enquanto a música do frevo é lenta e calma.

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

Retome brevemente os conteúdos trabalhados no ano anterior, a respeito da função das músicas e das festas populares. Os estudantes devem ser capazes de identificar elementos marcantes das festas e danças populares, e de identificar a diferença entre ritmos lentos e ritmos animados, típicos dessas manifestações populares.

Dança

1. Observe e leia atentamente as colunas abaixo e, em seguida, faça o que se pede.

MOVIMENTAÇÃO					
RETA	SINUOSA	DIREITA	ESQUERDA	FRENTE	COSTAS

PLANO		
ALTO	MÉDIO	BAIXO

RITMO		
LENTO	MODERADO	RÁPIDO

a. Afastem as carteiras e fiquem em pé no centro da sala.

b. O professor dará as combinações de movimento, plano e ritmo. Por exemplo:

SINUOSO → BAIXO → LENTO
RETO → ALTO → RÁPIDO

c) Em seguida, cada um de vocês deve improvisar uma movimentação que tenha essas características.

Artes visuais

1. Observe a imagem da boneca karajá ou *iny*.

FABIO COLOMBINI

Boneca karajá.

- A seguir, responda:

a. De que material ela é feita?

As bonecas karajás são feitas de argila.

b. Quem produz as bonecas karajás?

As bonecas são produzidas pelas mulheres da etnia karajá ou *iny* adultas.

c. Como essa tradição é transmitida?

Essa tradição é transmitida de geração em geração.

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

Dança

Habilidade: (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.

Interpretação da resposta: Os elementos da tabela estão divididos em tipos de movimentação (deslocamentos), planos (alto, médio e baixo) e velocidades (ritmos). Aqui, o objetivo é verificar o entendimento da turma acerca desses aspectos do movimento e a capacidade de conectar os três campos indicados, criando um movimento dançado único. Para facilitar, é possível dividir a turma em dois grandes grupos e trabalhar com um de cada vez. Lembre-se de dar o tempo necessário para o entendimento da proposta. A ideia não é aqui fazer um jogo de competição, e sim criar um espaço em que você, professor, possa diagnosticar o domínio da habilidade EF15AR10 pela turma.

Reorientação de planejamento: Caso você perceba que a turma mostra dificuldade em executar os movimentos propostos, é possível realizar exercícios separados de movimentação em cada um dos aspectos do movimento mencionados. Assim, deixe que explorem, separadamente, o movimento lento em todos os planos e todas as direções, o moderado e o rápido, introduzindo aos poucos as combinações.

Artes Visuais

Habilidade: (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.

(EF15R03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas culturais locais, regionais e nacionais.

Questão 1

Interpretação da resposta: A atividade presume a retomada da discussão sobre esse patrimônio cultural imaterial da etnia karajá, abordado no volume anterior, de modo que os estudantes revisitem algumas das reflexões e que consigam traduzi-las na escrita. O professor poderá fazer a pergunta para os estudantes e, caso seja necessário, ajudá-los a relembrar alguns pontos. O importante é que consigam refletir sobre o papel das bonecas karajás para seu povo e que se recordem de que essa é mais uma das tradições culturais populares transmitidas de geração em geração.

Reorientação de planejamento: Caso os estudantes não consigam responder às questões, o professor deverá considerar que esse assunto do volume anterior não foi trabalhado. Neste caso, será necessário conversar com os estudantes sobre o papel que as diferentes tradições culturais representam para cada povo, usando brinquedos e brincadeiras como exemplos. Poderá recorrer ao exemplo das bonecas karajás e também acionar outros exemplos, como as bonecas Abayomi. Outro desdobramento da conversa é falar das bonecas industrializadas, que insinuam papéis sociais tradicionalmente associados às mulheres, como o trabalho doméstico e a maternidade, ou os carrinhos, que fomentam o desejo pela mobilidade e pela posse de um automóvel na vida adulta. Utilizar o exemplo dos brinquedos levará os estudantes a refletir, a partir de algo que eles já conhecem, sobre como diferentes tradições representam um papel na história e na vida social e cultural dos povos. Outras possibilidades de exemplos próximos do repertório dos estudantes são as tradições culinárias presentes nas diferentes matrizes culturais locais, regionais e nacionais.

Questão 2

Interpretação da resposta: Os estudantes deverão relembrar o aprendizado sobre festejos populares, trabalhados intensamente no volume 3 desta coleção, e identificar os itens que diferenciam as artes visuais das demais linguagens artísticas do currículo da Educação Básica – teatro, dança e música. Deverão identificar que as artes visuais lidam com materiais e com um fazer técnico e artesanal. Para ajudá-los, o professor poderá mencionar alguns elementos dos festejos populares trabalhados em artes visuais no volume anterior, como a produção de boneco de carnaval gigantes e de bandeiras, como o pombo branco na Festa do Divino. Poderá também retomar o trabalho de identificação dos festejos locais que integram o repertório cultural dos estudantes. Outra estratégia é repassar item por item e indagar se as palavras se relacionam com a criação de formas e objetos a partir de materiais e procedimentos artísticos manuais.

Reorientação de planejamento: Caso os estudantes não consigam identificar as palavras corretas, o professor deverá conversar sobre algumas diferenças entre as diversas linguagens artísticas. Deverá reiterar que as artes visuais envolvem a criação de imagens e de objetos, identificando elementos do repertório de festejos da região para que eles consigam reconhecer como as artes visuais contribuem com os seus materiais e procedimentos. Exemplo: em festejos decorados com bandeirinhas, alguém teve de escolher o papel, as cores, recortar, prendê-las em um barbante e pendurá-las; as máscaras e cabeções de carnaval precisaram ser moldados ou modelados e, finalmente, decorados antes do uso.

2. Marque apenas o que indica a presença das artes visuais em festejos da cultura popular.

- [ ] Apresentações musicais
- [ ] Danças de roda
- [x] Confecção de bandeiras
- [ ] Procissões religiosas
- [ ] Teatro de rua
- [x] Criação de adereços
- [ ] Pratos típicos
- [x] Confecção de vestimentas
- [ ] Brincadeiras tradicionais

Teatro

1. Observe a imagem do circo Zanni.

PAULO BARBUTTO

Apresentação do Circo Zanni em São Paulo (SP). Fotografia de 2018.

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

- Escreva abaixo todos os elementos que você imagina que existam em um circo.

2. Agora, você e sua turma vão fazer de conta que a sala de aula se transformou em um espetáculo circense. A partir das palavras escritas, dividam os papéis entre a turma e brinquem de circo na sala de aula.

Artes integradas

1. Observe a imagem e leia o texto.

Os índios Wauja, da região do Alto Xingu, no estado do Amazonas, utilizam máscaras em seus rituais de cura. Esse povo acredita que as doenças são causadas por espíritos chamados Apapaatai. Durante rituais em que se vestem máscaras e se tocam músicas, esses espíritos são convocados para curar as doenças que teriam causado. As máscaras dos rituais Apapaatai são consideradas patrimônio imaterial.

RENATO SOARES/PULSAR IMAGENS

Wauja usando máscaras Apapaatai, em Gaúcha do Norte (MT). Fotografia de 2019.

- Com base nas informações apresentadas, podemos concluir que máscaras:

a. ☐ sempre são utilizadas com objetivo espiritual e ritualístico.

b. ☒ podem ser usadas para fins religiosos e também artísticos.

c. ☐ sempre são utilizadas com objetivo artístico.

d. ☐ sempre são consideradas como patrimônio imaterial.

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

Teatro

Habilidade: (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.

Interpretação da resposta: Entre as palavras que podem ser rememoradas entre a turma estão: palhaços, lona, plateia, orquestra, música, números circenses, equilibrista, bailarina, malabarista, picadeiro, corda bamba. Outras palavras que porventura dialoguem com o repertório do circo podem ser aceitas. Observe se os estudantes se organizam coletivamente de modo saudável e respeitoso, podendo exercitar sua imaginação ao transpor as palavras escritas para o ambiente de sala de aula. Você pode, fazendo uso de um aparelho de som, colocar uma trilha sonora que instaure uma atmosfera propícia à criação.

Reorientação de planejamento: Caso os estudantes tenham dificuldade em eleger palavras com base no que aprenderam sobre o circo, pode-se retomar o estudo da seção de Artes integradas do volume 3 desta coleção, reler os trechos da unidade relacionados ao circo e assistir a alguns vídeos que evidenciem a ambiência circense. Caso você perceba que o estudante tem dificuldades em criar e jogar coletivamente a partir de sua imaginação, experimente conversar individualmente, de modo a pontuar modos pelos quais ele possa se engajar mais nas práticas criativas. Experimente conduzi-lo a observar relações entre as práticas lúdicas da linguagem teatral com brincadeiras e jogos que interessem a ele.

Artes integradas

(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.

Interpretação da resposta: B. Caso o estudante assinale alguma outra das respostas, convide-o a identificar que máscaras podem ser utilizadas para fins religiosos, artísticos e que, às vezes, são consideradas patrimônio imaterial. O erro das outras alternativas é demarcar que sempre são usadas com um só fim, o que é falso.

Reorientação de planejamento: Caso o estudante não compreenda a formulação da questão e as alternativas dispostas, retome os assuntos estudados na Unidade 4 do Volume 3 da coleção e releia as definições e possíveis usos de máscaras na sociedade.

APRESENTAÇÃO DO VOLUME

Volume 4 – Tema: A ARTE CONTA HISTÓRIAS

Professor, o volume do 4º ano visa a abordar de modo mais complexo as relações entre a arte e a sociedade – suas experiências, tradições, saberes, práticas etc. – ao apresentar modos como, por meio da arte, podemos elaborar discursos, narrativas e reflexões críticas em relação ao mundo que nos cerca. Na unidade referente à linguagem teatral serão apresentadas formas de contar histórias, assim como práticas narrativas. A linguagem Dança apresenta modos de criar discurso por meio do movimento, enquanto Música apresenta canções que apostam no caráter narrativo e reflexivo presente nessa linguagem. Por fim, Artes Visuais apresenta exemplos de artistas e obras que instigam reflexões a respeito do mundo. Ao longo do volume, são propostas várias práticas de Artes Integradas, inclusive uma, ao final do volume, em que os estudantes são convidados a conhecer e criar uma pequena obra de teatro musical, com base no estudo de exemplos do teatro musical brasileiro feito para crianças.

Perguntas disparadoras transversais

- O que é uma história?
- Quem pode contar e registrar suas histórias por meio da arte?

Competências gerais: 1, 2, 3, 4, 7, 9 e 10

UNIDADE 1 – O CORPO CONTA HISTÓRIAS

Introdução à Unidade 1

Esta primeira unidade, que é dedicada à linguagem da dança, procura fazer o estudante refletir sobre as perguntas disparadoras a partir de duas perspectivas. No capítulo 1 – **Todo corpo tem história**, busca-se instigar o estudante a reconhecer que todo e qualquer corpo possui uma história. Para isso, são apresentadas tradições de pintura corporal e intersecções entre moda e arte. Em trabalhos realizados na escola e em sua casa, junto a sua família, o estudante é convidado a refletir a respeito das relações entre moda e consumo, buscando avizinhar os assuntos estudados de uma reflexão sustentável e cidadã. No capítulo 2 – **Toda história tem dança**, busca-se fazer com que o estudante reflita sobre o fato de o movimento expressivo do corpo estar sempre presente quando contamos histórias ou compartilhamos experiências. Abordam-se, para tanto, o conceito e a técnica de coreografia, uma vez que é por meio dela que podemos construir e organizar discursos na linguagem da dança.

Objetivos pedagógicos

- Conhecer elementos da linguagem da dança por meio de relações a serem estabelecidas a partir de experiências do cotidiano;
- Relacionar o conhecimento da linguagem da dança a experimentações práticas;
- Estabelecer relações entre as partes do corpo e a totalidade do organismo, implicando uma maior consciência do movimento;
- Autoconhecer-se e perceber e respeitar o corpo do outro por meio da dança;
- Identificar elementos da linguagem da dança presentes em algumas obras e coletivos do Brasil e do mundo, traçando paralelos entre eles e o cotidiano;
- Desenvolver a exploração do movimento e do potencial expressivo do próprio corpo por meio de exercícios práticos individuais e coletivos;
- Conhecer exemplos de Artes Integradas, compreendendo a complexidade das linguagens artísticas;
- Refletir sobre as relações entre moda e consumo na sociedade contemporânea;
- Realizar leituras e reflexões com seus familiares com base nos temas propostos;
- Ler, recontar e refletir sobre os textos propostos, dando sequência ao desenvolvimento do processo de alfabetização.

Competências específicas e como são trabalhadas

- **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 integração entre as linguagens artísticas é apresentada nesta unidade por meio da dança-teatro, mais especifica-

mente por meio dos trabalhos de Kurt Jooss e Pina Bausch, assim como pelas relações da dança com a moda e com a arte kusiwa.

- **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.**

  Ao longo desta unidade, os estudantes são convidados a realizar diversas práticas da linguagem da dança, que envolvem tanto o trabalho coletivo como o autoral. Dialoga com esta competência a proposta de criação de um desenho (croqui) de moda, que faz com que a turma exercite a imaginação. Ao aprender o conceito de coreografia, os estudantes serão capazes de compreender a organização do movimento individual e coletivo e realizarão práticas em que experienciem a ludicidade da linguagem da dança em diálogo com a percepção do movimento.

- **Competência específica 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.**

  A seção *A arte faz pensar* desta unidade propõe aos estudantes que reflitam sobre as relações entre moda e consumo e sobre os modos de produção de roupas atuais (*fast fashion* e *slow fashion*). Isso os levará à análise da maneira como eles, suas famílias e seus colegas lidam com o consumo, e à reflexão sobre os meios de realizar a reciclagem de roupas.

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

  Ao longo desta unidade, os estudantes são convidados a realizar diversas práticas coletivas, que focam o diálogo e a criação junto com os colegas, e individuais, o que os leva a desenvolver a autonomia. Sua visão crítica é exercitada nos dois capítulos da unidade, quando, por exemplo, refletem sobre as relações entre moda e consumo e sobre as relações entre dança e representatividade com base no trabalho da bailarina Ingrid Silva.

- **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 1, como modo de propor aos estudantes que reconheçam e valorizem as relações entre corpo e história, apresentamos a arte gráfica e corporal kusiwa do povo Wajãpi, reconhecida como patrimônio imaterial nacional.

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.**

  A habilidade é trabalhada de modo transversal ao longo de toda a unidade, na qual são apresentados diversos artistas da dança, tais como Salia Sanou e Germaine Acogny, Ingrid Silva, Orun Santana e o Mestre Meia-Noite, Kurt Jooss e Pina Bausch.

- **(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.**

  Na seção *Vamos experimentar* do Capítulo 2, os estudantes são convidados a criar uma coreografia improvisada que explore o deslocamento no espaço. Neste Manual, propomos como atividade complementar a criação de uma coreografia improvisada que explore os ritmos do movimento.

- **(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.**

  Essa habilidade aparece de modo transversal ao longo de toda a unidade, mais especificamente nas seções *ZAZ*, *Vamos experimentar* e *Processo de criação* do Capítulo 2, que, ao abordar de modo mais direto o conceito de coreografia, convidam os estudantes a explorar seu potencial criativo na elaboração e na transmissão de movimentos coreografados.

- **(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.**

  Com base na seção *ZUM* do Capítulo 1, que trata da história da bailarina clássica negra Ingrid Silva e sua iniciativa de pintar suas sapatilhas para adequar a cor delas ao seu tom de pele, os estudantes refletem sobre as relações entre corpo, história e preconceito racial.

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

  A habilidade é trabalhada a partir da apresentação da dança-teatro, forma artística nascida na Alemanha que busca fazer dialogar elementos das linguagens da dança e do teatro. Partindo do estudo de uma das artistas mais conhecidas dessa forma artística, a alemã Pina Bausch, o estudante é convidado a adensar suas reflexões e sua prática sobre o conceito de coreografia.

- **(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.**

  No Capítulo 1, como modo de propor aos estudantes que reconheçam e valorizem as relações entre corpo e história, apresentamos a arte gráfica e corporal kusiwa, do povo Wajãpi, reconhecida como patrimônio imaterial nacional.

MODERNA

UNIDADE 1 – O CORPO CONTA HISTÓRIAS

Abertura

Habilidade: (EF15AR08)

Atividades preparatórias

Professor, a imagem de abertura da unidade mostra uma cena do espetáculo *Multiple-s*, coreografado pelo artista burquinense Salia Sanou. Nela, podemos observar o momento do encontro entre Salia e a dançarina senegalesa Germaine Acogny, que é vinte anos mais velha que ele e uma das maiores responsáveis pelo reconhecimento internacional da criação em dança africana. Trata-se, portanto, de um encontro geracional, no qual há um diálogo entre dois importantes artistas da dança contemporânea africana, cada um deles com sua própria trajetória, tanto de vida, como um indivíduo proveniente de um país africano, como profissional. Desse modo, no espetáculo *Multiple-s,* a dança torna-se uma possibilidade de compartilhamento de histórias por meio da presença e do movimento. O encontro entre dança, história e narrativas pode ser observado em outros trabalhos de Salia Sanou. Alguns deles estão disponíveis na íntegra em: <http://www.saliasanou.net> (acesso em: 9 mar. 2021).

UNIDADE 1

O corpo conta histórias

LAURENT PHILIPPE

Espetáculo *Multiple-s*, coreografado pelo artista burquinense Salia Sanou. Em cena, a coreógrafa e dançarina senegalesa Germaine Acogny e o próprio Sanou, em Le Mans, França. Fotografia de 2018.

Sugestão de *site*

- No *site* <https://ecoledessables.org/about-us/our-team/germaine-acogny> (acesso em: 21 jul. 2021), você pode conhecer um pouco mais do trabalho da coreógrafa senegalesa Germaine Acogny. Além disso, pode obter informações sobre sua escola – Escola de Areias –, que propõe um instigante pensamento sobre a formação do artista da dança.

As histórias fazem parte de nossas vidas e de nossos corpos.

Por meio de nossas histórias, sabemos de onde viemos, quem somos e também para onde podemos ir.

A linguagem da dança também conta histórias.

A imagem de abertura mostra a cena de um espetáculo no qual há o encontro e o diálogo entre dois importantes artistas da dança contemporânea africana. Ambos possuem sua própria história de vida, que compartilham por meio do movimento.

Respostas pessoais.

1. O que os artistas parecem fazer por meio dos gestos nessa cena?

2. Em quais momentos de seu cotidiano você conta histórias sobre você e ouve histórias dos outros?

3. Quais são suas histórias favoritas? Por quê?

Orientações e comentários das atividades preparatórias

1. Chame a atenção para alguns fatos presentes na imagem: vemos um homem e uma mulher negros realizando um mesmo movimento corporal. Fica evidente a diferença de idade entre ambos. Esses elementos dialogam com os sentidos desse espetáculo de dança no qual os dois bailarinos se encontravam para partilhar suas histórias e seu pensamento sobre a dança, em diálogo com suas origens.

2. Instigue os estudantes a recapitular seu cotidiano e os momentos em que contam e ouvem histórias. Relembre-os de que um lugar privilegiado para essa troca é a escola, onde eles narram e escutam narrativas de seus colegas e professores.

3. Instigue os estudantes a refletir sobre os principais elementos de suas histórias favoritas e se há semelhanças entre elas, como a mesma atmosfera ou um conflito específico.

MODERNA

Capítulo 1 – Todo corpo tem história

Habilidade: (EF15AR08)

Introdução

Neste capítulo, os estudantes serão convidados a refletir a respeito das relações entre corpo e narrativa presentes em elementos que estão próximos deles. O objetivo é instigá-los a reconhecer que todo e qualquer corpo tem história e que essa história pode ser observada em práticas tradicionais (como a pintura corporal dos povos indígenas Wajãpi) ou sociais (como a moda). Além disso, na seção *ZUM* deste capítulo, apresenta-se o trabalho da bailarina brasileira Ingrid Silva e propõe-se uma discussão sobre o combate ao racismo e a quebra de estereótipos promovidos por Ingrid no balé, uma dança elitista. Os estudantes serão levados também a refletir a respeito das relações entre moda e consumismo, e a elaborar individual e coletivamente croquis e vestimentas, de modo a experimentar processos de criação de moda.

Reprodução comentada das páginas do Livro do Estudante – Impresso

Capítulo 1

Todo corpo tem história

Desenhos no corpo

O povo Wajãpi vive na Terra Indígena Wajãpi, no estado do Amapá. Atualmente sua população é de aproximadamente 1.600 indígenas que vivem em 106 aldeias espalhadas pelo território.

Observe nas fotografias as pinturas corporais realizadas tradicionalmente por esse povo indígena.

DOMINIQUE TINKIN GALLOIS, 2008. TERRA INDÍGENA WAJÃPI – ACERVO CONSELHO DAS ALDEIAS WAJÃPI – APINA

DOMINIQUE TINKIN GALLOIS, 2014. TERRA INDÍGENA WAJÃPI – ACERVO CONSELHO DAS ALDEIAS WAJÃPI – APINA

Arte kusiwa (pintura corporal), do povo indígena Wajãpi. A fotografia à esquerda é de 2008, e a fotografia à direita é de 2014.

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

O que é essa imagem?

1. Como são os desenhos e as cores da pintura corporal apresentada nas fotografias? Resposta pessoal. Podem-se observar alguns padrões gráficos, como linhas paralelas e triângulos.
2. De onde você acha que são retiradas as tintas utilizadas pelos indígenas em suas pinturas?
3. Você ou alguém que conhece realiza algum tipo de pintura no corpo? Se sim, quais tipos de pintura e por qual motivo as realiza? Respostas pessoais.

2. Resposta pessoal. As tintas utilizadas são retiradas da natureza. Em sua composição, há elementos como sementes de urucum e suco de jenipapo. O urucum e o jenipapo são frutos de árvores nativas da América tropical, o urucuzeiro e o jenipapeiro.

O que é essa imagem?

Professor, ao mediar a atividade 3, instigue os estudantes a se lembrarem de pessoas no seu cotidiano que usam maquiagens ou têm tatuagens, por exemplo.

MODERNA

Você já pensou que seu corpo conta histórias?

Observe seu próprio corpo. Se um dia você se machucou, provavelmente deve ter uma marca, uma cicatriz em alguma parte dele. Essa marca só existe em razão de uma história que você viveu.

Talvez também haja alguma parte de seu corpo que lembre alguém de sua família: pele, olhos, cabelo, nariz, boca... Isso porque nós também herdamos características físicas de nossos familiares.

Algumas histórias ficam marcadas em nossos corpos para sempre!

- Leia o texto a seguir com a ajuda do professor.

Professor, comentar o que foi lido ajuda a atribuir sentido ao texto e a compreender palavras ou informações. O contexto auxilia na inferência do que podem significar palavras, expressões ou informações.

A arte kusiwa

Existem outras formas de marcar o corpo, como as tatuagens e a pintura corporal. Uma das tradições mais importantes de pintura corporal é a arte kusiwa, um tipo de representação gráfica realizada pelo povo indígena Wajãpi, no estado do Amapá.

A arte kusiwa consiste em diversos grafismos que simbolizam tanto a organização social desse povo quanto suas crenças espirituais e sua visão sobre a natureza. Esses grafismos são aplicados no corpo das pessoas, em objetos de madeira, em cestos, artesanatos etc. A tinta usada para essa pintura corporal é feita de urucum, gordura de macaco, suco de jenipapo e resinas perfumadas.

Para o povo Wajãpi, pintar o corpo faz parte de sua história e permite que os indivíduos se conectem aos sentidos da cultura em que vivem. A arte kusiwa é considerada patrimônio cultural imaterial da humanidade, pois é um saber que só pode ser transmitido de geração em geração.

- Converse com os colegas e o professor! Conte o que você entendeu sobre a arte kusiwa e compare com o que os colegas compreenderam.
- Depois, escreva abaixo as principais características da arte kusiwa.

_____

_____

_____

_____

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

Professor, faça uma leitura oral do texto do boxe sobre a arte kusiwa. Depois, peça aos estudantes que o leiam de forma individual ou colaborativa. A leitura compartilhada ou colaborativa é aquela em que educandos e professor leem um texto e apresentam suas ideias e impressões acerca do que foi lido. Após a leitura, peça a eles que comentem o que foi lido – isso os ajuda a atribuir sentido ao texto e a compreender palavras, expressões ou informações, que podem ser inferidas pelo contexto.

Para que os estudantes possam conhecer um pouco mais a arte kusiwa, propomos a você que assista com eles a esse breve vídeo no canal do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) no YouTube:

- ARTE Gráfica Kusiwa. Iphangovbr, 22 mar. 2010. Vídeo (*ca*. 4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lBmCxTQGMX0&ab_channel=Iphangovbr>. Acesso em: 9 mar. 2021).

É importante explicar à turma que os povos indígenas Wajãpi vivem no estado do Amapá e são remanescentes de um povo muito mais numeroso que foi se subdividindo em grupos menores ao longo dos últimos séculos. Utilizando-se do exemplo dos Wajãpi, podem-se fazer várias pontes, tais como com outros tipos de pintura corporal, tatuagens e outras intervenções na pele, de modo a aproximá-lo do cotidiano dos estudantes.

Roupa também é arte

Habilidade: (EF15AR08)

Neste tópico, visamos aproximar os estudantes da discussão proposta pelo capítulo por meio do trabalho do estilista baiano Isaac Silva. Por fazer parte de nossa sociedade e ser transformada de tempos em tempos, a moda é um elemento facilmente reconhecido pela turma. Desde o uniforme que os estudantes utilizam para ir à escola até as roupas que escolhem usar para ficar em casa ou se apresentar publicamente, diversas pontes podem ser realizadas entre a moda e as histórias que o corpo conta. O trabalho de Isaac Silva (1989-) é aqui destacado por evidenciar uma perspectiva para a moda que abraça a diversidade e afirma sua inspiração em vestimentas provenientes de tradições africanas. Nesta entrevista que o estilista concedeu ao programa *Metrópolis*, da TV Cultura, é possível saber um pouco mais sobre suas ideias de uma moda mais inclusiva e suas inspirações:

- ISAAC Silva, estilista que se inspira na diversidade, participa da SP Fashion Week – Moda. Metrópolis, 14 out. 2019. Vídeo (*ca*. 4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AgeYDRqn9cg>. Acesso em: 13 jun. 2021.

Roupa também é arte

Além das pinturas corporais, as peças que usamos sobre nosso corpo também contam histórias e mostram nossos costumes e jeitos de ser.

FOTO DO ESTILISTA: JOÃO BERTHOLINI; FOTOS DOS DESFILES: MARCELO SOUBHIA/FOTOSITE

À esquerda, o estilista Isaac Silva, em 2018. À direita, modelos vestindo roupas criadas por ele durante desfile realizado em São Paulo. Fotografias de 2019.

O que é essa imagem?

Respostas pessoais.

1. Como são as roupas usadas pelas pessoas nas fotografias? O que mais chama sua atenção nelas?
2. Quais roupas você mais gosta de usar? Por quê?

Observando as formas de se vestir de um povo, é possível entender seus hábitos, sua forma de agir e até de pensar.

As roupas que as pessoas usam estão relacionadas aos costumes dos lugares que frequentam, à região em que vivem e também à moda que predomina em cada época.

Moda é como chamamos a tendência de se vestir de certa forma em determinado tempo. Por exemplo, se você observar fotografias antigas, provavelmente vai estranhar a moda da época, ou seja, o modo como as pessoas se vestiam. Afinal, a moda muda o tempo todo. Por isso, podemos dizer que a moda ajuda a contar a história de certa época.

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

O que é essa imagem?

Professor, na mediação da atividade 2 instigue os estudantes a refletir sobre as roupas que usam em casa e as roupas que usam para sair para algum lugar.

Além disso, a moda também é arte. A criação de roupas é o trabalho realizado pelo estilista de moda.

Isaac Silva é um estilista brasileiro nascido em Barreiras, no interior da Bahia. A moda, para ele, é um meio para lutar contra preconceitos. Assim, o estilista faz roupas para todos os tipos de corpo, valendo-se de referências das culturas afro-brasileira e indígena.

1. A moda pode ser uma forma de expressão e de contar histórias por meio do corpo.

Releia o texto e troque ideias com os colegas.

a. Você já ouviu a expressão "fora de moda"? O que ela significa para você?
Respostas pessoais.

b. Qual é a principal característica do trabalho do estilista Isaac Silva?
Uma das principais características do trabalho desse estilista é desenhar roupas para diversos tipos de corpo. Nesse sentido, ele pensa a moda como um jeito de desafiar preconceitos. Além disso, pode-se notar em suas criações referências a aspectos das culturas indígenas e afro-brasileiras.

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

ZAZ

Criando a moda!

Agora, vamos fazer uma prática!

Observe estes croquis de roupa.

Neste caso, **croqui** é um desenho que funciona como esboço de uma futura roupa.

VANESSA PREZOTO

ALAMY/FOTOARENA

Exemplo de croqui de um vestido de noiva.

1. A partir da inspiração da imagem, em uma folha de papel em branco, desenhe o croqui de uma roupa que você gostaria de confeccionar!

2. Depois de feito o croqui, conte como foi sua criação.
Respostas pessoais.

a. Quais são as maiores dificuldades para criar uma roupa? Por quê?

b. Você usaria essa roupa criada em qual situação? Por quê?

ZAZ – Criando a moda!

Roteiro de aula

Objetivos: Criar um croqui de roupa e refletir a respeito dos elementos que compõem uma vestimenta.

Duração: 45 min

Materiais necessários: Materiais para desenhar e colorir (lápis, canetas hidrocor, giz de cera colorido etc.).

Observações: Para a realização desta atividade, você pode propor aos estudantes que façam na internet uma pesquisa prévia de imagens de croquis de roupas. Instigue-os a buscar croquis de roupas para pessoas com deficiência; para corpos de diversos tamanhos etc., de modo a fugir de estereótipos.

Desenvolvimento: Apresente à turma o significado da palavra "croqui" e leia com ela, em voz alta, a proposta desta seção. Oriente-os a idealizar a roupa que criarão antes de começarem a desenhá-la. Elenque alguns elementos que devem ser criados: um calçado, uma vestimenta para a parte inferior e outra para a parte superior do corpo. Recapitule com a turma o nome de algumas peças de roupa existentes, como saias, casacos, turbantes, suspensórios, *shorts*, calças, camisas etc. Eles terão liberdade para criar outras peças e acessórios, se quiserem. Enquanto estiverem desenhando, você pode circular pela sala de aula para acompanhar o trabalho, dar sugestões e sanar algumas dúvidas. Ao final, sugira que, em duplas, eles compartilhem seus desenhos e apreciem o trabalho do colega, de modo a incentivá-los a narrar seu processo de criação.

Avaliação: Ao final da atividade, proponha uma conversa com a turma a respeito das seguintes questões:

- Quais foram as maiores dificuldades em criar uma roupa? Por quê?
- Vocês usariam a roupa que criaram em qual situação? Por quê?

ZUM! – Ingrid Silva e a transformação das cores do balé

Habilidade: (EF15AR08), (EF15AR12)

Apresentamos nesta seção a bailarina brasileira Ingrid Silva (1988-) com o objetivo de propor a reflexão a respeito das relações entre dança, preconceito e transformação. Geralmente, a imagem da bailarina clássica é uma das primeiras que vêm à mente ao pensarmos em dança. Seus movimentos suaves, disciplinados, fortes e elásticos, bem como sua aparência jovem, tranquila e limpa, fazem parte de um estereótipo comum ao imaginário da dança.

No volume anterior, os estudantes criaram uma cena coletiva ironizando esse estereótipo ao som da canção "Ciranda da bailarina", de Chico Buarque e Edu Lobo. Desenvolver na escola um processo pedagógico na linguagem da dança significa continuar discutindo essa imagem estereotipada do balé clássico, de modo a localizar histórica e socialmente alguns de seus elementos. O trabalho inventivo da bailarina Ingrid Silva pode ser uma boa ponte para essa discussão. Ao reivindicar sua cor de pele e exigir que as cores das sapatilhas correspondessem a ela, Ingrid propõe um novo modo de pensar a própria arte do balé clássico.

Em uma rápida busca na internet, encontram-se diversos vídeos de entrevistas concedidas pela bailarina. Pode-se também assistir com a turma a um episódio da série de televisão *Afronta!* (2017) dedicado a ela, disponível em serviços de *streaming* como a Netflix e também neste *link*: <https://canaisglobo.globo.com/assistir/futura/afronta/v/6294023/> (acesso em: 12 jun. 2021).

ZUM!

Ingrid Silva e a transformação das cores do balé

1. Você já viu alguma imagem de um espetáculo de balé clássico? Resposta pessoal.
2. Ouça a leitura feita pelo professor sobre esse estilo de dança. Depois, leia o texto em voz alta.

Balé clássico

Esse estilo de dança é antigo e teve origem entre os anos de 1401 e 1500 na Europa, mais especificamente, na Itália.

Em sua origem, o balé clássico era uma arte da corte, residência real, ou seja, era uma dança realizada para os nobres e monarcas, diferenciando-se das danças populares.

O balé possui duas características principais. Uma delas é a codificação de todos os seus movimentos: existem posturas corretas para a coluna, braços, pernas, pés, mãos, cotovelos etc.

Outra característica é a dificuldade técnica dessa dança, ou seja, quem é bailarino clássico precisa treinar com disciplina para conquistar a elasticidade e força física de que os movimentos do balé necessitam.

ZHANG HENGWEI/CHINA NEWS SERVICE/GETTY IMAGES

O lago dos cisnes, da companhia Shanghai Ballet, em Xangai, China. Fotografia de 2020.

Nos dias atuais, o balé clássico se tornou um estilo de dança bastante popular em vários lugares do mundo. Além disso, da técnica do balé surgiram diversos outros tipos de estilo, como a dança moderna.

Uma jovem bailarina

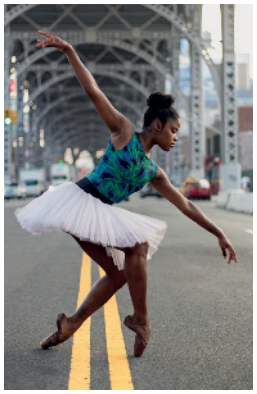
A bailarina Ingrid Silva nasceu na cidade do Rio de Janeiro em 1988. Aos 8 anos de idade, começou a dançar balé em um projeto social chamado *Dançando para não dançar*. Em 2007, ganhou uma bolsa de estudos e se mudou para Nova York. Nessa cidade dos Estados Unidos, começou a estudar esse estilo de dança e entrou para a companhia Dance Theater of Harlem.

O fato de as sapatilhas das bailarinas serem todas cor-de-rosa sempre incomodou Ingrid. Essa cor era escolhida por se aproximar da cor da pele de tonalidade branca. Por Ingrid ser uma bailarina negra, essas sapatilhas não combinavam com seu tom de pele nem com sua história de vida.

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

Professor, na atividade 2 faça uma leitura oral do texto e, depois, peça aos estudantes que o leiam de forma individual ou colaborativa. Após a leitura, peça que comentem o que foi lido – isso os ajuda a atribuir sentido ao texto e a compreender palavras, expressões ou informações, inferindo seus significados do contexto.

MODERNA



ÉRIKA GARRIDO

AN RONG XU/THE NEW YORK TIMES/FOTOARENA

À esquerda, Ingrid Silva em uma rua de Nova York, Estados Unidos. Fotografia de 2018. À direita, a bailarina pintando suas sapatilhas, em Nova York, Estados Unidos. Fotografia de 2018.

Assim, Ingrid resolveu transformar essa realidade: passou a pintar suas sapatilhas para adequar a cor delas ao seu tom de pele.

A história dessa bailarina brasileira foi tão inspiradora que diversos outros bailarinos negros passaram a fazer o mesmo. Atualmente, diversas marcas de sapatilhas vendem exemplares para tonalidades de pele negra. Tudo isso motivado pela iniciativa de Ingrid Silva.

3. Após a leitura, converse sobre o texto. Respostas pessoais.

a. Conte o que você aprendeu sobre o balé clássico.

b. Fale sobre a importância da bailarina Ingrid Silva para as transformações no balé clássico.

Dica

Quer ver outra história sobre transformação e balé?
Assista em casa, com sua família, ao curta-metragem de animação *Tamara*, dirigido por Jason Marino e Craig Kitzmann (Estados Unidos, 2013), em que uma garota surda sonha ser uma bailarina clássica.
O filme está disponível em: <https://www.literacyshed.com/tamara.html>. Acesso em: 10 mar. 2021.

CORTESIA DA HOUSE BOAT FILMS – AGRADECIMENTO ESPECIAL A JASON MARINO E CRAIG KITZMANN

Cena do curta-metragem de animação *Tamara*, de 2013.

Orientações e comentários das atividades

3a. Estimule os estudantes a contar com as próprias palavras as principais informações que apreenderam do texto.

3b. Leve os estudantes a perceber que a atitude da dançarina de pintar as próprias sapatilhas influenciou de forma positiva os demais bailarinos negros, que resolveram fazer o mesmo que ela; esse movimento foi crescendo e despertou a atenção de algumas marcas de sapatilhas, que, diante da necessidade desses bailarinos, passaram a fabricar sapatilhas com tonalidades de pele negra.

MODERNA

A arte faz pensar – Consumir tudo o que está na moda?

Habilidade: (EF15AR12)

Esta seção pretende levar os estudantes a refletir e debater coletivamente com os colegas e seus familiares as relações entre moda e consumo. Para isso, faz-se necessário esclarecer a diferença entre os processos de *fast fashion* e os de *slow fashion*. Uma vez que, em geral, muitas das crianças não escolhem nem consomem aquilo que querem vestir, deve-se abordar o tema convidando os estudantes a lançar um olhar sobre as formas como a sociedade lida com a moda e o consumo. Ao longo do estudo desta seção, é importante relacionar a moda não somente ao seu aspecto criativo e artístico, mas também ao seu modo de produção (economia e trabalho na moda) e aos impactos ambientais causados pela indústria têxtil. Para isso, leve os estudantes a refletir sobre alguma peça de roupa que possuem, propondo-lhes as seguintes questões: "De onde veio essa peça de roupa?", "De quais materiais ela é feita?", "Onde esses materiais podem ser encontrados na natureza?", "Quem retirou esses materiais da natureza?", "Quem tratou e quem costurou esses materiais?", "Quem trabalhou vendendo essa roupa?", entre outras.

A arte faz pensar

Consumir tudo o que está na moda?

Como vimos, o jeito como nos vestimos e a moda também podem ser considerados formas de arte. Entretanto, você sabia que a moda e o consumo desenfreado de peças de roupa afetam diretamente o meio ambiente?

MARI HEFFNER

Do mesmo modo como usamos a expressão em inglês *fast food* (comida rápida) para chamar aquele tipo de alimento feito de modo rápido (hambúrgueres, frituras, *pizza* etc.), no mercado da moda também existe a expressão *fast fashion* (moda rápida). Isso porque, nesse tipo de moda, as roupas são fabricadas, consumidas e jogadas fora rapidamente.

Ou seja, as roupas produzidas não são feitas para durar, e sim para serem descartáveis, gerando um alto volume de lixo. Além disso, para serem consumidas a preços acessíveis, muitas vezes quem trabalha produzindo roupas na *fast fashion* é mal remunerado ou vive sob uma situação de trabalho precária.

Em 2004, a escritora de moda Angela Murrills criou o termo *slow fashion* (moda lenta), para pensar em outras formas de produção e consumo de roupas que não fossem tão destrutivas ao meio ambiente.

Na *slow fashion*, as roupas são feitas para durar, gerando uma moda sustentável. Além disso, em vez de produzir muitas peças de roupa em pouco tempo, as confecções que trabalham por meio da *slow fashion* valorizam mais o tempo de trabalho das pessoas que fazem as roupas, gerando menos peças em mais tempo.

Com isso, a moda *slow fashion* propõe que nós pensemos sobre como consumimos e descartamos nossas roupas no dia a dia, relacionando isso à valorização dos trabalhadores da moda e também à preservação do meio ambiente.

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

Além disso, existe a possibilidade de reciclarmos peças de roupa. Leia o texto abaixo:

> – Verifique se é possível reformar ou consertar essas peças para aumentar seu tempo de uso.
>
> – Se ainda estiverem em bom estado e você não quiser mais ficar com elas, opte por revendê-las ou doar os itens.
>
> – Caso estejam em péssimas condições, transforme-as em outras coisas: uma camiseta pode virar pano de chão ou uma estampa florida pode ser adaptada para um enfeite de tiara. Aqui vale a criatividade.
>
> Fonte: Instituto Akatu. Disponível em: <https://www.akatu.org.br/moda-consciente-o-que-fazer-quando-uma-peca-de-roupa-chega-ao-final-de-sua-vida-util/>. Acesso em: 13 mar. 2021.

Como tarefa de casa, peça aos estudantes que, com o auxílio de seus familiares, leiam em voz alta o texto da seção e conversem a respeito das questões indicadas. As ações discutidas podem ser uma sugestão também para os familiares e conhecidos.

Experimente em casa

Releia o texto acima com seus familiares e, com seu auxílio, respondam às questões a seguir.

1. Você e seus familiares consomem e descartam muitos produtos no dia a dia? Se sim, escreva quais são eles.

Respostas pessoais.

2. Você e seus familiares possuem peças de roupas que usam há muito tempo ou que ganharam após serem usadas por outra pessoa? Se sim, escreva quais são essas peças de roupa, há quanto tempo vocês as têm e de quem vocês as ganharam.

3. Você e seus familiares costumam reciclar peças de roupa? Se sim, de que maneira?

Experimente em casa

Como tarefa de casa, peça aos estudantes que, com o auxílio de seus familiares, leiam em voz alta o texto desta seção e conversem com eles sobre as três questões propostas. Depois, anotem as respostas às quais chegaram.

As ações discutidas podem ser uma sugestão também para os familiares e conhecidos.

As questões pretendem expandir o tema do consumo, abrangendo outros tipos de produto do dia a dia. Uma das alternativas apresentadas ao consumo desenfreado de bens e produtos é a reciclagem. No campo da moda, a reciclagem aparece em iniciativas de customização de roupas antigas, em feiras de economia solidária, brechós, feiras de trocas de roupa etc.

Em sala de aula, experimente propor aos estudantes que cada um leia suas anotações, compartilhando as respostas com os colegas e comparando-as com as respostas deles, verificando quais semelhanças e diferenças existem entre elas. Proponha, ainda, que a turma elenque algumas estratégias possíveis para o consumo sustentável.

MODERNA

Capítulo 2 – Toda história tem dança

Habilidade: (EF15AR08)

Neste capítulo, o estudante será convidado a relacionar o movimento à expressividade. Para isso, apresentamos exemplos de artistas que trabalham modos de contar histórias ou partilhar ideias e pensamentos por meio do movimento. O primeiro exemplo é o do *Slam* do Corpo, em que poetas se valem da Língua Brasileira de Sinais para expressar seus pensamentos, tendo o corpo papel de destaque para o acontecimento da comunicação com o público. O segundo exemplo apresenta o trabalho do artista Orun Santana, que pensa a relação entre movimento e história a partir da capoeira e de sua relação com seu pai, mestre na transmissão de capoeira. Seguindo nessa direção, o capítulo aborda a técnica da coreografia como um modo de organizar o discurso na dança. A partir do reconhecimento dessa técnica, o estudante é estimulado a realizar práticas coletivas de modo a explicitar as relações entre expressividade e movimento. Por fim, o capítulo apresenta a linguagem integrada da dança-teatro, convidando os estudantes a conhecer o trabalho dos coreógrafos alemães Kurt Jooss e Pina Bausch.

A escolha por enfocar o *Slam* do Corpo neste capítulo tem duas razões. A primeira delas é destacar a importância que essa forma artística – o *slam* – vem adquirindo ao longo das últimas décadas no Brasil. A segunda é a característica específica dessa proposta, que não consiste apenas em uma tradução de poemas em Libras, mas também na própria criação e comunicação dos poemas na língua de sinais, buscando o convívio entre esta e a oralidade.

Capítulo 2 Toda história tem dança

Poesia e movimento com a Língua Brasileira de Sinais (Libras)

Esta fotografia é de uma apresentação realizada por poetas surdos e ouvintes em um *slam* chamado *Slam do Corpo*.

LEONARDO MUSSI/CONTRAFILE

Poetas Catharine Moreira e Cauê Gouveia em apresentação no *Slam do Corpo*, em São Paulo (SP). Fotografia de 2019.

O que é essa imagem?

1. Você gosta de ler, escrever e recitar poemas? Resposta pessoal.
2. De que formas você usa o movimento de seu corpo para expressar suas ideias e contar histórias? Resposta pessoal.
3. Empatia é saber se colocar no lugar do outro, procurando agir ou pensar da forma como o outro pensaria ou agiria. Você lembra de alguma história em que você teve empatia por outra pessoa? Se sim, que história foi essa? Resposta pessoal.

Dica

Assista à apresentação de Catharine Moreira e Cauê Gouveia no programa *Manos e Minas*. No vídeo, os artistas, uma surda e um ouvinte, estão recitando o poema "Pequeno Manual da Cultura Surda".

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gnwNDGVg0eI>. Acesso em: 8 abr. 2021.

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

MODERNA

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

2. Pode-se destacar que os artistas utilizam a palavra falada (voz, sonoridade), sinais de Libras, expressões faciais e movimentos do tronco, para se relacionarem entre si.
3. Instigue os estudantes a prestar atenção no próprio corpo enquanto expressam suas ideias e narrativas. É provável que percebam que o corpo acrescenta ideias à sua fala. Se algum deles não o fizer, proponha a ele que conte uma história curta para os colegas. Depois, proponha a ele que a reconte sem mexer nenhuma parte do corpo. É possível que ele tenha dificuldade em fazê-lo.

O que é a competição *slam*?

Os *slams* são encontros alegres e de celebração da arte. A característica principal desses eventos é a recitação de diversas *slam* poesia, um tipo de poesia escrita para ser falada em público. Essas poesias apresentam muitas rimas, ritmos, jogos de palavra e linguagem coloquial.

O *Slam do Corpo* é a primeira batalha de *slams* do país realizada por poetas surdos e ouvintes. A proposta desse *slam* é que as apresentações sempre aconteçam em duplas: um poeta diz o texto do poema usando a voz e outro diz usando Libras. Atualmente, a Libras é utilizada por mais de 10 milhões de pessoas no país com algum tipo de deficiência auditiva.

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

ELVYS RODRIGUES/CONTRAFILE

Poetas se apresentando no *Slam do Corpo*, em São Paulo (SP). Fotografia de 2018.

A Libras é composta de diversos sinais realizados pelo movimento das mãos, dos braços e pela expressão facial de seus falantes. O *Slam do Corpo* nos mostra que a palavra também é movimento e que nosso corpo também se movimenta e dança quando contamos histórias.

1. Faça uma roda de conversa e conte o que você descobriu sobre o ***slam*** e o ***Slam do Corpo*** lendo esse texto.
2. Você é ou conhece alguém surdo? Já viu pessoas surdas se comunicando?
   Resposta pessoal.
3. Procure mais informações sobre a Libras. Compartilhe com a turma e pratique alguns sinais com os colegas.

Orientações e comentários das atividades

1. Professor, estimule a turma a reler o texto, a retomar durante a conversa o que foi visto no vídeo e a contar com as próprias palavras o que depreenderam do conteúdo apresentado, destacando o Slam do Corpo, do qual participam ouvintes e surdos.
3. Você pode propor à turma que essa atividade seja realizada em casa ou apresentar em sala de aula algumas informações sobre a linguagem de sinais. Os estudantes podem, por exemplo, aprender alguns dos sinais que configuram as letras do alfabeto e expressar o próprio nome nessa linguagem.

MODERNA

ZAZ – Transformar palavras em dança

Habilidade: (EF15AR11)

Roteiro de aula

Objetivos: Improvisar criativamente e de modo lúdico a transposição de palavras em movimento.

Duração: 30 min

Materiais necessários: Tiras de papel, canetas, lápis, um recipiente para acondicionar os papéis e equipamento de som.

Observações: É preciso haver espaço para que todos possam se movimentar. Antes de colocar as palavras no recipiente, verifique se são pertinentes. Evite aquelas que possam causar constrangimento a alguém.

Desenvolvimento: Peça a cada estudante que escolha uma palavra que possa ser dançada e a escreva, em letra legível, em uma tira de papel. Oriente a turma a escolher palavras do mesmo campo semântico (sentimentos, emoções, frutas, atividades do dia a dia etc.). Depois, colete os papéis, coloque-os em um recipiente e embaralhe-os.

Organize a turma em grupos de até 5 integrantes. Cada grupo deve sortear uma palavra. Quando a música começar a tocar, os integrantes do grupo devem dançar a palavra sorteada para o restante da turma, improvisando com base no que ela lhes causou. Depois de alguns minutos de improvisação, pode haver a troca de grupo ou o sorteio de uma nova palavra.

Chame a atenção deles para o fato de que o objetivo não é realizar uma mímica da palavra. A proposta consiste em fazer com que cada estudante crie, a seu modo, uma transposição da palavra para seu corpo.

ZAZ

Transformar palavras em dança

Palavras podem se transformar em movimentos dançados.

Vamos fazer uma improvisação coletiva. Para isso, há uma preparação:

1. Em um pedaço de papel, escreva uma palavra que você gostaria de ver alguém dançando – pode referir-se a um sentimento, uma sensação ou a algo que faça parte de seu cotidiano. Em seguida, dobre o papel e coloque-o dentro de uma caixa.
2. Depois, reúna-se em um grupo com até cinco colegas.
3. Um grupo por vez sorteia uma palavra e a lê em silêncio. Essa palavra será dançada, coletivamente, pelos cinco integrantes do grupo.
4. Quando a música começar a tocar, o grupo deve dançar a palavra, enquanto os outros grupos serão o público que assistirá à improvisação.
   - Não é um jogo de mímica, portanto, não se preocupe em fazer com que o público adivinhe qual é a palavra.
   - A dança deve ser criada a partir da relação entre a sua imaginação e a dos colegas e a palavra escolhida.
5. Quando a música acabar, o grupo que improvisava senta, e outro grupo repete o mesmo processo, até todos os grupos terem dançado.
6. Após a realização da atividade, converse sobre as seguintes questões:
   - Você achou fácil ou difícil dançar a palavra sorteada? Por quê?
   - Quais partes do corpo foram mais usadas e foram menos usadas? Por quê?

Dança, história e capoeira

Como já vimos anteriormente em nossos estudos de Arte, a dança pode nos ligar à nossa ancestralidade, uma vez que a vida de nossos antepassados faz parte de nossas histórias. Nossas vivências podem aparecer por meio da dança, tanto como marcas em nosso corpo quanto por meio de nossos movimentos.

A partir de sua história com a capoeira e da relação com seu pai, o bailarino recifense Orun Santana criou um espetáculo de dança chamado *Meia-Noite*.

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

MODERNA

Avaliação: Ao final da atividade, proponha uma conversa com base nas seguintes questões:

- Quais foram as palavras mais fáceis e as mais difíceis de dançar? Por quê?
- Quais partes do corpo foram as mais usadas e quais foram as menos usadas? Por quê?

No espetáculo, o bailarino dança tendo a capoeira como referência, mas também combinando outros tipos de movimento.

Esta fotografia é de uma cena desse espetáculo.

LÍVIA NEVES/ACERVO PESSOAL.

Cena do espetáculo *Meia-Noite*, com o bailarino Orun Santana, em Recife (PE). Fotografia de 2019.

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

O que é essa imagem?

1. O que você vê na fotografia? Como é o movimento do bailarino? Há instrumentos na cena? Resposta pessoal. Na fotografia, podemos ver o bailarino Orun Santana realizando um salto. Os instrumentos que aparecem na cena pendurados são berimbaus.
2. Você sabe como é o som que esse instrumento produz e qual é sua função na capoeira?
3. Você já viu uma roda de capoeira ou participou de alguma? Se sim, como foi a experiência? Resposta pessoal.
4. Algum familiar ensinou a você algum movimento ou tipo de dança? Se sim, quais? Resposta pessoal.

2. Resposta pessoal. O berimbau é geralmente tocado por três pessoas em uma roda de capoeira. Sua sonoridade é composta de sons graves que têm como função demarcar o ritmo da capoeira. É um instrumento constituído de uma única corda esticada em uma haste de madeira. Sua caixa de ressonância (de aspecto circular) chama-se cabaça.

A capoeira, o Mestre Meia-Noite e Orun

A capoeira é um dos elementos mais importantes da cultura brasileira. Compreende diversas manifestações artísticas, como o canto, a música, a dança, a luta, o jogo e a brincadeira. No ano de 2008, a capoeira foi registrada como Patrimônio Cultural Nacional e, em 2014, como patrimônio cultural da humanidade. Esse registro é o reconhecimento e a valorização dessa manifestação artística e garante sua preservação e sua continuidade histórica.

Dança, história e capoeira

Habilidade: (EF15AR25)

O exemplo do espetáculo *Meia-Noite*, do bailarino recifense Orun Santana, possibilita que os estudantes articulem a temática exposta no capítulo de diferentes formas. Primeiro, perceberão a capoeira como parte da trajetória artística e da ancestralidade do artista. Por meio da capoeira, prática comum em diversas partes do país, eles reconhecerão os modos como a dança e os movimentos contam histórias. Depois, poderá ser destacada a relação do espetáculo do bailarino com a figura de seu pai. Nessa direção, a dança pode ser um espaço privilegiado para a expressão da ancestralidade de uma cultura e de um indivíduo.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

3. Caso alguns estudantes não tenham familiaridade com a capoeira, pode-se realizar uma pesquisa rápida em algum *site* de busca na internet de modo a lhes mostrar imagens e vídeos dessa prática cultural.
4. Peça a alguns estudantes que demonstrem os movimentos de dança que lhes foram ensinados pelos seus familiares.

MODERNA

Entretanto, a capoeira nem sempre foi bem aceita em nossa sociedade. Criada por pessoas negras escravizadas, durante muito tempo a capoeira foi reprimida e até proibida. Nos dias atuais, ela é reconhecida como uma cultura que integra uma série de linguagens artísticas e que também é exemplo vivo da presença da cultura negra no país.

O bailarino recifense Orun Santana cresceu envolvido no ambiente da capoeira. Seu pai, o Mestre Meia-Noite, foi cofundador do Centro de Educação e Cultura Daruê Malungo, na periferia de Recife. Nesse espaço, o Mestre Meia-Noite foi responsável pelo ensino da capoeira para diversas gerações.

ANDREA LEAL/ACERVO PESSOAL

Orun e o Mestre Meia-Noite, seu pai, em Recife (PE). Fotografia de 2017.

Para o artista, a capoeira não é somente um tipo de movimento, mas uma forma de se conectar às próprias memórias e histórias do corpo negro que dança.

Acompanhando o bailarino, estão presentes no espaço instrumentos de percussão utilizados na capoeira, água, trigo e objetos, como a cabeça de um boi. Em *Meia-Noite*, o bailarino mistura dois tipos de histórias. Primeiro, a história de sua relação com seu pai e sua família.

A segunda história, que dialoga muito com a primeira, é a história do corpo negro e da capoeira. Por meio da dança, o bailarino reflete sobre temas como o racismo e a força da cultura negra no país.

Com seu espetáculo, Orun nos mostra que nossas histórias podem aparecer por meio da dança, tanto como marcas em nosso corpo como pelos nossos movimentos.

1. Depois de ler o texto, converse sobre as questões a seguir.

a. O que faz da capoeira um elemento tão importante na cultura do povo brasileiro?
Resposta pessoal.

b. O que representa o espetáculo *Meia-Noite*, criado pelo dançarino Orun?
Resposta pessoal. O espetáculo é uma forma de reverenciar o pai do bailarino e a força da cultura negra no Brasil.

Dica

Assista a uma entrevista com o artista Orun Santana no programa *Primeira Pessoa*, do Diário de Pernambuco TV. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tvwZ1qY23h0>. Acesso em: 11 mar. 2021.

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

MODERNA

Orientações e comentarios das atividades

1a. Os estudantes podem usar argumentos do texto, mas é importante destacar que a capoeira abrange diversas linguagens artísticas, como a dança, a música, o canto, a luta e a brincadeira, faz parte da história do Brasil e marca a presença da cultura negra no país.

Técnicas da arte

Coreografia: a arte de dizer pela dança

JOSÉ LUIZ PEDERNEIRAS/GRUPO CORPO

Cena do espetáculo *Gil*, do Grupo Corpo, em São Paulo (SP). Fotografia de 2019.

Você já ouviu falar de **coreografia**? Diversos cantores e grupos musicais realizam apresentações repletas de coreografias e dançarinos. Você provavelmente sabe dançar algumas delas.

A origem da palavra *coreografia* vem da junção de duas palavras gregas que significam ***dança*** e ***escrita***. Podemos, portanto, pensar que coreografia é um conjunto de movimentos realizados com base em algumas definições e combinações prévias e coletivas.

Existem diversos tipos de coreografias que são transmitidas de geração em geração, como as danças dos orixás, por exemplo, um importante componente da cultura iorubá, cultura de alguns dos povos africanos que foram escravizados no Brasil.

Existem coreografias criadas por artistas e que são fixadas. Esse tipo de coreografia permite que criações de coreógrafos que já morreram continuem a ser dançadas atualmente. As coreografias fixadas apresentam um roteiro de gestos, movimentos, ritmos, velocidades etc. que podem ser replicados por outros bailarinos. Em geral, nesse tipo de coreografia, a relação entre movimento e dança é muito presente.

Do mesmo modo, uma coreografia realizada pelo seu artista favorito pode ser reproduzida de maneira similar em uma festa e até mesmo na sala de sua casa, caso você aprenda todos os passos da dança.

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

Técnicas da arte – Coreografia: a arte de dizer pela dança

Habilidade: (EF15AR08)

O conceito e a técnica de coreografia são aqui apresentados, pois explicitam as relações entre dança e construção de discurso. Para abordar esta seção, retome as experiências em dança que os estudantes tiveram na escola, de modo que eles possam reconhecer em quais momentos participaram de uma coreografia. Podem ser retomados também os conceitos e exercícios realizados no volume 3 desta coleção com base na lógica coro-corifeu. Além disso, pode-se propor que rememorem coreografias exibidas nas apresentações de seus artistas favoritos, uma vez que diversos artistas *pop* utilizam coreografias em seus *shows*. Explique a eles, no entanto, que nem sempre as coreografias consistem em passos de dança previamente fixados. É importante que compreendam que improvisos também podem ser considerados proposições coreográficas, como verão na seção seguinte, *Vamos experimentar*.

MODERNA

DEE CONWAY/BRIDGEMAN IMAGES/EASYPIX BRASIL

Coreografia de Pina Bausch para o balé *A sagração da primavera*. Apresentação em Londres, Inglaterra, em 2008.

E existem também as coreografias improvisadas. Isso mesmo: nem sempre uma coreografia registra quais passos devem obrigatoriamente ser feitos a cada momento. Diferente das coreografias fixadas, nas coreografias improvisadas os dançarinos combinam diversos elementos da dança (passos, qualidade do movimento, da relação entre os intérpretes etc.), mas não fixam de antemão como serão realizados esses movimentos no momento da apresentação.

Você já experimentou coreografias improvisadas em sua sala de aula: quando criou uma dança por meio da imitação de animais, palavras ou o som de uma música, improvisou uma coreografia. Nesses casos, existem regras coletivas, mas não se sabe exatamente qual será o resultado final dos movimentos.

1. Escreva abaixo alguns acontecimentos em que você tenha criado uma coreografia especial para dançar, sozinho ou com amigos.

Resposta pessoal.

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

Vamos experimentar

Coreografia improvisada

Vamos improvisar coletivamente uma coreografia!

Siga as orientações para fazer o improviso.

1. Em um lugar espaçoso, você e os colegas vão fazer movimentos em posições diferentes.
   - Ouçam a música que o professor vai colocar.
2. Três estudantes começam dançando como quiserem, enquanto o restante da turma assiste a apresentação.
3. Os dançarinos improvisadores precisarão seguir três regras:
   - Um deverá sempre estar no plano baixo, ou seja, abaixo da altura da cabeça.
   - Outro deverá sempre estar no plano médio, ou seja, na altura da cabeça.
   - E o outro deverá sempre estar no plano alto, ou seja, acima da altura da cabeça.
4. Os movimentos de quem dança devem seguir a velocidade do ritmo da música que está tocando.
5. Em algum momento, o professor vai dizer a palavra "Entra".
   - Quando o professor disser essa palavra, um dos estudantes do público entra para dançar, enquanto um que já estava dançando deve sair e ir se sentar com o público.
6. Após a finalização da atividade, em uma roda de conversa, avalie o que foi feito.
   - O que foi realizado coletivamente pode ser considerado uma coreografia? Por quê?
   - Como foi alternar entre ritmos mais rápidos e mais lentos?
   - Quais são mais gostosos de dançar? Por quê?
   - Todos participaram de acordo com o combinado?

Vamos experimentar – Coreografia improvisada

Habilidades: (EF15AR10), (EF15AR11)

Roteiro de aula

Objetivos: Relacionar o conceito e a técnica da coreografia a uma criação improvisada com regras definidas; e dançar com base em diferentes orientações do espaço e de ritmo.

Duração: 30 min

Materiais necessários: Equipamento de som e músicas de diversos ritmos.

Observação: É preciso haver espaço para que todos possam se movimentar.

Desenvolvimento: Oriente os estudantes a se dividirem em plateia (quem assiste) e improvisadores (quem faz o improviso de dança). O improviso começa com três dançarinos no espaço. Os estudantes da plateia devem estar atentos, pois poderão entrar no jogo a qualquer momento. Crie uma ordem de entradas para que não haja tumulto ao longo da prática. Alterne as músicas para que a turma experimente qualidades diferentes de movimento. Chame a atenção dos estudantes para que não percam de vista as regras do improviso e para que compreendam que essas regras são o elemento que cria uma composição coreográfica.

Avaliação: Ao final da prática, converse com a turma com base nas seguintes questões:

- O que foi realizado coletivamente pode ser considerado uma coreografia? Por quê?
- Como foi alternar entre ritmos mais rápidos e mais lentos? Quais ritmos são mais gostosos de dançar? Por quê?
- A turma se respeitou ao longo do exercício?
- A turma respeitou as regras do exercício durante sua realização?

MODERNA

Artes integradas – A dança-teatro

Habilidades: (EF15AR08), (EF15AR23)

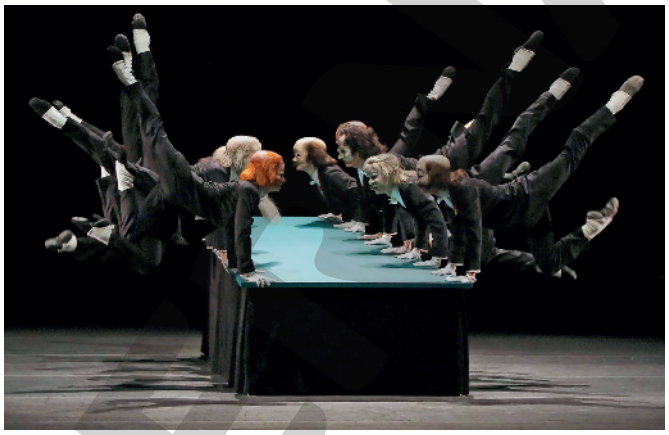
Nesta seção, propomos ao estudante que conheça a dança-teatro, uma forma artística criada na Alemanha por meio das experimentações do coreógrafo Kurt Jooss (1901-1979). Um dos maiores expoentes desse tipo de criação artística foi a bailarina alemã Pina Bausch (1940-2009). Por anos, Bausch manteve o Tanztheater na cidade de Wuppertal, no noroeste da Alemanha, sendo responsável por coreografias que passaram a compor a tradição da dança do século XX. Diversos trechos dos espetáculos de Pina Bausch estão disponíveis na internet. Pode-se destacar nos espetáculos de dança-teatro seu forte aspecto narrativo e lúdico. Nas suas composições coreográficas, que tendem a privilegiar a linguagem da dança, em detrimento da do teatro, observa-se o uso mais acentuado de roupas que caracterizam figuras cênicas, a recorrência de palavras e signos e um jogo maior com o público. Uma das principais características da dança-teatro é a abordagem de temas relacionados à sociedade por meio da dança. Para isso, utilizam-se diversos elementos do teatro, tais como figurinos, cenários, palavras, narrativas etc.

Reprodução comentada das páginas do Livro do Estudante – Impresso

Artes integradas

A dança-teatro

Uma das principais características da dança-teatro é abordar temas referentes à sociedade por meio da dança. Para isso, diversos elementos do teatro são utilizados, como figurinos, cenários, palavras, narrativas etc.



A mesa verde (1932), espetáculo coreografado originalmente pelo artista alemão Kurt Jooss, em apresentação do American Ballet Theatre, em Nova York, Estados Unidos. Fotografia de 2015.

ANDREA MOHIN/THE NEW YORK TIMES/FOTOARENA

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

O que é essa imagem?

Observe as imagens das duas páginas.

1. O estudante pode reconhecer na imagem a presença de máscaras, figurinos, cenários e uma composição que remete ao jogo cênico.

1. Circule na primeira imagem três elementos que façam você se lembrar dos elementos que existem no teatro.
2. A partir do que você estudou nas aulas de Arte, escreva duas semelhanças e duas diferenças entre a dança e o teatro.

Resposta pessoal. Algumas semelhanças possíveis são: a importância do movimento, o trabalho coletivo, a criação organizada, o improviso, a expressividade e a criatividade. Algumas diferenças que podem ser citadas são: enquanto no teatro a palavra é em geral mais valorizada do que o movimento, na dança ocorre o oposto. No teatro, existe com frequência a criação de personagens; na dança, os personagens são mais raros. O teatro apresenta narrativas de modo mais explícito do que a linguagem da dança.

MODERNA

PASCAL VICTOR/BRIDGEMAN IMAGES/EASYPIX BRASIL

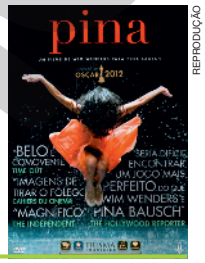
Nelken, espetáculo de dança-teatro da coreógrafa alemã Pina Bausch, no Théâtre du Châtelet, Paris, França. Fotografia de 2015.

A dança-teatro surgiu na Alemanha, criada pelo bailarino e professor Kurt Jooss (1901-1979). Ele criou uma coreografia chamada *A mesa verde*, na qual elementos das linguagens da dança e do teatro convivem. Nesse espetáculo, um grupo mascarado representando políticos e vestido com ternos discute entre si enquanto a população de um lugar sofre as mazelas da guerra.

Outra importante artista desse tipo de dança foi a coreógrafa alemã Pina Bausch (1940-2009). Suas obras abordam diversas questões relativas ao indivíduo e à sociedade, como a guerra, as violências sofridas pelas mulheres, o amor, a solidão e as relações com o meio ambiente.

Dica

Assista ao documentário *Pina*, realizado pelo diretor Win Wenders em 2010. Nesse filme, podem ser vistos diversos trechos de obras coreografadas pela artista alemã Pina Bausch, assim como depoimentos dos bailarinos que dançavam com ela.



REPRODUÇÃO

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

Atividade complementar

Habilidades: (EF15AR10), (EF15AR11)

Roteiro de aula

Objetivos: Relacionar o conceito e a técnica da coreografia às próprias criações e dançar com base em diferentes orientações de ritmo e velocidade do movimento.

Duração: 30 min

Materiais necessários: Equipamento de som e músicas de diversos ritmos.

Observação: É preciso haver espaço para que todos possam se movimentar.

Desenvolvimento: Organize os estudantes em grupos de até 5 integrantes e peça que se dividam em plateia (quem assiste) e em improvisadores (quem improvisa). Cada grupo deve fazer movimentos livremente no espaço definido para a improvisação. A velocidade desses movimentos, no entanto, deve dialogar com o ritmo da música que estiver tocando. Caso ele seja rápido, por exemplo, os movimentos devem ser ágeis. Chame a atenção dos estudantes para o fato de que, nos movimentos mais rápidos, eles devem ter cuidado para não machucar os colegas. Depois de determinado tempo de improviso coletivo, os grupos deverão trocar de posição: quem improvisava passa a ser plateia e vice-versa.

Avaliação: Após a realização do improviso, converse com os estudantes sobre o fato de a velocidade do movimento interferir na criação de uma coreografia improvisada. Pergunte em quais velocidades de movimento eles se sentiram mais confortáveis e por quais razões tiveram essas percepções.

Processo de criação – Criar e ensinar uma coreografia

Habilidades: (EF15AR11) e (EF15AR23)

Esta prática dialoga com a proposta geral deste volume, que é a criação coletiva de um exercício cênico de teatro musical.

Roteiro de aula

Objetivos: Criar em grupo uma coreografia e compreender formas de ensinar sua criação aos colegas.

Duração: 45 min

Material necessário: Caixa de som.

Observações: É preciso haver espaço para que todos possam se movimentar. Este exercício dialoga diretamente com a seção *Vamos experimentar* ("Coreografia improvisada"), uma vez que os estudantes retomarão uma criação, tendo em vista os planos alto, médio e baixo. Você pode revisitar com a turma pontos que apareceram como problema ou potência no exercício daquela seção. Ao contrário do que foi feito nele, no entanto, que tinha como base a improvisação, nesta prática os estudantes exercitarão a criação de uma coreografia fixada. Por isso, é importante que você chame a atenção deles para as relações entre repetição e fixação.

Desenvolvimento: Na Etapa 1, quando os estudantes estiverem reunidos em grupos, verifique se todos os integrantes participam da criação coletiva e nela interferem. A proposta é que cada um deles crie pelo menos um passo da coreografia. Instrua a turma a criar movimentos que possam ser realizados por qualquer um, sem grandes dificuldades técnicas. Na Etapa 2, defina em que ordem os grupos farão a apresentação da coreografia e, depois, as ensinarão aos colegas. Realce aos estudantes a importância da clareza na transmissão dos comandos, de modo que todos possam aprender os movimentos propostos.

PROCESSO DE CRIAÇÃO

Criar e ensinar uma coreografia

Agora, você e os colegas vão criar e ensinar uma coreografia.

Siga as orientações para realizar a atividade, que é feita em duas etapas.

Etapa 1 – Criação da coreografia

1. Em um lugar espaçoso, reúna-se em grupo com até cinco colegas.
2. Ouçam a música que o professor vai colocar.
3. Cada pessoa desse grupo deve propor um passo para a criação da coreografia.
4. Um dos passos deve ser no plano alto, outro no plano médio e outro no plano baixo.
5. Quando todos de seu grupo tiverem criado e mostrado seus passos, façam uma sequência para esses movimentos, finalizando a coreografia do grupo.

Etapa 2 – Transmissão da coreografia

Agora que cada grupo tem uma coreografia, é hora de ensiná-la para o restante da turma.

1. Cada grupo precisa pensar em um modo de ensinar o passo a passo da coreografia para os colegas dos outros grupos.
2. Quando tiverem transmitido a coreografia que seu grupo criou, aprendam a dançar as coreografias dos outros grupos.
3. Após a realização da atividade, converse com a turma a respeito das seguintes questões:
   - Como foi criar coletivamente uma coreografia?
   - Todos contribuíram para a criação e se sentiram satisfeitos com o resultado? Por quê?
   - O que é mais difícil no momento de ensinar a coreografia?
   - É mais fácil ensinar a coreografia para os outros com ou sem música tocando ao fundo? Por quê?

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

Avaliação: Após a realização da atividade, proponha à turma as seguintes questões:

- Como foi criar coletivamente uma coreografia? Todos contribuíram para a criação e se sentiram satisfeitos com o resultado? Por quê?
- O que é mais difícil no momento de ensinar a coreografia?
- É mais fácil ensinar a coreografia com ou sem música tocando ao fundo? Por quê?

Criar e Refletir

Criar

Agora é sua vez de criar e ensinar!

1. Com um colega, retome uma das coreografias que vocês inventaram ao longo desta unidade.
2. Escolham uma das coreografias e conversem sobre ela.
3. Depois da escolha, escrevam um texto orientando como realizar essa coreografia.
4. O texto precisa ser feito para que uma pessoa que não sabe dançar essa coreografia possa aprender. Lembre-se de que vocês devem indicar: o lugar em que a atividade precisa ser feita, se a atividade será individual ou em grupo, se será preciso uma música e quais etapas terá a atividade.
5. Para finalizar, cada dupla vai ler seu texto para outra dupla e ensinar e aprender a coreografia escrita. Respostas pessoais.

Refletir

1. Em uma conversa entre todos da turma, contem o que aprenderam com os estudos sobre os assuntos:
   - A forma como nosso corpo traz e expressa nossas histórias.
   - A moda como arte, as relações entre moda e consumo consciente.
   - A função da coreografia na dança e no teatro.
2. Agora, reflita e converse com seu professor e a turma com base nas seguintes questões: Respostas pessoais.

   a. Estudar sobre moda e consumismo transformou seus hábitos de consumo e descarte? Por quê?

   b. Você consegue perceber e expressar melhor seus movimentos ao contar uma história após os estudos propostos nesta unidade?

   c. Quais foram os momentos mais divertidos de criação que você experimentou ao longo do capítulo? Por quê?

   d. Quais foram os momentos mais desafiadores de criar coletivamente? Por quê?

Criar e Refletir

Avaliação de processo

Habilidade: (EF15AR12)

Criar

Esta seção visa fazer com que os estudantes exercitem a escrita e reflitam sobre os modos como uma coreografia pode ser ensinada à outra pessoa. Instrua a turma a primeiro selecionar as ideias principais e, depois, sintetizá-las, pois as instruções não devem ser muito longas. Diga que os termos utilizados devem ser claros para facilitar a compreensão. Para testar a clareza das instruções, você pode propor a um estudante que leia em voz alta os comandos enquanto alguns colegas tentam reproduzir a coreografia.

Refletir

Para a avaliação final desta unidade, faça com a turma uma recapitulação de todos os conteúdos estudados e de todas as práticas criadas.

MODERNA

Conclusão

Professor, esta unidade desenvolveu o tema geral do volume – o potencial narrativo presente nas linguagens artísticas – por meio de duas abordagens: a própria história carregada pelo corpo (suas marcas, cor, tradições, indumentárias etc.) e o movimento pensado como elemento narrativo e expressivo. Espera-se que os estudantes tenham identificado elementos de sua própria história e cultura com os assuntos e artistas abordados, bem como experimentado individual e coletivamente criações em dança que tenham desenvolvido seu repertório narrativo e expressivo. De modo transversal, a unidade também discutiu temas contemporâneos, como a cultura do consumo, o respeito à diversidade corporal e os modos sustentáveis de organizar a relação com o meio ambiente. Tais temas podem continuar sendo abordados ao longo de todo o estudo do volume.

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. Os estudos da unidade me fizeram reconhecer que o corpo expressa histórias.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

2. Consigo afirmar que a dança pode ser realizada por todas as pessoas.

☐ Sim ☐ Não

3. Agrupei-me de forma organizada com os colegas e assumi as responsabilidades que me couberam.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

4. Participei do desenvolvimento das etapas que foram apresentadas nas práticas.

☐ Sim ☐ Em parte ☐ Não

5. As atividades de dança foram divertidas.

☐ Sim ☐ Algumas ☐ Não

6. Compartilhei com meus familiares o que aprendi na escola.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

MODERNA

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM

1º BIMESTRE – UNIDADE 1

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.

(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.

ESTUDANTES	(EF15AR08)	(EF15AR10)	(EF15AR11)	(EF15AR12)	(EF15AR23)	(EF15AR25)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						

MODERNA

UNIDADE 2 – A ARTE CONTA HISTÓRIAS

Introdução à Unidade 2

Existem muitos caminhos pelos quais as artes visuais contam histórias. As aulas de Arte preparam os estudantes para compreender os modos como as histórias são contadas, representadas, e também para contar as suas histórias por um viés artístico. Esta unidade se divide em dois capítulos temáticos. O primeiro concentra-se não apenas nas histórias que a arte conta, mas também em como elas são contadas, com atenção aos materiais, que, tal qual as narrativas, também são históricos. Os estudantes são convidados a pensar sobre o contexto de origem e de produção das narrativas artísticas, com ênfase nas linguagens da xilogravura e da fotografia e nas transformações das diferentes tecnologias gráficas. Isso é importante para que consigam contextualizar as produções artísticas ao observar material e técnica. No segundo capítulo, introduzem-se diferentes variáveis das histórias em quadrinhos, como as tirinhas e os mangás, que provocam a reflexão sobre as associações entre texto e imagem na arte e sobre os modos como uma história pode ser contada por uma sequência de imagens. Essa abordagem sobre o papel narrativo da arte é um caminho para que os estudantes também reflitam sobre outros meios, presentes em seu cotidiano, que lhes possibilitam conhecer novas histórias.

Objetivos pedagógicos

- Desenvolver competências relacionadas à leitura de textos e imagens e à articulação entre eles;
- Conhecer gêneros textuais e narrativos;
- Identificar as transformações técnicas da linguagem das artes visuais entre o passado e o presente;
- Associar o material, a técnica e o contexto cultural das produções artísticas;
- Mobilizar objetos do conhecimento das artes relacionados a suportes artísticos como a fotografia, a gravura e as histórias em quadrinhos;
- Integrar a história familiar e as relações pessoais ao desenvolvimento das atividades nas aulas de artes;
- Praticar a literacia familiar.

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.**

  Por meio das obras dos artistas brasileiros Gilvan Samico e J. Borges, introduz-se a linguagem da xilogravura em sua estreita relação com culturas regionais do Nordeste do Brasil e com os causos e as lendas da cultura brasileira. Ao mesmo tempo, a unidade se relaciona com imagens técnicas, como a fotografia e o cinema, que são também modos por meio dos quais os estudantes de diferentes contextos sociais e geográficos se relacionam com a arte. Além da xilogravura, são introduzidas as linguagens da fotografia e das histórias em quadrinhos. Com foco ainda nas relações entre arte e narrativa, trabalha-se o cinema na seção *Artes integradas*, tendo o *storyboard* como ponto de conexão entre as artes visuais e o cinema.

- **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.**

  No capítulo 3, os estudantes realizam uma pesquisa sobre os álbuns fotográficos para compreender, em diálogo com os seus familiares, como a linguagem fotográfica se transformou nas últimas décadas e como se dá o seu uso no dia a dia. O capítulo 4 é dedicado à lingua-

gem das histórias em quadrinhos, que desenvolvem competências de leitura integradas e singulares do texto e da imagem. Na seção *Artes integradas*, as artes visuais e a linguagem cinematográfica convergem ao explorar-se o conceito do *storyboard* e introduzir-se a noção de planos cinematográficos.

- **Competência específica 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.**

  O Capítulo 3 é iniciado com um exemplo de trabalho colaborativo entre artistas brasileiros e palestinos, realizado em um quilombo no sul da Bahia, que resultou em um livro sobre o baobá, uma árvore simbolicamente relacionada à tradição oral, que é um valor central da cultura e do pensamento de matriz africana e que, por isso, constitui também a cultura brasileira. Além disso, a seção *Técnicas da arte* introduz a xilogravura, muito utilizada na produção da literatura de cordel.

- **Competência específica 7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.**

  Nas seções *A arte faz pensar* e *Vamos experimentar* do Capítulo 3, discorre-se sobre a criação da fotografia e as mudanças que aconteceram na linguagem fotográfica com o advento da fotografia digital.

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

  A abertura da unidade apresenta uma obra do xilogravurista, poeta e escritor de obras da literatura de cordel J. Borges, reconhecido internacionalmente como um artista importante para a história cultural e artística do Brasil. O cordel é um patrimônio cultural imaterial brasileiro.

Habilidades e como são trabalhadas

- **(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.**

  Além dos procedimentos específicos de suportes artesanais e da imagem técnica, como a gravação e a impressão da gravura ou a revelação da fotografia analógica, a abertura do Capítulo 3 apresenta um exemplo de trabalho colaborativo entre artistas que resulta em um livro infantil, demonstrando uma metodologia contemporânea que dilui a autoria em nome da criação e do registro de um processo coletivo e dialógico. O mesmo acontece com o trabalho *Zé Carioca nº 12*, *A volta do Zé Carioca*, da artista Rivane Neuenschwander, reproduzido na abertura do Capítulo 4: trata-se de uma obra de arte contemporânea que convida o público a reescrever a história de um quadrinho sobre o Brasil.

- **(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas culturais locais, regionais e nacionais.**

  Uma das referências trabalhadas nesta unidade é a história do baobá, uma árvore com importante simbolismo para a tradição da oralidade de matriz africana. Além dela, a xilogravura e a literatura de cordel são apresentadas por meio da obra de dois artistas pernambucanos: Gilvan Samico e J. Borges, destacando a profusão de poéticas e técnicas artísticas intimamente ligadas a uma cultura regional.

- **(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.**

  As seções *ZAZ*, *Vamos experimentar* e *Processo de criação* orientam a experimentação de diferentes suportes: isogravura, desenho a partir da noção de enquadramento da fotografia, criação de personagem e elaboração de história em quadrinhos, criação de um *stoyrboard*.

- **(EF150AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.**

  Nas seções *Vamos experimentar* e *Processo de criação*, os estudantes são orientados a compartilhar as suas experiências com os colegas e dialogar sobre elas.

MODERNA

UNIDADE 2 – A ARTE CONTA HISTÓRIAS

Abertura

Habilidades: EF15AR01, EF15AR03

Atividades preparatórias

Esta unidade temática constrói relações entre a linguagem das artes visuais e o universo da narrativa. Contar histórias por meio da imagem é algo próprio do universo da figuração artística.

Esta unidade é dividida em dois capítulos, cada um com uma orientação distinta: o primeiro visa instigar a curiosidade dos estudantes em relação às narrativas, às histórias dos materiais e aos procedimentos artísticos por trás da feitura das imagens; e o segundo contribui para o desenvolvimento de competências de leitura que aliam imagem e texto, por meio das histórias em quadrinhos.

A literatura de cordel permeia ambos os capítulos. Por um lado, está ligada à xilogravura, uma técnica artesanal com um estatuto consolidado na cultura popular brasileira. Por outro, promove conexões entre texto e imagem, que é a principal discussão do Capítulo 4, dedicado aos quadrinhos. Mas atenção: é importante destacar que cordel e histórias em quadrinhos são gêneros textuais distintos.

J. Borges (1935-), o autor da obra *Cavalo-marinho completo*, é reconhecido como xilogravurista, poeta e um dos maiores autores da literatura de cordel. Ele não concluiu o ensino formal, mas aprendeu a ler com os versos da literatura de cordel de Pernambuco. Mais adiante, na seção *Técnicas da arte*, será aprofundada a técnica da xilogravura e, no boxe *Dica*, sugere-se uma reportagem que conta a história da vida do artista.

UNIDADE 2

A arte conta histórias

J. BORGES/ACERVO DO ARTISTA – MEMORIAL J. BORGES & MUSEU DA XILOGRAVURA, BEZERROS, PERNAMBUCO

Xilogravura de J. Borges sobre o cordel *Cavalo-marinho completo*, 2013. 65 cm × 95 cm.

A literatura de cordel é uma tradição cultural muito difundida nas feiras populares do Nordeste do Brasil. Ela é um patrimônio cultural imaterial brasileiro.

Os cordéis são pequenas encadernações que apresentam textos em prosa e verso, que contam histórias e causos da cultura popular. Geralmente, os cordéis têm uma capa ilustrada com xilogravura.

Veja um exemplo de ilustração para uma história da literatura de cordel.

1. Você já conhecia a literatura de cordel? Resposta pessoal.

2. Descreva o que vê na imagem. Resposta pessoal.

3. Que história você acha que a imagem e as caixas de texto nela podem contar? Resposta pessoal.

O cordel *Cavalo-marinho completo* foi feito por J. Borges, artista pernambucano que nasceu em 1935.

"Cavalo-marinho" é também o nome de um folguedo tradicional de Pernambuco e do sul da Paraíba, que é um tipo de teatro popular onde uma história é dançada ou reencenada. O Cavalo-marinho é um patrimônio cultural imaterial do Brasil.

Esse cordel conta a história de uma festa que o capitão Marinho faz em seu quintal. Ele convida damas, galantes e músicos. Lá também estão dois rapazes chamados Mateus e Bastião, que causam muita alegria e muita confusão!

O folguedo tradicional denominado cavalo-marinho – título da obra de J. Borges – é um patrimônio cultural imaterial, que é a denominação dada às práticas, aos conhecimentos, aos modos de expressão cultural populares e aos modos de vida que são reconhecidos por sua importância histórica, cultural e artística. Ele se diferencia de um patrimônio cultural material, composto de elementos concretos, como construções e objetos artísticos, porque é periodicamente brincado ou reencenado e porque é uma prática realizada coletivamente. É importante também explicar aos estudantes o que um patrimônio cultural representa.

Professor, ao ler com os estudantes o parágrafo que descreve os personagens do cavalo-marinho, explique a eles que os galantes são os personagens masculinos dos folguedos tradicionais.

Orientações e comentários das atividades preparatórias

2. Como essa é uma primeira aproximação com o assunto (texto e imagem), a observação dos elementos, como figuras e textos, pode ser feita livremente.

3. Estimule a troca de ideias e a formulação de hipóteses tendo em vista experiências prévias dos estudantes com quaisquer gêneros textuais que articulem texto e imagem, como o cordel, os quadrinhos ou a literatura infantil.

Sugestão de *site*

Professor, conheça a história do tombamento do cavalo-marinho como patrimônio cultural imaterial no *link* indicado a seguir:

- CAVALO-MARINHO. Iphangovbr, 10 dez. 2014. Vídeo (*ca*. 19 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EVOZAf4vucY>. Acesso em: 23 mar. 2021.

Pequeno documentário sobre o cavalo-marinho, produzido em 2014 pelo governo de Pernambuco em parceria com a Associação Respeita Januário, com o apoio do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) e do Ministério da Cultura.

Capítulo 3 – Como as imagens contam histórias?

Habilidades: EF15AR01, EF15AR03

Introdução

Esta unidade é dedicada às narrativas presentes nas artes visuais. Apesar da evidente relação entre a arte figurativa e a narrativa, este capítulo também se dedica às histórias por trás dos materiais, da produção de cada técnica das artes visuais e do seu cultivo, continuidade e transformação com o passar do tempo.

Os estudantes serão instigados a refletir sobre como as imagens artísticas são produzidas e sobre como as técnicas dialogam com o seu contexto de produção e com a história cultural e material.

O que é essa imagem?

A imagem utilizada na abertura deste capítulo mostra um baobá, árvore que tem uma **intrínseca relação com a oralidade na cultura africana**. Se para muitos povos a palavra escrita preserva as histórias para as gerações futuras, a oralidade é o modo como historicamente os povos africanos escolheram preservar suas tradições. **A presença do baobá nesta página é simbólica**: ele nos lembra que a importância da história não está apenas naquilo que é contado, mas em como é contada e em como pode reunir pessoas e estimular os vínculos interpessoais e intergeracionais.

A imagem é a reprodução da capa de um livro que resultou de um processo de colaboração entre artistas de dois grupos, o Grupo Contrafilé e o Campus in Camps (pode-se traduzir como "Universidades em campos de refugiados"), do Brasil e da Palestina, reunidos em um quilombo no sul da Bahia em 2014. Eles escolheram o baobá como tema do livro tanto porque plantaram juntos alguns baobás como também porque a espécie é o símbolo da oralidade, a qual é um ponto em comum na história e na memória dos povos desses dois países.

Orientações e comentários das atividades

Professor, na atividade 1, faça a mediação da leitura da imagem para orientar a descrição, fazendo perguntas como: Como a árvore é? Qual é a cor dela? Como são suas folhas, seus galhos e seu tronco?

Capítulo 3

Como as imagens contam histórias?

Você já imaginou como seria se sua escola fosse uma árvore? Aos pés dela, as pessoas se reuniriam para contar e ouvir histórias. Conheça a história do baobá: a árvore-escola!

CONTRAFILÉ

Capa da publicação *A árvore-escola*, dos grupos *Campus in Camps* e Grupo Contrafilé, 2014.

O que é essa imagem?

1. Observe essa árvore: seu tronco, seus galhos e sua folhagem. Agora, descreva como ela é. Resposta pessoal.
2. Há árvores parecidas com o baobá na região onde você mora? Resposta pessoal. Eles podem contar como seria simbolicamente ter uma árvore-escola, sob a qual as pessoas se sentam para contar histórias, como no caso do baobá; ou podem descrever como seria uma escola construída em uma árvore, da base até a copa de folhas. Deixe que os estudantes interpretem livremente a pergunta.

O nome dessa árvore alta de tronco largo e pouca folhagem é baobá. Seu tronco chega a ter 20 metros de diâmetro.

Algumas espécies de baobá podem viver cerca de seis mil anos e atingir até 30 metros de altura. Sua origem é a África, um continente rico em conhecimento e arte, com tradições culturais muito antigas.

Conta-se que quem se senta pertinho do baobá pode ouvir histórias tão antigas quanto as da criação do mundo! Nas culturas de matriz africana, ouvir histórias é um modo importante de aprendizagem. Por isso, o baobá é a árvore-escola: as pessoas se reúnem em volta dele para conversar e aprender com os mais velhos.

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

MODERNA

A imagem apresentada é a reprodução da capa de um livro que foi feito a várias mãos. Artistas de diversos países se reuniram em um quilombo no sul da Bahia para contar e ouvir histórias de seus povos. Juntos, decidiram plantar alguns baobás e também escrever um livro com as histórias que contaram e ouviram. Para eles, o baobá é um símbolo da união dos seus povos, que têm na África sua matriz cultural.

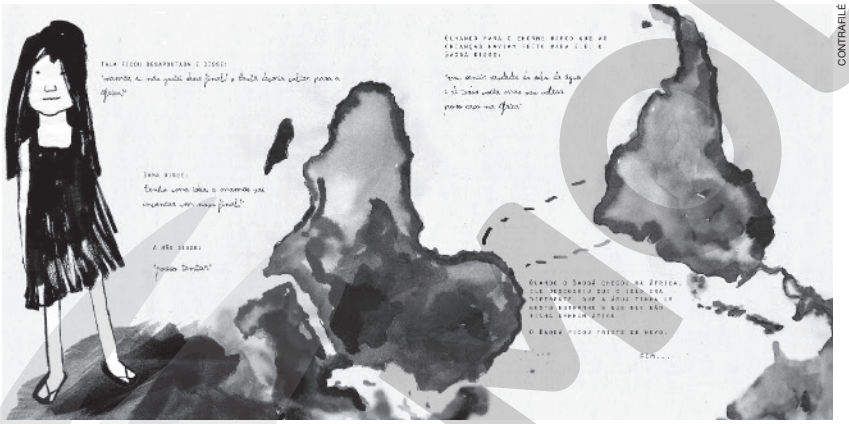
1. **Nas aulas de artes visuais, produzimos desenhos, pinturas, fotografias, vídeos e muito mais. Qual dessas técnicas você utilizaria para representar artisticamente a história do baobá? Explique sua escolha.**

Resposta pessoal.

Algumas páginas do livro *A árvore-escola* foram escritas e desenhadas por crianças e adultos juntos. É o caso, por exemplo, da história "O retorno do baobá". Na imagem a seguir, vemos uma das personagens da história refletindo sobre a viagem do baobá entre a África e o Brasil.

No livro, as crianças precisam criar um final para o dilema do baobá: ele fica no Brasil ou volta para a África?

- Qual final você criaria para a história do baobá?



CONTRAFILÉ

Página 32 do livro *A árvore-escola*, dos grupos *Campus in Camps* e Grupo Contrafilé, 2014.

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

Orientações e comentários das atividades

Professor, leia o texto sobre o baobá com os estudantes. Durante a leitura, detenha-se no termo "quilombo" e o explique à turma.

Originalmente, o termo designa espaços criados no passado por grupos de pessoas negras escravizadas, que fugiam para se reunir com outros grupos e criar comunidades nas quais fossem livres e pudessem resistir aos abusos da escravização, trabalhar para seu próprio sustento e sobreviver com dignidade. Nesses espaços, até hoje os seus descendentes vivem e preservam parte das suas tradições. Os quilombos são a matriz cultural e de organização social, e muitos modos de associação social e cultural entre pessoas negras atualmente são assim denominados e se reconhecem como tal, sendo a ideia de "aquilombamento" muito importante para a sobrevivência das tradições culturais afro-brasileiras e para a conquista de direitos históricos para as pessoas negras do Brasil.

- Aproveite a questão para investigar o repertório de materiais e técnicas de artes visuais dos estudantes.

Sugestão de leitura

Professor, baixe uma versão do livro *A árvore-escola* por meio do *link*: <http://www.31bienal.org.br/pt/post/1936> (acesso em: 14 jun. 2021). Leia com os estudantes todo o trecho entre as páginas 27 e 33 desse livro, mostrando a eles, durante a leitura, as ilustrações de cada página. No trecho mencionado, intitulado "O retorno do baobá", são apresentados alguns finais possíveis para a história da árvore. Os estudantes são convidados a criar um final alternativo para ela. Após a leitura, peça que elaborem esse novo final. Decida junto com eles se essa produção será oral, escrita ou visual.

A partir da página 22 do livro, há uma história voltada para o público infantil intitulada "O que sonham os baobás?". Se possível, proponha também a leitura dessa história e a observação das ilustrações.

Como ler as histórias que as imagens contam

Habilidades: (EF15AR01), (EF15AR03)

A obra do artista pernambucano Gilvan Samico (1928-2013) é feita com a técnica da xilogravura, muito conhecida no Brasil devido à grande circulação da literatura de cordel. Ao optar pela xilogravura para contar uma história, o artista invoca o lastro histórico e cultural que essa técnica tem, ativando, assim, o imaginário estético e o vínculo cultural e afetivo do espectador com essa narrativa visual e com a técnica da xilogravura.

O que é essa imagem?

A imagem foi feita pelo artista e professor Gilvan Samico (1928-2013), que nasceu no Recife, capital do estado de Pernambuco. Ele raramente produzia mais de uma obra de arte como esta por ano. Para criá-las, ele pesquisava a cultura popular do Nordeste e os mitos e lendas de todo o Brasil.

1. Professor, explique aos estudantes que a Via Láctea é onde se encontra o Sistema Solar, formado pelo Sol e por corpos celestes como o planeta Terra, que giram em torno dele. O Sistema Solar é um entre vários outros sistemas que compõem a Via Láctea. Nas noites de céu limpo e sem nuvens, é possível observar astros como a Lua, as estrelas, alguns planetas, cometas (quando de passagem) e meteoros (quando visíveis). Esse nome se deve ao fato de a Via Láctea parecer uma mancha láctea, ou seja, de leite.

Como ler as histórias que as imagens contam

Mesmo antes de a escrita ser inventada, as histórias já eram contadas de geração em geração, seja por meio da oralidade, seja por meio das imagens. Observe a imagem a seguir. O nome dela é *Via Láctea – Constelação da serpente*.

HÉLDER FERRER – ACERVO DA FAMÍLIA

Xilogravura de Gilvan Samico, *Via Láctea – Constelação da serpente*, 2005. 56 cm × 94 cm.

O que é essa imagem?

1. Você sabe o que é Via Láctea? Resposta pessoal.
2. O que você vê na imagem? Resposta pessoal.
3. Você sabe qual mito ou lenda brasileira a cobra dessa imagem representa? O mito representado é a Boiúna ou Cobra Grande.
4. O que parece ser a figura circular no centro da imagem?

4. A figura no centro da imagem é uma aldeia indígena. Mas, como o fundo da imagem é um céu e o título da imagem é *Via Láctea – Constelação da serpente*, a aldeia também pode ser interpretada como um astro ou planeta. A aldeia é circundada por um grafismo que representa uma serpente enrolada, cuja cabeça aponta para a constelação da serpente. É como se a serpente que circunda a aldeia estivesse representada no céu.

Essa imagem conta a história da Boiúna ou Cobra Grande, que está presente nas tradições indígenas de muitos povos da região da Amazônia e também na região Nordeste.

Existem muitas versões da história da Boiúna. Em uma delas, a Boiúna, que era gigantesca e vivia no fundo do rio, perdeu sua mãe. Furiosa, seus olhos ficaram flamejantes como o fogo. Então, dos seus olhos começaram a sair flechas de fogo,

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

Sugestões de leitura

Para saber mais sobre a lenda da Boiúna ou Cobra Grande, consulte o *site* <https://www.todamateria.com.br/lenda-da-cobra-grande> (acesso em: 24 mar. 2021).

Aproveite para inserir e aprofundar nas suas aulas as referências sobre cultura indígena, conforme a determinação da Lei nº 11.645/08, que tornou obrigatório o estudo da história e da cultura afro-brasileira e indígena, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras. Acesse, no *link* a seguir, uma lista de livros sobre cultura indígena para crianças: <https://educacaointegral.org.br/reportagens/8-obras-da-literatura-indigena-brasileira-para-criancas-e-jovens> (acesso em: 23 mar. 2021).

rápidas como o vento, que eram atiradas na direção do céu. Acreditava-se que, por atirar flechas contra as nuvens do céu, ela tinha o poder de provocar as chuvas.

A xilogravura de Gilvan Samico conta, com muitos detalhes, a história desse mito: a Boiúna aparece no céu, ao lado das estrelas, como se o céu fosse o rio e ela nadasse nele; a aldeia é circular como um planeta no céu e tem no seu contorno o desenho da Boiúna; nas laterais, guerreiros indígenas levantam seus arcos para proteger o local onde vivem.

Com tanto esmero do artista, a pequena aldeia da imagem parece ser do tamanho do Universo!

1. Escreva o nome de mitos ou lendas brasileiras que você conhece.

Resposta pessoal.

2. Conte a história de um desses mitos ou lendas.

Resposta pessoal.

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

ZAZ

Isogravura

Que tal fazer uma gravura com materiais que você pode usar na escola? Vamos aprender a fazer uma isogravura!

Você precisará de:

- bandejas de isopor
- tesoura com ponta arredondada
- caneta esferográfica
- rolinho de espuma
- tinta guache
- papel

Recomendamos, ainda, para os estudantes e seus familiares, a leitura da seguinte obra:

• JECUPÉ, Kaká Werá. *As fabulosas fábulas de Iauaretê*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2010.

O livro faz parte do acervo de obras complementares distribuído pelo PNLD 2010. As fábulas foram ilustradas por Sawara, filha de 11 anos do autor, Kaká, que escreveu as histórias que a filha lembra de ter ouvido dele quando era mais nova.

Pesquise, também, livros na biblioteca da escola com mitos e lendas do Brasil e distribua aos estudantes cópias dos textos. Depois, faça uma leitura coletiva em voz alta e peça a eles que anotem as palavras e/ou expressões que desconhecem para que, posteriormente, você possa explicá-las ou para que eles possam pesquisá-las.

ZAZ – Isogravura

Habilidade: (EF14AR04)

A seção *ZAZ* antecipa alguns procedimentos que serão discutidos na próxima seção *Técnicas da arte*, como a produção de uma matriz e a impressão da gravura.

Roteiro de aula

Objetivo: Conhecer técnicas de reprodução de imagem e noções de matriz e impressão.

Duração: 50 min

Materiais necessários: Bandejas de isopor, caneta esferográfica, tesoura com pontas arredondadas, folhas de papel, rolinho de pintura, tinta guache de cor única, jornal e fita adesiva.

Observações: Providencie um varal de barbante e prendedores ou clipes para secagem. Verifique quais materiais estão disponíveis na escola antes de solicitá-los à turma.

Desenvolvimento: Na Etapa 1, divida a turma em grupos de 4 integrantes e distribua a eles jornais e pedaços de fita adesiva para forrarem as mesas. Dê uma bandeja de isopor, uma caneta esferográfica e uma tesoura a cada estudante. Caso a bandeja de isopor não seja uniforme, deverá ter as laterais cortadas. Na Etapa 2, recolha as canetas e distribua uma bandeja de isopor, tinta guache e os rolinhos a cada grupo. Na bandeja de uso coletivo, deve-se espalhar a tinta, preenchendo toda a superfície do rolo com ela. A matriz de isopor com o desenho deve ser completamente recoberta, com o cuidado de não sujar seus veios, e sobre ela deve ser colocado, com delicadeza, o papel. As cópias deverão secar sobre uma superfície ou ser presas em um varal.

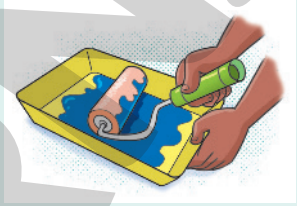
Avaliação: Avalie a participação dos estudantes e a colaboração com os colegas. Estimule-os a comentar o processo e suas percepções, como, por exemplo, a de que a impressão tem uma imagem invertida em relação à da matriz.

MODERNA

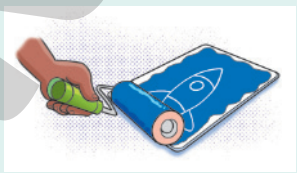
Como fazer:

1. Com a caneta, desenhe sobre o isopor. Você terá que afundar um pouco o traçado no isopor, criando um baixo relevo.
   - Tenha cuidado para não furar a bandeja! Ela, desenhada, será a matriz de sua isogravura.

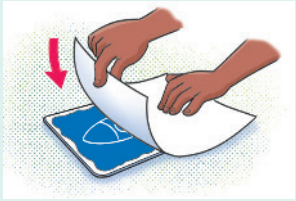
2. Depois de desenhar, despeje um pouco de tinta em outra bandeja de isopor.



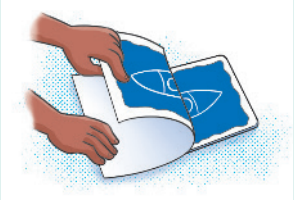
3. Passe o rolo sobre essa tinta e transfira-a com cuidado e de maneira uniforme sobre a matriz, de forma a entintar toda a sua superfície. Tome cuidado para não exagerar na tinta.



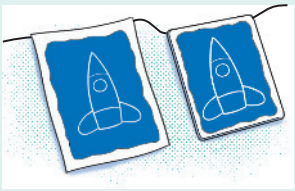
4. Agora, coloque a folha sobre a matriz entintada e passe a mão com leveza para que a folha absorva a tinta.



5. Retire a folha e pendure-a em um varal de barbante que o professor vai providenciar.



6. O varal com as gravuras secando é como uma exposição de arte!
   - Aproveite para ver como ficaram as isogravuras produzidas pelos colegas.



ILUSTRAÇÕES: JOSÉ LUÍS JUHAS

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

MODERNA

Técnicas da arte

Xilogravura

Os materiais com os quais os artistas trabalham também contam histórias.

Veja na fotografia o artista Gilvan Samico entintando a matriz de uma xilogravura.

HÉLDER FERRER

Detalhe da entintagem da matriz de xilogravura feita pelo artista Gilvan Samico. Fotografia de 2013.

O que é essa imagem?

1. Que materiais o artista está usando? Na imagem, vemos a mão do artista passando um pequeno rolo de tinta sobre uma matriz de madeira. A matriz tem partes entintadas nas cores azul, vermelho e rosa.
2. Por que ele está passando tinta na madeira? O artista está entintando a matriz para preparar a impressão.
3. Como você imagina que é possível gravar uma imagem na madeira? Resposta pessoal.

Assim como as imagens, os materiais também contam histórias. Ao identificar os materiais e a técnica utilizada para fazer uma obra de arte, nós podemos reconstituir o passo a passo de como aquela imagem foi feita e contextualizá-la em relação às tradições artísticas e culturais às quais ela está vinculada.

O artista Gilvan Samico produzia obras com a técnica da **xilogravura**, que é a gravura impressa a partir de uma matriz de madeira. A xilogravura é uma técnica de reprodução, isto é, uma técnica na qual se **grava** uma imagem em uma **matriz** única, a partir da qual é possível **imprimir** cópias variadas.

Técnicas da arte – Xilografia

Habilidade: (EF15AR01)

Professor, nesta seção você deve aprofundar a discussão e apresentar o passo a passo da produção da xilogravura. Os estudantes precisam perceber o processo artesanal que envolve a produção da imagem que se encontra impressa no livro. Esse processo manual tem intrínseca relação com uma tradição cultural, e essa informação contribui para a contextualização, recepção e a fruição da arte da xilogravura.

O que é essa imagem?

Na atividade 3, comente que o artista utiliza ferramentas de corte e incisão chamadas goivas. Aos poucos, a imagem é talhada ou gravada na madeira, formando um baixo-relevo. As partes que não são gravadas, ou seja, que ficam na superfície, são as que receberão a tinta. Todos os sulcos feitos pelo entalhe ou pela gravação não recebem tinta.

Lembre-os da imagem do cavalo-marinho das páginas 34 e 35, e conte a eles que ela foi feita com base em uma história da literatura de cordel.

MODERNA

Sugestões de vídeos

Conheça um pouco mais da história de J. Borges e o passo a passo da xilogravura:

- J. BORGES – Xilogravura e literatura de cordel. Danielle Almeida Lemos, 31 out. 2014. Vídeo (*ca*. 5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f1XrCCiqyhc>. Acesso em: 24 mar. 2021.

Na reportagem do *Jornal Hoje*, da TV Globo, o artista lê um trecho de um cordel. Avalie a pertinência desse e de outros exemplos de causos da cultura popular presentes na literatura de cordel para a faixa etária da turma.

- WOODCUT Process. Jeff Calkins, 4 nov. 2014. Vídeo (*ca*. 6 min). Disponível em: <https://youtu.be/BAaR9UHsUA0>. Acesso em: 24 mar. 2021.

Tutorial em inglês sobre o processo de criação de uma xilogravura. Ao exibir o vídeo, explique à turma os procedimentos. Conte que as ferramentas que aparecem no início são goivas, usadas para gravar a imagem na matriz. Primeiro, o artista transfere um desenho para a matriz, pintando o verso do papel com um lápis 6B. Ele prepara a madeira com um produto químico especial que a hidrata e ajuda no processo de gravação. Aos poucos, ele vai gravando a imagem, retirando os pedacinhos de madeira. Quando a matriz está gravada e limpa, ele "abre" ou "estica" a tinta sobre uma chapa de vidro. Com um rolo de borracha, entinta a matriz, transferindo a tinta para ela. As partes que não foram cavadas receberão a tinta. Quando a matriz está completamente entintada, ele pousa o papel sobre ela e, com uma colher de pau ou equivalente, o massageia para que ele absorva a tinta por igual em toda a sua extensão, até concluir a impressão.

Além da matriz de madeira, há muitos outros materiais e técnicas artísticas de reprodução muito utilizadas no passado para produzir imagens em série, como cartazes e ilustrações de livros. Nos vídeos indicados a seguir, você pode obter informações sobre algumas delas:

VIGGO HANSSON/SHUTTERSTOCK

O primeiro passo da xilogravura é a **gravação da matriz**. O artista faz um desenho a lápis e depois grava linha por linha com uma goiva. A goiva é uma ferramenta de metal bem afiada que elimina pedacinhos da madeira. Fotografia de 2019.

FRANCO HOFF/PULSAR IMAGENS

Hora de **entintar**! Na xilogravura, é usada uma tinta especial, bastante espessa e gordurosa. Essa tinta é aberta ou esticada sobre uma chapa de vidro. Nessa chapa, então, é passado um rolo especial de borracha, que deve ficar inteiro recoberto pela tinta. Depois, esse rolo é passado sobre a matriz de madeira para entintá-la. Fotografia de 2012.

OBRA DO ARTISTA LUCIANO OGURA

Luciano Ogura. *Espelho, espelho meu…*, São Paulo (SP). Fotografia de 2011.

O último passo é a **impressão**. Coloca-se uma folha de papel sobre a matriz entintada. Se o papel for fino (papel de seda ou "de arroz") podemos pressioná-lo levemente pelo verso com o auxílio de uma colher de pau, e se o papel for grosso, podemos utilizar uma prensa manual para ajudar no processo de transferência da imagem. Depois, é só tirar o papel e ver a imagem sair espelhada!

Como todas as técnicas da arte, a xilogravura tem uma história. Ela foi inventada, aprimorada e ficou conhecida graças à popularização de materiais gráficos, como publicações e cartazes. Com técnicas como a xilogravura, os artistas conseguiram fazer com que as imagens chegassem com maior facilidade às pessoas, levando a elas arte, conhecimento e informação.

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

- Litografia passo a passo com Mestre Marçal. CPS – Centro Português de Serigrafia, 24 ago. 2018. Vídeo (*ca*. 2 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vWfhl38t-j4>. Acesso em: 24 mar. 2021.

A litogravura é a gravura feita com uma pedra bem esponjosa sobre a qual se desenha com um lápis gorduroso. No vídeo, é possível acompanhar o trabalho de um artista.

- TÉCNICAS de gravura em metal: calcografia. Ário Gonçalves, 19 maio 2018. Vídeo (*ca*. 4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h1brOOxKQ88>. Acesso em: 24 mar. 2021.

No vídeo, um artista plástico mostra como se produz uma gravura em metal, gravando a matriz com pontas-secas ou com ácidos.

A arte faz pensar

O passado e o presente da fotografia

São muitas as formas de fazer arte do passado que se transformaram com o avanço da tecnologia. Esse é o caso da fotografia.

Observe a imagem ao lado. Nela, vemos um antigo laboratório de fotografia analógica, que era a fotografia em papel revelada por meio de um processo químico.

A luz dos antigos laboratórios fotográficos era vermelha, pois era a única luz que não estragava o papel fotográfico – um tipo de papel especial e muito sensível à luz do Sol e das lâmpadas. As pessoas levavam os filmes de suas câmeras fotográficas até esses laboratórios e pagavam para que as fotografias fossem reveladas.

No laboratório fotográfico, as fotografias passavam pelo processo de **ampliação** e **revelação**, podendo ser obtidas várias cópias de uma mesma fotografia.

COREPICS VOF/SHUTTERSTOCK

Laboratório de revelação de fotografias.

FINWAL89/SHUTTERSTOCK

Câmera fotográfica analógica.

BAYANOVA SVETLANA/ SHUTTERSTOCK

Filme fotográfico.

Dica

Veja como acontece o processo de ampliação e revelação da fotografia. Durante o vídeo, observe como a imagem aos poucos aparece no papel. Fotografia – Laboratório analógico. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pt_oNSrTivw>. Acesso em: 24 mar. 2021.

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

A arte faz pensar – O passado e o presente da fotografia

Habilidade: (EF15AR01)

Esta seção pretende levar os estudantes a refletir sobre a atualização e a transformação de técnicas artísticas antigas por meio do próprio aprimoramento dessas técnicas e da tecnologia. Mobilize suas memórias para lhes contar as transformações ocorridas na impressão gráfica e na linguagem fotográfica desde que você tinha a idade deles. Como eram impressos e entregues os trabalhos escolares nos seus tempos de escola? Como eram feitas e reveladas as fotografias? Envolva-os na sua história e leve-os a perceber que as histórias contadas por uma imagem artística vão além da imagem em si, informando-nos também sobre as transformações do passado para o presente.

Caso você tenha materiais e equipamentos de fotografia analógica, como câmeras, filmes fotográficos e negativos revelados de fotografia, leve-os para a sala de aula e exiba-os aos estudantes, para que compreendam melhor a história que esta seção conta.

Explique a eles o que é revelação fotográfica e ampliação. A partir do negativo, a imagem é transferida para um papel fotossensível, no qual aparecerá, por meio de um processo químico chamado "revelação". A transferência da imagem do negativo, que é pequeno, para um papel maior chama-se "ampliação". Utilize o vídeo do boxe *Dica* para demonstrar como é feito esse processo.

Dica

Exiba o vídeo a partir dos 57 segundos, e, se possível, retire o som. Destaque que a revelação da fotografia em papel acontece em três etapas, cada uma em uma bandeja com um produto químico diferente: revelação (para fazer a imagem aparecer), lavagem (para tirar o excesso do produto químico anterior, que é tóxico) e fixação (para que a imagem seja fixada no papel, o que garante que ela não desaparecerá com o tempo). A etapa de revelação é o grande diferencial do vídeo.

Observe que a fotografia analógica, assim como a xilogravura, precisa ser pendurada para secar. No vídeo, utiliza-se um varal. Essa estratégia de secagem é um modo de expor a produção da turma e de transformar o ambiente da sala de aula em uma espécie de ateliê de artes visuais.

Experimente em casa

Habilidade: (EF15AR01)

Professor, esta seção estimula a interação, o diálogo e a troca de conhecimentos entre os estudantes e seus familiares ou pessoas de seu convívio extraescolar. Nas crianças, propostas como estas provocam novas posturas de aprendizagem e estimulam o interesse por histórias das gerações anteriores. Nos adultos, elas incentivam o acompanhamento e a corresponsabilização pelos processos educacionais que têm na escola e na figura do professor a sua fundamentação. É importante destacar que a leitura das perguntas e a escrita das respostas são oportunidades para que crianças e adultos insiram em seu cotidiano situações para o desenvolvimento de competências de leitura.

Orientações e comentários das atividades

4. Professor, nas atividades para as quais os estudantes contam com a ajuda de familiares, é importante criar situações para que eles compartilhem as suas experiências em sala de aula. Por isso, organize uma roda de conversa posterior a essa proposição de escrita. Os estudantes precisam reconhecer que, apesar da interface potencialmente afetiva por trás da proposta, ela está circunscrita a objetos específicos de conhecimento em torno da arte, e todos eles, independentemente de sua configuração familiar, precisam desenvolver a escuta e a disposição para compartilhar o conhecimento e a experiência com os colegas.

Todos esses procedimentos tornaram-se raros, pois as pessoas trocaram suas câmeras analógicas pelas câmeras digitais. Hoje em dia, com as facilidades de ter câmera fotográfica em celulares e acesso à internet, podemos produzir fotos a qualquer instante e enviá-las para qualquer lugar do mundo em tempo real.

Experimente em casa

Você sabe o que é um álbum fotográfico?

Converse com seus familiares ou com pessoas mais velhas que você para responder às perguntas abaixo. Se possível, peça que mostrem para você um álbum fotográfico.

TETIANA TYCHYNSKA/SHUTTERSTOCK

Exemplo de álbum fotográfico.

1. Como era montado um álbum fotográfico?

Resposta pessoal.

2. Em quais situações as pessoas olhavam as fotografias desses álbuns?

As pessoas olhavam álbuns fotográficos em reuniões familiares ou sozinhas, para relembrar momentos passados.

3. O que mudou nos modos como as fotografias são armazenadas e compartilhadas hoje?

Hoje em dia, com a fotografia digital, as pessoas armazenam as fotografias no computador ou celular, por exemplo. Algumas pessoas imprimem as fotografias. Muitas as compartilham publicamente em redes sociais da internet.

4. Peça a essa pessoa com quem você conversou para contar a história de uma fotografia especial. Depois, descreva como é essa fotografia e transcreva em seu caderno a história que ouviu.

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

MODERNA

Vamos experimentar

Enquadramento fotográfico

Observe na imagem a seguir um exemplo de enquadramento fotográfico.

LOVELYDAY12/SHUTTERSTOCK

O enquadramento fotográfico também pode ser feito com nossas mãos.

O que é essa imagem?

Ela usa as mãos para criar um enquadramento fotográfico na paisagem, recortando da paisagem o Sol como elemento que deve ser destacado.

1. Na sua opinião, para que a pessoa está usando as mãos na imagem?
2. Que outros elementos da paisagem poderiam aparecer dentro do retângulo feito dessa forma? O campo verde, as árvores ao fundo e a linha do horizonte.

Nessa imagem, vemos uma pessoa fazendo um retângulo com os dedos para enquadrar um elemento da paisagem: o pôr do sol. É como se tivéssemos uma fotografia dentro da fotografia. Perceba que na imagem há dois retângulos: a borda da imagem completa e, dentro dela, a borda feita com os dedos.

O enquadramento é esse recorte de uma imagem que a fotografia faz. Por isso, a noção de enquadramento é muito importante tanto para a linguagem fotográfica como para o cinema: ao enquadrar uma imagem, decide-se o que aparece na imagem e o que fica de fora.

Vamos experimentar – Enquadramento fotográfico

Habilidades: (EF15AR04), (EF15AR06)

Esta atividade visa estimular o desenvolvimento do olhar fotográfico e introduzir a noção de enquadramento. A câmera fotográfica capta e registra a imagem, mas é o fotógrafo quem define o que fotografar e como fazê-lo. Um objeto pode ser fotografado de frente, de costas, de lado, de baixo, de cima, na diagonal, de perto, de longe. Ele pode aparecer inteiro dentro do enquadramento ou apenas parcialmente, dando a sensação de que continua para além da borda da fotografia. Esta, aliás, foi uma das grandes contribuições da invenção da fotografia à pintura moderna: se antes as cenas eram frontais e com todos os seus elementos distribuídos na tela, como se ela fosse um palco italiano de teatro e os artistas assistissem às cenas da plateia, após o surgimento da fotografia os pintores se sentiram livres para explorar um maior dinamismo em suas obras, jogando com aquilo que aparece total ou parcialmente na tela. Fotografar é como tirar o olho da cavidade ocular e permitir que ele se mova e veja as coisas de quaisquer ângulos e distâncias.

Nesta atividade, os estudantes utilizarão o desenho como um recurso para treinar o olhar fotográfico e a memória imagética.

O que é essa imagem?

Para evidenciar o que o gesto significa, peça aos estudantes que o façam com as próprias mãos e imaginem que estão fotografando uns aos outros. O que aparece dentro do retângulo feito com as mãos é o enquadramento. Eles podem experimentar enquadrar objetos integralmente ou apenas parcialmente, aproximando-se ou distanciando-se deles.

MODERNA

Roteiro de aula

Objetivo: Fazer um desenho de memória para compreender a noção de enquadramento.

Duração: 3 etapas.

Materiais necessários: 1 folha de papel canson A4, 1 folha de papel sulfite, lápis de cor, canetas hidrográficas ou gizes de cera, tesoura com pontas arredondadas, fita-crepe.

Observações: Escolha previamente o lugar aonde a turma fará uma observação com a moldura fotográfica. O mais importante é que os estudantes movam o corpo para observar, rompendo com a frontalidade e buscando ângulos menos óbvios. Eles podem observar elementos da arquitetura, as árvores ou os colegas em um espaço aberto da escola.

Desenvolvimento: Na Etapa 1, distribua à turma o papel canson e a tesoura. Faça uma demonstração de como cortar a moldura de papel canson: dobre o papel ao meio; corte um retângulo no interior de uma das metades, partindo de um dos cantos do papel com um corte único. A moldura pode ter nas bordas a medida de três dedos de uma criança, para que fique firme e seja útil nas etapas seguintes. Ajude os estudantes a repetir o procedimento e distribua a eles pedaços de fita-crepe para que colem a borda com a inferência da tesoura.

Para enquadrar uma fotografia, o fotógrafo tem de ser ágil, posicionando-se para obter o melhor ângulo: de baixo, de cima, de lado.
Podemos entender que a câmera é como um olho que pode sair da cabeça e passear para ver as coisas de qualquer posição! Essa mobilidade da câmera deve ser explorada para criarmos imagens mais interessantes e improváveis!

Agora, vamos criar nossos próprios estudos de enquadramento!

Você precisará de:

- Papel sulfite
- Papel canson A4
- Fita-crepe
- Lápis de cor, canetas hidrocor ou giz de cera
- Tesoura de pontas arredondadas

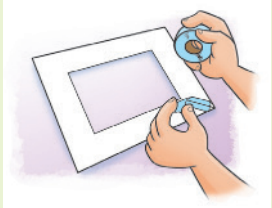
Como fazer:

1 Corte o papel canson pela metade. Recorte um retângulo dentro dele, deixando uma moldura como a de uma fotografia.

- Para cortar, você pode fazer uma inferência única com a tesoura em um dos cantos e, depois, colar esse canto com um pedaço de fita-crepe.

2 Com os colegas e o professor, passeiem pela escola e escolham um objeto ou paisagem para observar.

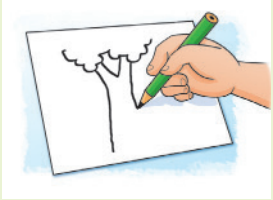
- Use a moldura de papel para enquadrar aquilo que você decidiu observar.
- Teste diferentes pontos de vista desse objeto: de frente, de baixo para cima, de cima para baixo, de lado, na diagonal. Escolha uma posição definitiva e observe por um tempo.



3 Na sala de aula, desenhe no papel sulfite, de memória, aquilo que viu dentro da moldura.
O importante é que você se lembre qual ponto de vista você escolheu observar o objeto ou a paisagem e que o reproduza no desenho.

4 Depois de fazer o desenho, sente-se em roda com o professor e os colegas e conversem sobre a atividade.

- Vocês conseguiram reproduzir aquilo que viram dentro da moldura?
- O que descobriram sobre como se faz um enquadramento para uma fotografia?



ILUSTRAÇÕES: JOSÉ LUIS JUHAS

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

Na Etapa 2, conduza os estudantes a um lugar da escola onde tenham liberdade para se movimentar e experimentar diferentes ângulos. Com a moldura, eles deverão fazer o enquadramento de uma paisagem ou objeto e observá-lo durante algum tempo para memorizar todos os detalhes desse enquadramento. Na Etapa 3, de volta à sala de aula, dê a cada estudante uma folha de papel sulfite, lápis de cor, canetas hidrográficas ou gizes de cera. Eles deverão desenhar de memória o que observaram dentro da moldura.

Avaliação: Podem ser avaliados a diversidade de ângulos que os estudantes experimentaram até optar por um enquadramento e o desenho que fizeram de memória. Eles devem entender que o enquadramento exige mobilidade, criatividade e experimentação para fugir aos ângulos óbvios.

Capítulo 4

Palavra e imagem – histórias em quadrinhos

Em todo o mundo, crianças, jovens e adultos se divertem e aprendem lendo histórias em quadrinhos, também conhecidas como HQs.

Observe na imagem ao lado os quadros coloridos e os balões.

CORTESIA DA ARTISTA

Rivane Neuenschwander, *Zé Carioca nº 12, O rapto da donzela* (detalhe), c. 2003-2004. Tinta acrílica sobre revista em quadrinhos, 5 páginas/pinturas. 31 cm × 22,5 cm cada.

O que é essa imagem?

1. Compare os formatos dos balões de cada quadrinho. Por que eles são diferentes? Os balões são recursos gráficos das histórias em quadrinhos por meio dos quais os personagens expressam, a depender do formato do balão, suas falas, emoções e exaltações.
2. Além do balão de fala, o que mais você observa quando lê uma história em quadrinhos? Resposta pessoal.
3. Na sua opinião, o que é preciso para contar uma história em quadrinhos? É preciso ter uma história com começo, meio e fim, distribuída entre vários quadros, na qual se associa a imagem ao texto dos balões.

Os quadros e balões vazios dessa imagem foram pintados em uma parede. Ao seu lado, a artista colocou um pote de giz para que as pessoas escrevessem nos balões e desenhassem. Ela queria que as pessoas pudessem contar ou criar suas próprias histórias.

As histórias em quadrinhos são um modo de contar histórias que une texto e imagem. A narrativa depende de diversos fatores, como as ações e expressões corporais e faciais dos personagens, além dos textos nos balões. Os textos, em

Capítulo 4 – Palavra e imagem – histórias em quadrinhos

Habilidade: (EF15AR01)

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma potente contribuição das artes visuais para o processo de alfabetização e para o desenvolvimento de competências ligadas à leitura da palavra e da imagem. Elas são um gênero interdisciplinar entre Artes Visuais e Língua Portuguesa. Mais do que ampliar o repertório literário e fortalecer a leitura singular e integrada de textos e de imagens, as HQs muitas vezes tornam referências da história e da literatura mais acessíveis para crianças, além de possibilitar o uso de outros recursos linguísticos, como as onomatopeias (PLOFT, BOOOM, AAAARGH, entre outras).

A obra *Zé Carioca nº 12, A volta do Zé Carioca* foi produzida pela artista mineira Rivane Neuenschwander (1967-). Originalmente, ela ficava fixada em uma parede, e foi pintada com uma tinta própria para receber a intervenção com giz de lousa. Portanto, ela convidava o público a participar.

A obra faz uma crítica ao imaginário preconceituoso e neocolonizador sobre a cultura brasileira que o personagem Zé Carioca, criado em 1941 nos estúdios de Walt Disney, representava: o de que o brasileiro é malandro e preguiçoso. A artista reproduz os balões e fundos de uma HQ desse personagem, retirando-o das cenas. Com isso, convida o público a construir outro imaginário sobre a cultura brasileira e os brasileiros, concebendo uma alternativa crítica aos estigmas que a indústria cultural impôs ao nosso país e ao nosso povo e que vêm sendo reiterados historicamente.

MODERNA

Como se faz uma história em quadrinhos?

Professor, agora os estudantes conhecerão a estrutura de uma história em quadrinhos: enredo, personagens, tempo, espaço e desfecho. Mais adiante, eles serão convidados a criar a própria história em quadrinhos para experimentar esses elementos da estrutura narrativa das HQs. Ao ler as tirinhas e os quadrinhos com os estudantes, ajude-os a identificar onde e como cada um desses elementos está presente.

Leia a tirinha com os estudantes e acompanhe-os em seu percurso de interpretação. Destaque que os sons emitidos por John, o humano que se machuca na ratoeira, sugere que o gato é mais esperto que o homem. Ao ler a tirinha, nós rimos porque a história desconstrói uma ideia que todos temos como certa: a de que nós, humanos, temos a hegemonia da racionalidade e, por isso, dominamos os animais.

Professor, faça uma leitura coletiva do texto e da tirinha.

particular, também comunicam muitas coisas, a depender do tipo de balão, do tamanho da fonte, tipo de letra e da pontuação.

Existem muitos tipos de histórias em quadrinhos. As mais tradicionais têm uma encadernação própria e são vendidas em livrarias ou bancas de jornais. Outras são curtas e usam o humor para estimular o pensamento crítico: essas são conhecidas como "tirinhas" e têm uma página especial nos jornais impressos.

Veja um exemplo de tirinha e responda à pergunta.

Garfield é um gato guloso e preguiçoso, e Jon Arbuckle é seu dono. Garfield espalhou ratoeiras pela casa para capturar ratos. Leia a tirinha e veja o que aconteceu.

Jim Davis **Garfield**

1. Você sabe o que **SNAP** e **AI!** significam nessa tirinha?

"SNAP" representa o som que a ratoeira faz, e "AI!" é a expressão de dor de Jon, que está se machucando com as ratoeiras.

As tirinhas apresentam mensagens rápidas que nos fazem rir. Por meio do humor, elas fazem o leitor repensar suas próprias ações e refletir sobre o mundo em que vive.

Como se faz uma história em quadrinhos?

Toda história em quadrinhos tem alguns elementos fundamentais:

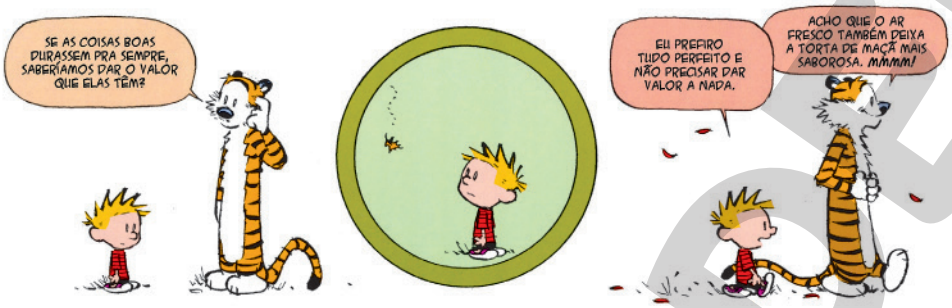
- **Enredo** – o que acontece na história.
- **Personagens** – podem ser pessoas, animais ou objetos que fazem a história acontecer.
- **Lugar** – onde a história acontece.
- **Tempo** – duração da história e seus diferentes momentos.
- **Desfecho** – o acontecimento final que dá sentido à história, conectando começo, meio e fim.

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

MODERNA

Veja a tirinha de Calvin e Haroldo. Calvin é um menino divertido que interage com seu tigre de pelúcia, chamado Haroldo. Os personagens Calvin e Haroldo são conhecidos no mundo inteiro. Nas histórias, o menino Calvin tem conversas com Haroldo. Juntos, eles fazem muitos questionamentos sobre a vida e o mundo.

© 1995 WATTERSON/DIST. BY ANDREWS MCMEEL SYNDICATION



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

O que é essa imagem?

1. Quais são os personagens dessa história?
   Calvin, o menino, e Haroldo, o tigre de pelúcia.
2. Qual é o enredo dessa história?
   Calvin e Haroldo refletem sobre a passagem das estações do ano e sobre as condições necessárias para que se dê valor às coisas e às experiências.
3. Em que lugar a história acontece?
   A história se passa em uma área aberta. Os personagens parecem caminhar em um parque gramado e arborizado.
4. A história acontece toda de uma vez?
   A história acontece ao longo dessa caminhada e da conversa entre eles.
5. Como é o desfecho da história?
   Os personagens parecem abandonar o questionamento por estarem famintos ou por não chegarem a uma conclusão.

Habilidade: (EF15AR01)

Pesquise na biblioteca da sua escola alguns exemplares de histórias em quadrinhos que possam ser lidos individualmente. É importante que eles ampliem suas referências e que usufruam da leitura das HQs em conjunto, mas também com autonomia. Quanto maior a oportunidade de acesso às HQs, maior será o desenvolvimento das competências de leitura de texto, de imagem e dos dois em conjunto.

O que é essa imagem?

Leia a tirinha de Calvin e Haroldo com a turma para orientar as respostas do boxe *O que é essa imagem?* e para introduzir as perguntas que o sucedem.

ZAZ – Um personagem para sua história em quadrinhos

Habilidade: (EF15AR04)

Roteiro de aula

Objetivo: Criar um personagem e experimentar a linguagem da história em quadrinhos.

Duração: 50 min

Materiais necessários: Lápis grafite, borracha e lápis de cor.

Observações: Antes de realizar a atividade, elabore dois ou três exemplos de personagem e de história e desenhe-os na lousa para apresentar possibilidades aos estudantes, diferenciando personagem principal e personagem auxiliar.

Desenvolvimento: Cada estudante deverá criar um personagem principal e um personagem auxiliar com base nas perguntas apresentadas no livro. Os desenhos devem ser feitos inicialmente com lápis grafite no próprio livro, no espaço reservado para isso. Depois, eles poderão ser coloridos.

Avaliação: Você pode avaliar o esforço criativo dos estudantes e a correlação e coerência entre a imagem e a construção do personagem feita anteriormente, em resposta às questões do livro.

Responda às questões abaixo. Se necessário, releia a história em quadrinhos de Calvin e Haroldo para respondê-las.

1. Por que as folhas estão caindo?

Porque a cena se passa no outono, que é quando as folhas de algumas árvores caem.

2. Qual estação do ano você prefere? Por quê?

Resposta pessoal.

ZAZ

Um personagem para sua história em quadrinhos

1 O primeiro passo para criar uma história em quadrinhos é criar os personagens.

- Sendo assim, desenhe o personagem principal e o personagem auxiliar, com quem seu personagem principal vai interagir.

Resposta pessoal.

Resposta pessoal.

2 Agora, responda às questões sobre o personagem principal.

a) Qual é o nome dele?

Resposta pessoal.

b) Qual é a idade dele?

Resposta pessoal.

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

MODERNA

c) Qual é a principal característica da personalidade desse personagem?

Resposta pessoal.

d) O que vai acontecer nas histórias desse personagem?

Resposta pessoal.

e) Com quem ele vai interagir?

Resposta pessoal.

3 Agora, responda às perguntas sobre o personagem auxiliar:

a) Qual é o nome dele?

Resposta pessoal.

b) Qual é a idade dele?

Resposta pessoal.

c) Qual é a principal característica da personalidade desse personagem?

Resposta pessoal.

d) Qual é a contribuição dele para as histórias do personagem principal?

Resposta pessoal.

e) Quais são as diferenças entre os dois personagens?

Resposta pessoal.

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

Orientações e comentários das atividades

Professor, observe que muitas das questões demandam um repertório específico sobre o tema. Procure ampliar as referências dos estudantes com leituras ou, se for o caso, mobilizar as referências que eles têm de outros suportes, como os desenhos animados, em que uma estrutura similar de interação entre personagens é mobilizada. Estimule-os a externalizar esses exemplos e adquirir confiança para criar e experimentar nesse âmbito.

2c. Professor, estimule os estudantes a imaginar a personalidade do personagem, que pode ser descrita por adjetivos como valente, medrosa, brava, tranquila, agitada, preguiçosa, gulosa, distraída, entre outros.

2e. Você pode sugerir que eles pensem em um animal de estimação, um amigo ou um brinquedo como personagem auxiliar, com quem o personagem principal conversa e interage.

MODERNA

ZUM! – Mangás

Habilidade: (EF15AR01)

Esta seção faz uma introdução aos mangás, um tipo de quadrinho muito popular no mundo inteiro e amplamente difundido em forma de revistas e animês, que são suas versões animadas. Há muitas outras variações em torno da cultura dos mangás e animês, como os jogos de computador e de celular ou os eventos de *cosplay*, em que os leitores de mangás se fantasiam de um personagem e participam de grandes encontros de fãs de mangás.

Os mangás têm uma estética própria. Neles, as personagens têm traços bem marcantes, como olhos extremamente grandes e expressivos e movimentos e efeitos visuais exagerados, tanto no cenário como nas letras usadas no texto.

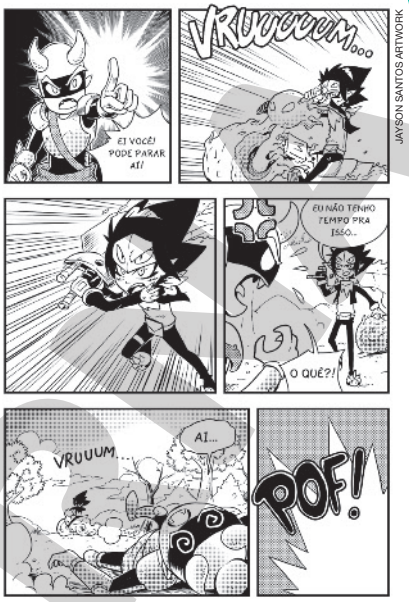
Além disso, são lidos da direita para a esquerda, assim como nos originais japoneses. No Ocidente, a orientação de leitura e escrita é da esquerda para a direita. No Oriente, elas têm o sentido oposto: da direita para a esquerda. Por isso, a capa do mangá é o equivalente à contracapa dos livros e histórias em quadrinhos do Ocidente, e a leitura é feita de trás para a frente. Verifique se, na biblioteca da sua escola, há algum exemplar de mangá para mostrar essa curiosidade aos estudantes! Destaque qual é a direção da leitura e da escrita no Brasil, que serve tanto para obras de literatura como para histórias em quadrinhos.

ZUM!

Mangás

Os mangás são histórias em quadrinhos em estilo japonês que, há alguns anos, se popularizaram no Brasil e no mundo.

Os mangás têm uma estética própria. Os olhos dos personagens são bem grandes, o que torna suas emoções muito evidentes. Além disso, as letras e os cenários têm diversos efeitos, para enfatizar as ações e criar a sensação de dinamismo. Observe na cena ao lado a interação entre dois personagens.



Jayson Santos, *Makai Mail – Sem tempo, irmão!*, 2021.

O que é essa imagem?

1. Que história esse trecho do mangá conta? Mostra um encontro entre dois personagens e uma breve batalha entre eles.
2. Que efeitos as letras utilizadas agregam à cena? Elas indicam onomatopeias, ou seja, sons feitos pela moto e do combate.
3. Que efeitos as linhas diagonais no fundo dos quadros agregam à cena? Agregam dinamismo. Elas criam o efeito de aceleração do movimento dos personagens.

Os mangás podem se tornar ainda mais conhecidos quando ganham versão em desenho animado. Os mangás em desenho animado se chamam animês. Além dos animês, os mangás também são encenados por fãs que se fantasiam de seus personagens para promover grandes encontros conhecidos como *live-actions* (atuação ou ação viva).

1. Você conhece algum mangá? Resposta pessoal.
2. Como é o desenho do rosto de humanos nos mangás?
3. Que outras curiosidades você conhece sobre a leitura de mangás?

Resposta pessoal.

2. Eles têm grandes olhos e os cabelos são formas quase geométricas, com grandes pontas. A boca pode ser um pequeno traço, quando o personagem está falando normalmente, ou uma forma bem aberta, quando está gritando, assustado ou empolgado.

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

Orientações e comentários das atividades

3. Professor, aproveite a oportunidade para introduzir a informação de que os mangás são lidos da direita para a esquerda e de que, comparativamente às publicações do Ocidente, as revistas de mangás começam na última página e terminam na primeira.

Vamos experimentar

Criação de histórias em quadrinhos

Vamos desenhar uma história em quadrinhos!

1 Leia a história em quadrinhos com as personagens Mônica e Milena, da Turma da Mônica:

© MAURICIO DE SOUSA EDITORA LTDA

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

2. b) Sim. As personagens Mônica e Milena sorriem enquanto conversam, mas a Mônica abre bem a boca para gritar quando vê o que Cebolinha está fazendo com seu coelho Sansão.

2 Agora, volte à história e preste mais atenção em alguns pontos:

a) Como são os cenários que aparecem nos quadros?
Há dois cenários: o interior da casa e o quintal. E o céu muda de cor a cada cena externa.

b) A expressão do rosto dos personagens é coerente com as falas nos balões?

c) Qual é o acontecimento que leva a história para seu desfecho?
Mônica surpreende o Cebolinha aprontando com seu coelho, o que o faz fugir para pedir ajuda.

Vamos experimentar – Criação de histórias em quadrinhos

Habilidades: (EF15AR04), (EF15AR06)

Roteiro de aula

Objetivo: Criar uma história em quadrinhos.

Duração: 2 etapas.

Materiais necessários: Lápis grafite, borracha e lápis de cor.

Observações: As personagens criadas na seção *ZAZ* desta unidade poderão ser retomadas nesta atividade.

Desenvolvimento: Na Etapa 1, leia a história em quadrinhos com os estudantes. Faça comentários sobre elementos da história que poderão ajudá-los a construir a própria história em quadrinhos: a história tem um título e termina com a palavra "Fim"; os cenários são interiores e exteriores, e isso interfere na sua coloração; o balão se modifica quando a Mônica grita com o Cebolinha; as linhas em torno da personagem Mônica dão a sensação de que ela se movimenta rapidamente e com força nos quadros finais. Peça a eles que resgatem os personagens construídos na seção *ZAZ* (páginas 50-51) e que imaginem uma história com eles. Qual será o título da história? O que vai acontecer na história? Como os personagens interagirão? Nesta etapa, os estudantes devem desenhar a história no livro utilizando o lápis grafite. Esse é um desenho preliminar, e por isso eles poderão usar a borracha para fazer correções. Lembre-os de que é preciso prever o espaço onde ficarão os balões de texto dentro de cada quadro.

Na Etapa 2, após a realização do desenho preliminar, os estudantes poderão começar escrevendo o texto nos balões. Lembre-os de que a história deve ter um título. Depois, é hora de finalizar os desenhos, colorindo-os.

Avaliação: Construir uma história em quadrinhos é uma atividade complexa. Por isso, o foco da avaliação deve estar no exercício de imaginação e expressão e no desenho. Os estudantes não devem ser avaliados pelo domínio desse gênero textual, mas pela experimentação e pelo esforço criativo.

d) Qual é o tema dessa história? É uma história sobre resgate e adoção de animais sem lar.

e) Quais são os tipos de balões de texto da história e o que eles significam?

Há balões de fala com linha contínua e um balão com ondulações fortes, indicando que a personagem está gritando.

3 Agora, crie sua própria história em quadrinhos!

Você precisará de lápis grafite, borracha e lápis de cor. Resgate os personagens que você criou anteriormente para produzir uma história nos quadros abaixo.

Lembre-se de que sua história deverá ter um título. Depois de desenhar o esboço com lápis grafite e de escrever os textos nos balões, você poderá colorir os personagens e os cenários!

4 Após concluir sua produção, sente-se em roda com os colegas, conheça as histórias que eles criaram e compartilhe também a sua!

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

MODERNA

Storyboard ou roteiro em desenho para filmes

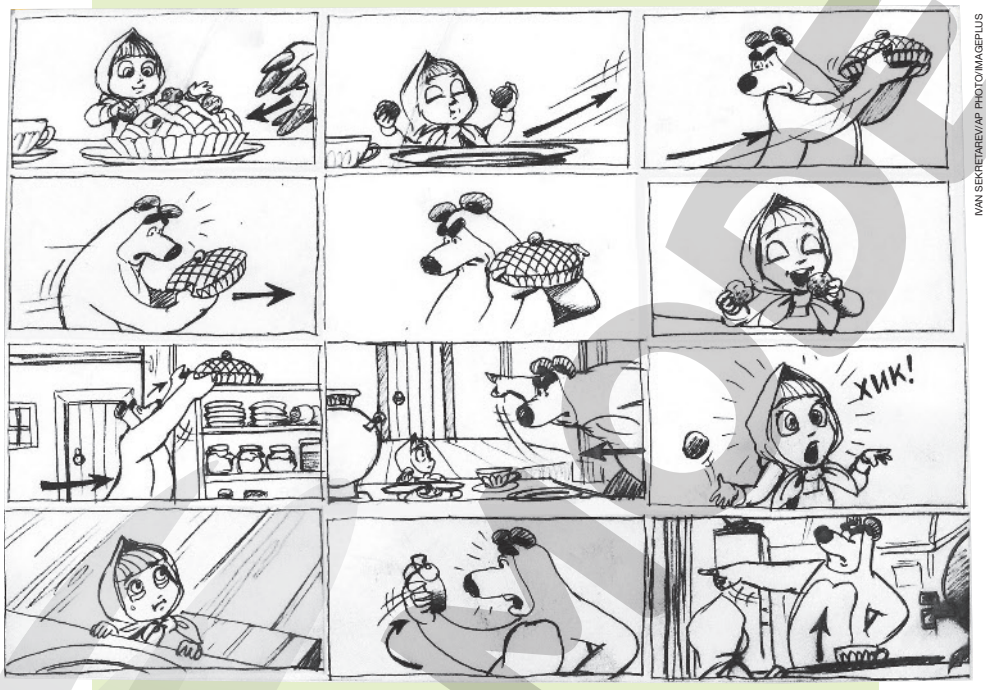
Você sabe como um filme é elaborado antes de ser gravado?

Existem dois materiais de referência que são fundamentais para fazer um filme. O primeiro é o **roteiro**, que é um texto que conta a história do começo ao fim.

O segundo é o ***storyboard***, que é um tipo de **roteiro desenhado**. Ele é mais ou menos como uma história em quadrinhos, mas sem texto. O *storyboard* serve para oferecer uma referência de imagem para a gravação das cenas.

Com ele, são definidos os **planos cinematográficos** das cenas que serão filmadas. Os planos são a posição da câmera em relação aos atores e ao cenário. Cada plano produz uma sensação diferente em quem assiste ao filme. Veja o exemplo do *storyboard* da animação *Masha e o Urso*:

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



IVAN SEKRETAREV/AP PHOTO/IMAGEPLUS

Páginas do *storyboard* da animação *Masha e o Urso* (Rússia, 2009).

Artes integradas – *Storyboard* ou roteiro em desenho para filmes

Habilidade: (EF15AR01)

Esta seção aproxima o trabalho narrativo das artes visuais da linguagem artística do cinema. O cinema reúne elementos de todas as linguagens artísticas previstas no currículo escolar brasileiro: artes visuais, teatro, dança e música. Embora não faça parte do currículo, o cinema e os seus recursos são uma importante ferramenta para a educação, particularmente por se tratar de uma linguagem à qual as crianças têm acesso por meio da televisão e da internet em seu dia a dia. O cinema é uma potente plataforma de exploração artística na escola e um recurso pedagógico que facilita o trabalho interdisciplinar.

O *storyboard* é parecido com uma história em quadrinhos, mas não tem texto. Sua finalidade é criar uma referência visual para quando as cenas forem gravadas. Este conteúdo ajudará os estudantes a compreender alguns recursos narrativos do cinema.

Apoiado nas imagens do livro, mostre à turma que cada **plano cinematográfico** – **plano aberto, plano médio** e **plano fechado** – produz uma sensação.

Explique que a câmera que enquadra toda a cena, de longe, possibilita ao espectador descobrir várias informações, como se é dia ou noite, se está ou não chovendo, como é o lugar onde os personagens estão, se eles estão sozinhos ou acompanhados etc. Esse enquadramento é chamado de **plano aberto**, pois "abre" o campo de visão, mostrando o espaço, a paisagem. Procure com a turma um plano aberto no *storyboard* do filme *Masha e o Urso* e ressalte a importância desse plano para revelar onde a história se passa e o que está acontecendo no entorno da cena.

Professor, para exemplificar o que é o **plano fechado**, mais conhecido como *close-up*, peça aos estudantes que olhem para um dos quadros do *storyboard* que mostre de perto o rosto de um personagem. Pergunte: O que ele parece estar sentindo? Eles devem perceber que esse plano possibilita que reparemos nas expressões faciais do personagem, o que nos leva a perceber sua subjetividade. Esse plano "fecha" o enquadramento sobre o personagem.

Por fim, escolha um quadro que mostre a interação entre os dois personagens. Trata-se do **plano médio**, que mostra a ação corporal dos personagens. Desenvolva também esse exemplo. Explique à turma que, se a câmera estiver muito longe dos personagens ou muito perto do seu rosto, não é possível ver, por exemplo, se estão escrevendo, lendo, andando ou tricotando.

Outros aspectos podem ser destacados em relação a como um filme conduz as nossas sensações. Por exemplo, a contribuição da música para uma cena. Pergunte: Como são as músicas de um filme de suspense? E de um romance? E de um filme de aventura? Como elas nos fazem sentir?. Destaque, ainda, outros aspectos, como a velocidade da cena, perguntando: Qual é a velocidade de uma cena de ação? Qual é a velocidade de uma cena de conversa entre dois personagens?. Estimule a turma a acessar sua memória cinematográfica.

Na cena desenhada no *storyboard*, a personagem Masha se delicia com um prato encontrado na cozinha da casa do seu amigo Urso. Porém, ao flagrá-la, o Urso retira a torta e a expulsa de sua cozinha.

Vamos observar como cada **plano** cinematográfico nos ajuda a interpretar a cena.

Quando o plano mostra uma cena vista de longe, ele se chama **plano aberto**. Na imagem abaixo, por exemplo, vemos um cenário com um trem pegando fogo e uma carruagem fugindo.

TCD/PROD.DB/ALAMY/FOTOARENA

Cena do *storyboard* do filme *E o vento levou*. Direção de Victor Fleming, EUA, 1939.

Se o plano mostra a expressão do rosto do personagem de perto, ele se chama **plano fechado**. Com ele, podemos identificar o que o personagem está pensando ou sentindo, como no caso da imagem ao lado, em que Masha parece espantada.

IVAN SEKRETAREV/AP PHOTO/IMAGEPLUS

Cena de *storyboard* de *Masha e o Urso*.

Por fim, o plano que mostra o corpo inteiro dos personagens em ação, movendo-se ou interagindo entre si, é o chamado de **plano médio**. Ele está no meio do caminho entre o plano aberto e o plano fechado.

Cada plano cinematográfico tem uma função diferente. Eles ajudam a conduzir nossas sensações quando assistimos a um filme.

MANUEL COHEN/AFP

Cena do *storyboard* da série de quadrinhos *Thorgal*, ilustrada por Grzegorz Rosinski, 1941-.

Dica

- Este vídeo coloca o filme de animação *Zootopia* e seu *storyboard* lado a lado. Com ele, você compreenderá melhor a função do *storyboard*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_rTNT4J2FGo>. Acesso em: 3 jun. 2021.
- Assista também a um trecho da animação *UP!* lado a lado com seu *storyboard*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XoyZmu0lOKc>. Acesso em: 3 jun. 2021.
- Mais um! Veja o *storyboard* da emocionante cena de resgate do filme *Toy Story 3*! Repare que, no meio da cena, as ilustrações são numeradas. Imagine quantos desenhos são feitos para um *storyboard* de um filme como esse! Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z5-a9uQkzac>. Acesso em: 3 jun. 2021.

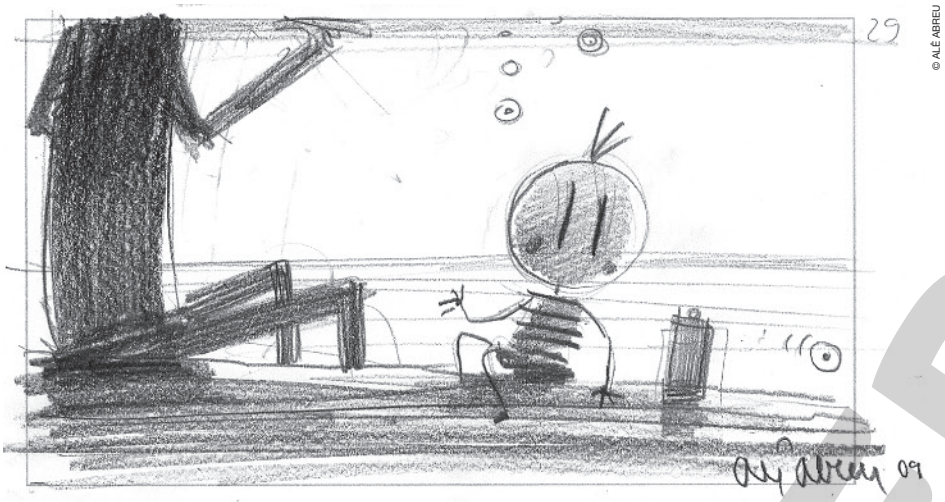
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Dica

Se possível, exiba os vídeos sugeridos aos estudantes. Eles contribuirão para que visualizem as semelhanças e as diferenças entre as cenas animadas e o desenho do *storyboard*.

PROCESSO DE CRIAÇÃO

Desenhando uma cena de cinema!



Alê Abreu. Cena do *storyboard Lembrança* do longa-metragem *O menino e o mundo* (Brasil, 2013).

Luz, câmera, ação! Vamos preparar o *storyboard* ou roteiro desenhado de uma cena de cinema!

Faremos desenhos dentro de quadros – como na cena apresentada acima – e escreveremos fora do quadro o que está acontecendo em cada imagem.

Você precisará de:

- lápis grafite
- uma folha de papel sulfite
- borracha
- régua
- lápis de cor ou caneta hidrocor

Como fazer:

1 Em primeiro lugar, crie a história de uma cena para desenhar em seu *storyboard*. O professor apresentará alguns exemplos. Considere que a história precisa contemplar alguns elementos:

- O que acontece nela?
- Onde ela acontece?
- Quais personagens participam dessa história?

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

Processo de criação – Desenhando uma cena de cinema!

Habilidades: (EF15AR04), (EF15AR06)

Roteiro de aula

Objetivo: Criar o *storyboard* de uma cena, pondo em prática um conhecimento básico da linguagem cinematográfica.

Duração: 2 etapas.

Materiais necessários: 2 folhas de papel sulfite, régua, lápis grafite e lápis de cor ou caneta hidrográfica para uso individual.

Observações: Esta atividade poderá se desdobrar na gravação e na edição de uma cena, se os estudantes ou a escola tiverem à disposição recursos como ***smartphones*** com câmera.

Desenvolvimento: Na Etapa 1, cada estudante criará uma cena de cinema curta. Em uma folha de papel, eles escreverão o que acontece nela, considerando elementos como cenário, personagens e a ação que se desenrolará. Exemplos:

a) Dois amigos estão saindo da escola. Ao sair da escola, eles veem um elefante passando na rua. Um deles sente muito medo. O outro se sente curioso e decide investigar de onde vem o elefante. Eles começam a perseguir o animal.

b) Uma criança está na praia fazendo um castelo na areia. De repente, uma onda traz para perto dela uma garrafa com uma mensagem dentro. Ela sente muita curiosidade, tenta abrir a garrafa, mas não consegue. Ela então sai correndo para chamar os pais e pedir ajuda.

c) Antes de dormir, a mãe apaga a luz do quarto da criança e sai. A criança fica assustada por ter medo do escuro. De repente, ela vê uma sombra assustadora na janela e se pergunta: Será a sombra de uma árvore, um fantasma ou um extraterrestre? Ela então se levanta para buscar uma lanterna e investigar.

Leia os exemplos para os estudantes e estimule-os a pensar como seria cada quadro da cena. Pergunte: "Quais partes da história devem representar o lugar onde a cena acontece? Quais devem representar uma ação do personagem? Quais devem mostrar de perto o rosto dos personagens, para que se possa identificar suas expressões e como ele se sente?". A cena deverá ser escrita no livro do estudante.

Na Etapa 2, os estudantes deverão elaborar, com base na cena, o *storyboard* ou roteiro desenhado em outra folha de papel. Esse *storyboard* poderá ter de 6 a 10 quadros, conforme o exemplo dado no livro. Embaixo de cada quadro deverá haver um espaço para escrever o que está acontecendo na cena. O texto deve estar fora do quadro.

MODERNA

Escreva a cena nas linhas abaixo:

Resposta pessoal.

2 Agora, você desenhará seu *storyboard* em uma folha separada:

a) Com ajuda da régua e do lápis, desenhe os quadros de sua história em uma folha de papel, conforme a imagem do *storyboard* que ilustra a página anterior. Faça duas ou três linhas abaixo do quadro para escrever o que está acontecendo na cena.

b) Com o lápis grafite, escreva abaixo de cada quadro qual parte de sua história será desenhada naquele quadro.

c) Por fim, você desenhará cada pedaço da sua cena. Para isso, utilize lápis de cor ou caneta hidrocor.

3 Depois que você e os colegas terminarem, sentem-se em roda e apresentem uns aos outros os *storyboards* que criaram!

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

MODERNA

Criar e Refletir

1. Em uma conversa com todos da turma, compartilhem o que aprenderam sobre os assuntos estudados na unidade. São eles:
   - a importância das histórias que passam de uma geração para outra e a forma como elas são contadas;
   - o que os materiais que um artista usa revelam sobre a época e o contexto em que ele viveu;
   - o que torna tão interessante a leitura de histórias em quadrinhos.

2. Responda às perguntas abaixo:

   a) De qual atividade realizada nesta unidade você mais gostou? Por quê?

   Resposta pessoal.

   b) Qual meio você prefere para conhecer novas histórias? Por quê? Pode ser cinema, quadrinhos, desenho animado, literatura de cordel, livros ilustrados ou outro.

   Resposta pessoal.

   c) Nas linhas abaixo, conte como você realizou a atividade de que mais gostou desta unidade.

   Resposta pessoal.

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

Criar e Refletir

Avaliação de processo

Orientações e comentários das atividades

2a. Ajude os estudantes a lembrar que fizeram uma isogravura, estudaram enquadramento, criaram um personagem e uma história para ele, criaram uma história em quadrinhos e um *storyboard*. Lembre-os de que algumas das atividades foram feitas em parceria com os colegas e que outras foram feitas individualmente e peça que levem isso em consideração ao responder à questão.

2c. Professor, ressalte que o texto precisa revelar o quanto eles se envolveram com o processo de aprendizado e deve demonstrar o que faz com que essa atividade seja mais interessante que as demais.

MODERNA

Conclusão

Ao longo da unidade, os estudantes entraram em contato com diversas relações entre as artes visuais e a história. Eles descobriram não apenas que as imagens podem representar uma história, mas também que os materiais e técnicas empregados na produção dessas imagens contam uma história. Do mesmo modo, eles conheceram um novo gênero textual interdisciplinar entre artes visuais e Língua Portuguesa: as histórias em quadrinhos. Por meio delas, puderam experimentar a recepção e a produção de narrativas que integram texto e imagem. Espera-se que esse trajeto de aprendizagem contribua para que os estudantes se relacionem com os diferentes estímulos das artes visuais e da cultura visual com a qual lidam diariamente, dentro e fora do ambiente escolar.

De modo transversal, a unidade também discutiu elementos importantes da formação cultural do Brasil, a exemplo do folguedo do cavalo marinho e da literatura de cordel, que são expressões culturais patrimonializadas, e também o desenvolvimento tecnológico, por meio das relações entre as tecnologias gráficas, como impressão por meio da xilogravura, ou a transposição entre a fotografia analógica e a digital.

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. Aprendi a reconhecer as artes visuais que fazem parte do meu cotidiano.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

2. Observei os elementos presentes nas imagens, de acordo com as orientações dadas.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

3. Compreendi como são realizadas as técnicas apresentadas na unidade.

☐ Todas ☐ Algumas ☐ Às vezes

4. Realizei as etapas das práticas com empenho e sem dificuldades.

☐ Sempre ☐ Às vezes ☐ Não

5. Durante as aulas, aceitei as opiniões e ideias que foram diferentes das minhas.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

6. Compartilhei com meus familiares o que aprendi na escola.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

MODERNA

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM

2º BIMESTRE – UNIDADE 2

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

(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.

(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

(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.

(EF150AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

ESTUDANTES	(EF15AR01)	(EF15AR03)	(EF15AR04)	(EF15AR06)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				

MODERNA

UNIDADE 3 – HISTÓRIAS, DA PALAVRA AO SOM

Introdução à Unidade 3

Os objetivos desta unidade foram planejados como forma de explorar, do ponto de vista da música, as possíveis respostas para as perguntas: "O que é uma história? Quem pode contar e registrar suas histórias por meio da arte?".

O trabalho centrado na canção como forma musical, no Capítulo 5 da unidade, possibilita que os estudantes façam ligações entre a música e a linguagem verbal, lidando com diferentes histórias que podem ser contadas por meio delas e com diversas origens possíveis para a tradição de criar versos. Com a pesquisa a respeito da tradição de improvisos, os estudantes são convidados a refletir sobre quem pratica essas tradições, tendo a oportunidade de contato direto com uma pessoa envolvida na música e na composição de canções.

No Capítulo 6 da unidade, as histórias são trabalhadas por meio da música instrumental e da investigação sobre a escolha de trilhas sonoras e a criação de efeitos de sonoplastia, fazendo com que os estudantes tenham experiências que conectem teoria e prática e desenvolvam a autonomia de explorar sons e criar narrativas coletiva e individualmente.

Objetivos pedagógicos

- Explorar os diferentes modos de utilizar a música e os sons para contar história;
- Estudar a canção, uma das formas musicais mais populares do mundo, desde sua origem;
- Compreender o processo criativo de canções e versos, por meio da pesquisa e de atividades práticas;
- Refletir sobre as possibilidades de expressão de sentimentos, sensações e contação de narrativas por meio dos sons;
- Experimentar diferentes exercícios de sonorização de histórias, utilizando trilha sonora e sonoplastia.

Competências específicas e como são trabalhadas

- **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.**

  No Capítulo 5, a relação entre a música e a linguagem verbal é explorada por meio da abordagem da canção como forma de contar histórias e das tradições de improviso. No Capítulo 6, as relações entre a música, as linguagens visuais e o teatro são exploradas em diversas atividades, desde a produção de desenhos baseados em músicas até a criação de histórias por meio dos sons.

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

  No Capítulo 5, esta competência é mobilizada por meio da escuta, da interpretação e da criação coletiva de canções. No Capítulo 6, por meio da escuta e da interpretação de músicas instrumentais, da criação de efeitos sonoros e da curadoria de trilhas sonoras.

MODERNA

Habilidades e como são trabalhadas

- **(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.**

  No Capítulo 5, o tema central é o estudo da canção, forma musical que abrange diversos gêneros. As relações se constroem por meio da escuta, da execução, da produção e da análise textual de canções. No Capítulo 6, a música instrumental erudita é usada para incentivar a interpretação do significado das sensações despertadas pela música.

- **(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.**

  No Capítulo 6, os elementos constitutivos da música são abordados em relação à expressão artística. Na página 75 do Livro do Estudante, os estudantes são convidados a experimentar a criação visual a partir de uma obra musical, e na página 77 a proposta engloba a percepção dos elementos constitutivos da música e sua expressão por meio do movimento corporal, associando-os a sensações e sentimentos.

- **(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.**

  No Capítulo 5, os improvisos e as composições são trabalhados em atividades com a canção e com rimas. No Capítulo 6, a criação de uma produção final por meio da sonoplastia e da contação de histórias é feita coletivamente.

- **(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.**

  O projeto proposto na seção *Artes integradas* une a exploração de sons a uma produção teatral. Embora os aspectos visuais do teatro não sejam trabalhados nesta proposta, todos os outros processos subjacentes a uma peça são mantidos para que os estudantes criem um teatro de sons.

- **(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.**

  Durante a criação do teatro de sons, a escolha e a criação de cada som – vozes de personagens, efeitos sonoros e sons ambientes – estão englobadas na proposta e integradas à exploração dos elementos da linguagem musical.

MODERNA

UNIDADE 3 – HISTÓRIAS, DA PALAVRA AO SOM

Abertura

Habilidade: (EF15AR13)

Atividades preparatórias

Professor, a imagem de abertura desta unidade é a reprodução de uma miniatura extraída do manuscrito medieval das *Cantigas de Santa Maria*, recolhidas na corte do rei Alfonso X, o sábio (Castela, Espanha, século XIII). Esse manuscrito é um dos primeiros registros escritos de canções populares na história da humanidade, e acredita-se que tenha sido feito a pedido do próprio rei, que era um grande apreciador da música dos trovadores.

Com base nessa miniatura, você pode despertar a curiosidade dos estudantes propondo-lhes questões sobre a história que a imagem conta. Além de fatos históricos em si, como sua data de produção, chame a atenção da turma para os detalhes: "O que esses homens estão fazendo? O que a posição do corpo deles diz? E suas roupas? Será que eles vêm do mesmo lugar? Será que têm uma relação de igualdade?". Depois, guie a atenção deles para o aspecto musical retratado na imagem: "Como será que era essa música? Será que a música também pode contar histórias?".

Reprodução comentada das páginas do Livro do Estudante – Impresso

UNIDADE 3

Histórias, da palavra ao som

AGE FOTOSTOCK/EASYPIX BRASIL – MOSTEIRO DE SÃO LOURENÇO DE EL ESCORIAL, MADRI, ESPANHA

Desde tempos muito antigos, a música é também uma forma de contar histórias.

A imagem de abertura é parte de um documento do século 13. O documento traz textos de canções populares acompanhadas por ilustrações que auxiliam na compreensão dos textos escritos.

Podemos usar somente instrumentos, transmitindo diferentes sensações e deixando o ouvinte imaginar as histórias, e também podemos usar a música feita com palavras, como canções e versos de improviso.

A música e outros sons também podem se aliar a outras linguagens, como as imagens, a dança e o teatro, para contar histórias de diversas maneiras! O som é capaz de nos transportar para outro lugar, fazendo com que nos sintamos parte dessas histórias.

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

1. Que figuras estão representadas nessa ilustração? Resposta pessoal.
2. O que os homens parecem estar fazendo?
3. Observe os dois homens, suas posições e como estão vestidos. Quem você acha que eles são?
4. Você já ouviu alguma música que conta uma história? Qual? Resposta pessoal.

2. Resposta pessoal. Ambos os homens tocam instrumentos, e um deles parece estar cantando.

3. Um é branco e loiro e está vestido com calças, usando sapatos, coroa e espada. Ele parece ser um nobre, talvez um rei. O outro tem a pele escura, barba e usa trajes que parecem ser de alguma região do Oriente Médio. Ele está descalço.

Iluminura em manuscrito medieval das *Cantigas de Santa Maria*, recolhidas na corte de Alfonso X, o sábio, rei de Castela. c. 1280.

Orientações e comentários das atividades preparatórias

1. Os estudantes podem se referir a figuras humanas ou objetos. Acolha todas as respostas pertinentes. Neste momento, a intenção é fazer uma aproximação com o assunto tratado na unidade.
3. Os estudantes podem mencionar que o homem à esquerda, por estar descalço, não parece ser um nobre; neste caso, reforce que o fato de estar descalço não faz dele nem mais nem menos nobre do que aquele que usa sapatos.
4. Deixe que os estudantes reflitam sobre as músicas que conhecem. Se houver alguma que já tenha sido trabalhada com a turma, levante-a como exemplo.

Capítulo 5 – A música das palavras

Habilidade: (EF15AR13)

Introdução

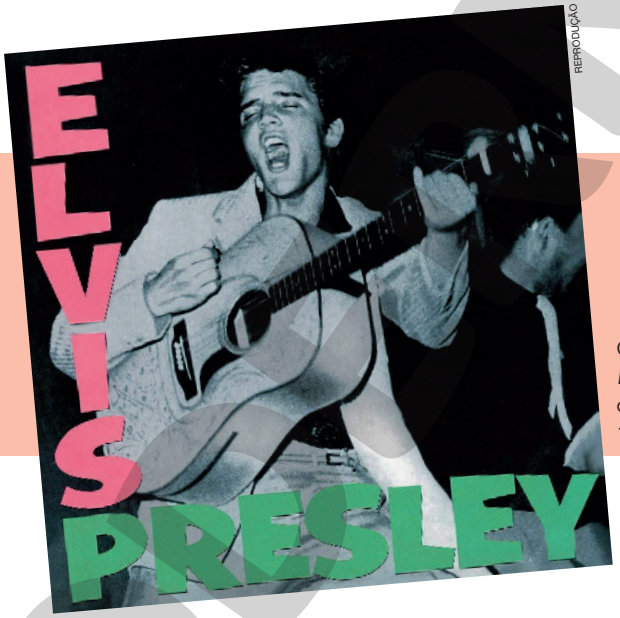
Professor, este capítulo tem como objeto de estudo a canção, abordando-a de diferentes pontos de vista, desde suas origens até seus processos criativos. A imagem de abertura deste capítulo será trabalhada principalmente com relação à imagem de abertura da unidade. Depois de pedir aos estudantes que observem os elementos da imagem, convide-os a observar novamente a imagem anterior, das páginas 60 e 61, e incentive-os a comparar as duas e a citar os elementos que elas têm em comum e as diferenças entre elas. Na última questão do boxe *O que é essa imagem?*, é proposta uma atividade de escuta de duas músicas diferentes seguida da reflexão a respeito delas. Consulte as sugestões de *links* abaixo para essa etapa.

Nesta abertura, reproduz-se a capa do primeiro disco, homônimo, lançado por Elvis Presley. Fale um pouco a respeito do artista aos estudantes e pergunte se algum deles já o conhecia. Elvis Presley foi um cantor e ator estadunidense e um dos primeiros cantores de *rock* a ter fama mundial, colocando em destaque esse gênero musical. Por causa de seu sucesso, ele ganhou o apelido de "Rei do *Rock*". Explique à turma que Elvis não era um rei de verdade, como foi Alfonso de Castela, mas que sua música é conhecida até hoje.

Capítulo 5

A música das palavras

A imagem a seguir é uma reprodução da capa de um disco de Elvis Presley, um famoso cantor de *rock* da década de 1950.



REPRODUÇÃO

Capa do disco *Elvis Presley*, de Elvis Presley, 1956.

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

O que é essa imagem?

1. O que Elvis Presley parece estar fazendo? Ele parece estar cantando e tocando violão.
2. Compare a capa do disco de Elvis Presley com a imagem de abertura da unidade. Você vê alguma semelhança?
   2. A pose de Elvis, nessa fotografia, se parece com a pose dos dois homens retratados na imagem de abertura. Os instrumentos deles também se parecem.
3. Agora, escute um trecho da música que os dois homens estariam tocando na imagem anterior e um trecho de uma música do Elvis Presley. De qual das duas você gosta mais? Por quê? Resposta pessoal.

O que é essa imagem?

Professor, a seguir sugerimos algumas canções para escuta na atividade 3.

Interpretações das *Cantigas de Santa Maria*:

- "Santa Maria, Strela do Dia" – Vive Rose Ensemble. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EzuUZTe5oUU>.
- "Cantigas de Santa Maria" – Micrologus e René Zosso. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lm2G-QRBJEE>.

A **canção** é uma forma de fazer música com palavras, e talvez a forma mais popular de fazer música no mundo. A canção nasceu junto com a poesia e ambas eram elaboradas de forma oral, ou seja, eram passadas de pessoa para pessoa antes de serem escritas. Assim como a poesia, a canção costuma ter versos e rimas.

Em alguns lugares, as canções eram levadas de cidade em cidade por músicos viajantes, chamados **trovadores**, que tocavam em festas da nobreza e do povo. Nessa época, algumas canções começaram a ser registradas por escrito.

A tradição dos músicos viajantes se espalhou por todo o mundo, misturando-se com a dos lugares para onde ela era levada. No Brasil, essa mistura deu origem à canção brasileira, elemento muito importante de nossa cultura.

1. Escute os exemplos de canções brasileiras e responda às questões propostas. Você ouvirá "Canto da lavadeira", em seguida "Ô abre alas", de autoria de Chiquinha Gonzaga, e depois "Eu vou pra Vila", de autoria de Noel Rosa.

a. O "Canto da lavadeira" tem apenas dois versos. Escreva-os abaixo.

Ô, lavadeira, que lava no areal / Faz sol, meu Deus, pra lavadeira lavar.

b. As palavras a seguir estão na canção "Ô abre alas". Escreva as palavras da canção que rimam com elas nos espaços ao lado.

Passar desabafar

Jardim mim

c. Em "Eu vou pra Vila", de Noel Rosa, alguns versos se repetem, fazendo um **refrão**. Complete o refrão abaixo com as palavras da canção.

Não tenho medo de bamba

Na roda de samba

Eu sou bacharel

Andando pela batucada

Onde eu vi gente levada

Foi lá em Vila Isabel

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

Orientações e comentários das atividades

Professor, a atividade **1** (itens **a**, **b** e **c)** se baseia na letra de três canções da música popular brasileira. A primeira, "Canto da lavadeira", é um canto de trabalho gravado pelas Ganhadeiras de Itapuã, grupo de lavadeiras da Lagoa do Abaeté que reuniu cantos passados de geração em geração de lavadeiras da região. A segunda, "Ô abre alas", conhecida como a primeira marchinha de Carnaval com letra, foi composta por Chiquinha Gonzaga em 1899, no Rio de Janeiro. A terceira, "Eu vou pra Vila", também foi composta no Rio de Janeiro, em 1930. Seu compositor foi Noel Rosa, uma das grandes referências do samba-canção, e a canção é uma homenagem ao seu bairro, Vila Isabel.

Todas as canções estão disponíveis para acesso gratuito na internet. Confira as sugestões de versões para a audição durante o exercício.

- "Canto da lavadeira" – As Ganhadeiras de Itapuã. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HTJo26KFHVI>.
- "Ô abre alas" – Chiquinha Gonzaga. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m_vaRKqCDYM>.
- "Eu vou pra Vila" – Noel Rosa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EWJZu5pooDQ>.

(Acessos em: 11 jul. 2021.)

Elvis Presley, 1956:

- *Elvis Presley* (álbum completo). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Uj9Bqsx-pRk&list=PLvDaQTRzMiRr2GcFF6Gq_yVpK2BVHNl31>.
- *Elvis Presley ao vivo no Ed Sullivan Show*, em outubro de 1956. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aNYWl13IWhY>.

(Acessos em: 10 jul. 2021.)

Professor, ao mediar a atividade 3, deixe que os estudantes reflitam sobre os aspectos de cada canção – os instrumentos, como a voz é usada, a língua em que é cantada etc.

Um refrão para cantar junto

Habilidade: (EF15AR17)

Professor, nesta seção propõe-se uma atividade de coleta de quadrinhas populares, que, depois, serão utilizadas na prática seguinte. Você pode pedir aos estudantes que realizem a pesquisa em casa ou fazer um levantamento de quadrinhas ou de livros nos quais eles possam pesquisá-las e apresentar tais opções a eles, deixando que cada um escolha a quadrinha de que mais gosta e a anote no espaço reservado para isso.

A quadrinha é uma forma de versos rimados composta de quatro versos. Nas quadrinhas populares, a rima é feita entre o segundo e o quarto versos, que terminam em palavras de sonoridades parecidas. Por causa da rima, elas podem ser trabalhadas tanto na escrita quanto na fala ou no canto. São uma manifestação da cultura popular brasileira e estão muito presentes no cotidiano dos estudantes, podendo ser encontradas em brincadeiras de roda infantis e até mesmo em canções contemporâneas.

Há diversas quadrinhas famosas ligadas a brincadeiras e músicas infantis. A canção "Ciranda, cirandinha", assim como "Marinheiro, encosta o barco" (reproduzida nesta atividade), é toda composta em quadrinhas. Depois de experimentar recitar os versos de "Marinheiro, encosta o barco", você pode propor à turma que experimente fazê-lo com outras canções que têm essa estrutura.

Um refrão para cantar junto

O refrão, como ouvimos na canção "Eu vou pra Vila", é um conjunto de versos que se repete durante uma canção. Nem todas as canções têm refrão, mas ele deixa a canção mais fácil de ser decorada. Os conjuntos de versos que não se repetem são chamados de **estrofes**.

A canção a seguir é cantada em uma roda de verso, ou seja, uma brincadeira de roda em que todos cantam. O refrão é cantado pela roda toda, e cada estrofe pode ser cantada ou improvisada (feita na hora), por uma pessoa de cada vez.

1. Leia a letra e escute a canção abaixo.

Marinheiro, encosta o barco

Refrão:

Marinheiro, encosta o barco
Que a morena quer embarcar.
Iaiá, eu não sou daqui, eu não sou dali,
Eu sou do Pará.

A maré que enche e vaza,
Deixa a praia descoberta.
Vai-se um amor e vem outro,
Nunca vi coisa tão certa.

Refrão

Quem me dera sua mão,
Para eu dar um aperto nela,
Para ver se ainda está
Como de primeiro era.

Refrão

Quem me dera, dera, dera
Quem me dera só pra mim
Receber do meu amor
Um galhinho de jasmim.

VANESSA PREZOTO

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

Professor, a canção "Marinheiro, encosta o barco", com a letra conforme apresentada no Livro do Estudante, foi coletada e registrada por Lydia Hortélio no CD *Abra a Roda Tin Dô Lê Lê* (2020). O CD está disponível para audição em diversas plataformas da internet. Abaixo, confira links para duas versões diferentes da canção. A segunda versão, interpretada pelo grupo Saíra, usa quadrinhas criadas pelo grupo no lugar da letra.

- "Marinheiro, encosta o barco". Do álbum *Abra a Roda Tin Dô Lê Lê*, de Lydia Hortélio. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-bnW6ZhIP3E>.
- "Marinheiro, encosta o barco" – Grupo Saíra. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xlkd7QndB6M>.

(Acessos em: 11 jul. 2021.)

Refrão

E você, dona Pepeo*,
Passe a mão em seus cabelos
Que do céu vem caindo
Dois pingos de água de cheiro.

VANESSA PREZOTO

* Na hora de cantar, "dona Pepeo" pode ser substituída pelo nome de algum dos integrantes da roda.

Roda de verso da tradição popular recolhida por Lydia Hortélio.

As estrofes de quatro versos de "Marinheiro, encosta o barco" se chamam **quadrinhas**. As rimas das quadrinhas costumam estar no segundo e no quarto verso.

2. Pergunte a um adulto se ele conhece alguma quadrinha – ou pesquise uma com a ajuda dele – e escreva-a no espaço abaixo.

Resposta pessoal.

ZAZ

Cantando as quadrinhas

Vamos utilizar as quadrinhas para fazer uma roda de verso.

1. Em roda, escutem "Marinheiro, encosta o barco" e tentem cantar com a gravação.
2. Depois, releiam a canção e tentem cantar as quadrinhas que vocês pesquisaram usando o mesmo ritmo e melodia de "Marinheiro, encosta o barco", praticando-os.
3. Hora de juntar tudo. Façam uma roda para cantar "Marinheiro, encosta o barco". Cantem o refrão juntos, e cada um deve cantar sua quadrinha no lugar das estrofes.
4. Se surgirem ideias, improvise fazendo quadrinhas na hora, assim como é feito nas rodas de versos tradicionais!

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

Orientações e comentários das atividades

Na atividade 2 os estudantes devem anotar, nas linhas próprias para a resposta, uma quadrinha popular contada por um adulto ou pesquisada com a ajuda dele. A pesquisa pode ser feita em casa ou em sala de aula, utilizando o material levantado previamente por você. Ela será utilizada na atividade seguinte e substituirá um verso da canção "Marinheiro, encosta o barco".

ZAZ – Cantando as quadrinhas

Roteiro de aula

Objetivo: Experimentar o processo criativo da roda de versos, musicando quadrinhas populares.

Duração: 20 min

Materiais necessários: Equipamento para a execução da canção "Marinheiro, encosta o barco" e registros do texto das quadrinhas populares.

Observação: A atividade será feita em roda, por isso é preciso procurar o espaço mais adequado para que ela ocorra. Uma escuta prévia da música, estudando a letra, pode ser feita em um dia anterior à aula.

Desenvolvimento: Organize a turma em roda e execute a canção "Marinheiro, encosta o barco". Peça aos estudantes que acompanhem a letra no próprio livro, pratiquem os versos da canção e, depois, tentem encaixar na melodia dela os versos da quadrinha popular que anotaram. Quando todos estiverem prontos, preparem a formação de roda e instrua-os a cantar a canção utilizando as quadrinhas e o refrão. Incentive-os a testar o improviso, caso demonstrem ter ideias de quadrinhas originais.

Avaliação: Ao final da atividade, ainda em roda, peça a eles que reflitam sobre o processo de encaixar as quadrinhas na música. Você pode se basear nas seguintes questões:

- A atividade foi fácil ou difícil? Por quê?
- Houve improvisos? Como foi a experiência para quem improvisou?

MODERNA

A arte faz pensar – A canção conta histórias

Habilidade: (EF15AR13)

Professor, esta seção trabalhará a análise e a compreensão do texto de uma canção narrativa, refletindo sobre as canções que contam histórias. Antes de ler a letra com os estudantes, pergunte a eles se conhecem alguma canção que narra uma história e convide-os a refletir sobre o modo como as histórias são contadas em canções. Pergunte: "Existe só um jeito de fazê-lo? Qualquer história pode ser contada assim?".

A canção "Eu", de Paulo Tatit, usada como objeto de estudo nesta seção, está disponível na internet para audição gratuita. Além de fazer a leitura da canção, você pode executá-la para a turma, antes ou depois da atividade de interpretação de texto.

A arte faz pensar

A canção conta histórias

As letras das canções, às vezes, são usadas para contar histórias, que podem ser reais ou inventadas.

1. Leia a letra da canção "Eu", de Paulo Tatit, que conta a história de sua família:

Eu

Perguntei pra minha mãe: "Mãe, onde é que você nasceu?"
Ela então me respondeu que nasceu em Curitiba
Mas que sua mãe que é minha avó
Era filha de um gaúcho que gostava de churrasco
E andava de bombacha e trabalhava no rancho…
E um dia bem cedinho foi caçar atrás do morro
Quando ouviu alguém gritando: "Socorro, socorro!!!"
Era uma voz de mulher
Então meu bisavô, um gaúcho destemido
Foi correndo galopando, imaginando o inimigo
E chegando no ranchinho, já entrou de supetão
Derrubando tudo em volta; com o seu facão na mão,
Para alívio da donzela que apontava estupefata
Para o saco de batata, onde havia uma barata…
Ele então se apaixonou
E marcaram casamento com churrasco e chimarrão
E tiveram seus três filhos, minha avó e seus irmãos
E eu fico imaginando, fico mesmo intrigado
Se não fosse uma barata ninguém teria gritado;
Meu bisavô nada ouviria e seguiria na caçada
Eu não teria bisavô, bisavó, avô, avó, pai, mãe, não teria nada!
Nem sequer existiria

VANESSA PREZOTO

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

MODERNA

Perguntei para o meu pai: “Pai, onde é que você nasceu?”
Ele então me respondeu que nasceu lá em Recife
Mas seu pai que é o meu avô
Era filho de um baiano que viajava no sertão
E vendia coisas como roupa, panela e sabão
E que um dia foi caçado pelo bando do Lampião
Que achavam que ele era da polícia um espião
E se fez a confusão
E amarraram ele num pau pra matar depois do almoço
E ele então desesperado gritava: “Socorro!”
E uma moça apareceu bem no último instante
E gritou pra aquele bando: “Esse rapaz é comerciante!”
E com muita habilidade ela desfez a confusão
E ele então deu um presente, um vestido de algodão
E ela então se apaixonou
Se aquela moça esperta não tivesse ali passado
Ou se não se apaixonasse por aquele condenado
Eu não teria bisavô, nem bisavó, nem avô, nem avó,
nem pai pra casar com a minha mãe
Então eu não contaria essa história familiar
Pois eu nem existiria pra poder cantar
Nem pra tocar violão

VANESSA PREZOTO

Paulo Tatit. Eu. *DVD Canções do Brasil*. Palavra Cantada, 2001. Disponível em: <http://palavracantada.com.br/musica/eu>. Acesso em: 9 abr. 2021.

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

MODERNA

Experimente em casa

Professor, nesta atividade os estudantes devem perguntar a um membro de sua família sobre a história dela, usando a canção "Eu", de Paulo Tatit, como exemplo. Não é necessário que descubram a história da família toda, mas eles podem fazer perguntas como "Como meus pais/avós se conheceram?", "Onde eles nasceram?". Em preparação para a atividade, elabore com os estudantes algumas perguntas que podem ser feitas aos membros da família e peça a eles que as anotem no caderno. Eles devem registrar a história como um pequeno texto e recontá-la para os familiares e para os colegas de turma na próxima aula. O membro da família entrevistado não precisa ser um dos pais. Esteja atento a diferentes formações familiares e pense nas perguntas de modo que os estudantes consigam adaptá-las a seus contextos familiares sem constrangimento.

2. Agora, responda às perguntas:

a. O que causou o encontro do gaúcho e da donzela na primeira história?

O gaúcho ouviu um grito e foi socorrer a donzela, que estava com medo de uma barata.

b. Na segunda história, como foi que a moça conseguiu salvar o comerciante?

A moça viu o comerciante amarrado no poste e gritou "Esse rapaz é comerciante!".

Assim, o bando de Lampião o libertou.

c. Qual era a relação dos protagonistas das histórias com Paulo Tatit?

Os protagonistas das histórias eram os bisavós de Paulo Tatit.

d. Por que será que essa canção ganhou o título "Eu", mesmo contando histórias de outras pessoas?

Embora a canção conte as histórias de outras pessoas, essas pessoas são os antepassados de Paulo Tatit. Suas histórias, portanto, também têm a ver com a história dele: sem elas, ele não existiria.

Experimente em casa

A história da sua família

Você conhece a história da sua família? Pergunte sobre ela a um de seus familiares. Escreva a história em seu caderno e, depois, reconte-a para o professor e os colegas.

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

MODERNA

Pesquisa em arte

A arte do improviso

Os antigos trovadores tinham a prática de improvisar versos, criando canções com seus companheiros, chamadas **trovas**. Essa prática se espalhou ao chegar ao Brasil e, pouco a pouco, ganhou características diferentes em cada lugar.

O resultado disso é que temos diversas **tradições de improviso** no Brasil: roda de versos, repente, embolada, samba e trova gaúcha são alguns exemplos.

ANAITSMI/SHUTTERSTOCK

Cantor de cordel nordestino, em ilustração que imita a técnica da xilogravura.

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

Vamos fazer uma pesquisa sobre as tradições de improviso no Brasil.

1. Façam uma lista das tradições de improviso musical do Brasil. Você conhece alguma?
2. Escolham uma tradição de improviso para conhecer melhor e dividam-se em grupos.

Pesquisa em arte – A arte do improviso

Habilidade: (EF15AR13)

Nesta seção, sugere-se uma pesquisa sobre as tradições de improviso do Brasil. Retome com os estudantes o conceito de improvisação (Unidade 1 do Volume 2) e o relacione com os improvisos musicais experimentados nas quadrinhas. A imagem que ilustra esta atividade é uma xilogravura, técnica vista na Unidade 2 deste volume. Você pode aproveitar para relembrar com os estudantes o que aprenderam sobre literatura de cordel e xilogravura, como uma introdução para falar sobre os versos na cultura popular.

Faça uma pesquisa prévia acerca das tradições de improviso e verifique se, na região onde a escola está situada, há algum grupo ou indivíduo que as pratique. Muitas das tradições de improviso com versos, como o repente, surgiram em determinada região do país e depois se espalharam por todo o seu território. Caso queira, você pode optar por um artista ou grupo que não pratique uma tradição local, e, se necessário, pode solicitar que a etapa de entrevista seja feita a distância. Com base na pesquisa inicial, a turma deve elaborar perguntas que gostaria de fazer sobre a prática de improvisos, o tipo de música que o artista ou grupo faz, seu processo criativo, entre outras.

Sugerimos o seguinte cronograma:

Etapa 1: preparação – Faça com a turma um levantamento das tradições de improviso no Brasil: repente, embolada, aboio/vaquejada, cantorias de viola, rodas de samba, batalhas de *rap*. Se houver uma que seja específica da região ou cidade em que fica a escola, inclua-a na lista. Depois da escolha da tradição que será estudada, divida a turma em grupos.

Etapa 2: pesquisa – Auxilie-os a buscar informações sobre o tema na internet. Antes, selecione *sites* e vídeos com conteúdo acessível à faixa etária da turma. Instrua-os a salvar, imprimir e/ou anotar as informações mais relevantes. Oriente-os a organizar uma pequena apresentação, em casa, para a aula seguinte.

Etapa 3: apresentação e preparação da entrevista – Conversem sobre o material levantado na pesquisa *on-line*. Permita que façam a apresentação contando suas descobertas. Depois, elaborem um roteiro para a entrevista coletiva. Distribua as perguntas entre os estudantes e discutam as possibilidades de registro do encontro (por vídeo, áudio, anotações).

Etapa 4: entrevista – É possível trazer o convidado à escola, combinando os detalhes com a direção; organizar uma visita com a turma a um centro cultural ou de tradições, por exemplo, informando com a devida antecedência à direção e aos pais ou responsáveis; ou fazer a entrevista por meio de uma chamada de vídeo, certificando-se de que há uma boa conexão à internet. Se possível, combine com o entrevistado a apresentação de uma amostra de seu trabalho, com a improvisação de alguns versos ao vivo.

Etapa 5: avaliação – Peça que escrevam um pequeno texto refletindo sobre a pesquisa. Pergunte: "O que vocês já sabiam e o que sabem agora? Como foi a experiência de conversar com alguém que pratica essa arte? Quais foram as partes de que mais gostaram e as mais desafiadoras? Por quê?". Produza com eles um mural informativo sobre a tradição de improviso pesquisada e o exponham na escola. Permita que escrevam suas opiniões e experiências, se desejarem.

3 Com a ajuda do professor, pesquisem na internet informações sobre o tema escolhido. Busquem vídeos e gravações das músicas dessa tradição. Cada grupo deve pesquisar um tema:

- Qual ou quais são as origens dessa prática?
- Onde essa tradição é praticada hoje em dia?
- Quem são os participantes dessa tradição?
- Como essa música é feita?

4 Depois de pesquisar, façam pequenas apresentações para a turma contando suas descobertas.

5 Vamos entrevistar alguém que conhece e pratica essa forma de improviso. Coletivamente, anotem as perguntas que a turma gostaria de fazer para essa pessoa e registrem as respostas do entrevistado.

1. Você já conhecia essa forma de improvisar? O que você sabe sobre ela agora? Qual é a parte de que mais gostou? Redija um breve texto sobre isso.

Respostas pessoais.

2. Façam um mural informativo contando o que vocês aprenderam sobre essa tradição de improviso e o coloquem em exposição na escola. Usem fotografias, desenhos e as informações que vocês descobriram em sua pesquisa na internet e com a entrevista.

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

MODERNA

Orientações e comentários das atividades

Na atividade 1, os estudantes devem refletir sobre a experiência da pesquisa, fazendo uma comparação com o que já conheciam sobre a tradição pesquisada e o que passaram a conhecer graças à pesquisa feita. O material coletado por eles e as respostas da entrevista coletiva podem ser usados como referência para que se lembrem do que foi estudado ao longo do processo. Você pode, também, sugerir aos grupos que conversem entre si antes de escrever o texto. Os estudantes devem, ainda, discorrer sobre o que mais gostaram de saber por meio da pesquisa. Incentive-os a justificar a resposta.

Vamos experimentar

A história que vira canção

Escute a canção a seguir e acompanhe-a com a leitura da letra.

A linda rosa juvenil

A linda rosa juvenil, juvenil, juvenil
A linda rosa juvenil, juvenil
Vivia alegre em seu lar, em seu lar, em seu lar
Vivia alegre em seu lar, em seu lar

E um dia veio a bruxa má, muito má, muito má
Um dia veio a bruxa má, muito má
E adormeceu a rosa assim, bem assim, bem assim
E adormeceu a rosa assim, bem assim

E o tempo passou a correr, a correr, a correr
E o tempo passou a correr, a correr
E o mato cresceu ao redor, ao redor, ao redor
E o mato cresceu ao redor, ao redor

E um dia veio um belo rei, belo rei, belo rei
E um dia veio um belo rei, belo rei
Que despertou a rosa assim, bem assim, bem assim
Que despertou a rosa assim, bem assim

E os dois puseram-se a dançar, a dançar, a dançar
E os dois puseram-se a dançar, a dançar
E batam palmas para o rei, para o rei, para o rei
E batam palmas para o rei, para o rei

Da tradição popular.

VANESSA PREZOTO

"A linda rosa juvenil" é uma cantiga baseada no conto de fadas "A Bela Adormecida". Porém, podemos perceber que a história está bem resumida, deixando só os fatos **mais importantes**:

- A linda rosa vivia alegre em seu lar.
- Um dia, a bruxa má a enfeitiçou e ela adormeceu.
- Tanto tempo se passou que o mato cresceu ao redor da linda rosa.
- Depois de muito tempo, um belo rei a encontrou e a despertou.

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

Professor, há diversas gravações da canção "A linda rosa juvenil" disponíveis na internet. Sugerimos a versão abaixo, mas, se preferir, pesquise outra que seja de sua preferência.

- "A linda rosa juvenil" – Tiquequê. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UoY1DRqJN40>. Acesso em: 11 jul. 2021.

Vamos experimentar – A história que vira canção

Habilidade: (EF15AR17)

Professor, esta seção contém o passo a passo de uma prática de criação de canções com base em contos de fadas, fábulas ou contos populares curtos. Uma atividade complementar, integrada com Língua Portuguesa, pode ser desenvolvida previamente para trabalhar a leitura desses contos em grupos.

Roteiro de aula

Objetivo: Criar uma canção com base em uma fábula, conto de fadas ou conto popular curto.

Duração: 45 min

Materiais necessários: Equipamento para a execução da canção "A linda rosa juvenil" (ver sugestões a seguir), livros ou cópias de textos.

Desenvolvimento: Execute a canção "A linda rosa juvenil" e peça à turma que acompanhe a letra no livro. Depois, conversem sobre a adaptação de um conto de fadas para uma canção, atentando-se ao processo de destacar os momentos mais importantes da história. Divida-os em grupos para a criação das canções. Você pode distribuir um conto ou fábula diferente para cada grupo ou utilizar o mesmo. Caso prefira a segunda opção, o processo de leitura pode ser realizado coletivamente, com a turma toda. Do contrário, cada grupo lerá seu conto e trabalhará na canção. Oriente-os a selecionar os acontecimentos mais importantes de cada texto, ressaltando que pequenos detalhes podem ser deixados de fora: o importante é contar a história.

Avaliação: Façam uma escuta coletiva das canções da turma e uma roda de conversa para refletir sobre a experiência e o processo.

Orientações e comentários das atividades

Professor, você pode disponibilizar trilhas instrumentais como base para que os estudantes componham suas canções. Há diversas trilhas livres de direitos autorais disponíveis na internet. Confira abaixo sugestões de *sites* onde procurá-las.

- Jacarandá Trilhas. Disponível em: <https://jacarandatrilhas.com/trilhas-sonoras-free/>.
- Free Music Archive. Disponível em: <https://freemusicarchive.org/search>.
- Royalty Free Music Clips. Disponível em: <https://www.royaltyfreemusicclips.com/free_music_loops.php>.

(Acessos em: 11 jul. 2021.)

Professor, o questionário serve como um guia para a criação das canções de cada grupo. Oriente os estudantes a anotar as respostas no caderno após a leitura do conto escolhido pelo grupo. Eles devem ser capazes de identificar os elementos da história lida, como título, personagens e sequência dos acontecimentos, e, depois, criar uma canção contando essa história de maneira resumida. O questionário é uma maneira de registrar esse processo criativo para melhor auxiliá-los.

Vamos experimentar fazer o mesmo com outras histórias e criar novas canções!

1. Sente-se com mais dois colegas e, em trios, façam uma canção baseada em um conto ou fábula.
2. Leiam a história juntos e, depois, respondam ao questionário abaixo para preparar a canção.
3. Criem uma canção que conte a história escolhida pelo grupo.
   - **a.** Ela deverá ter, no máximo, quatro estrofes.
   - **b.** Pode apresentar refrão ou não.
   - **c.** Vocês podem fazê-la de várias formas: utilizando percussão corporal, criando uma melodia ou declamando como em um *rap*. A escolha é do grupo!
4. Apresentem suas canções para a turma.

Questionário

Respostas pessoais.

1. Qual é a história usada por seu grupo?

2. Quais são os personagens da história?

3. Escreva, em tópicos, os fatos mais importantes da história.

4. Escreva, em seu caderno, a letra criada pelo grupo.

Depois de escutar as canções dos colegas, façam uma roda de conversa:

Respostas pessoais.

- Você já tinha feito uma canção antes?
- O que você achou do processo de escrever uma canção?
- O que você achou das canções dos colegas?

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

MODERNA

Capítulo 6

As histórias que os sons contam

Observe, a seguir, as obras da série ***Quatro estações***, de Christopher Richard Wynne Nevinson (1889-1946).

IMAGENS: © CHRISTIE'S IMAGES/BRIDGEMAN IMAGES/ KEYSTONE BRASIL – COLEÇÃO PARTICULAR

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

Christopher Richard Wynne Nevinson. *Quatro estações*, c. 1919. Óleo sobre tela. 61 cm × 51 cm.

O que é essa imagem?

1. Você sabe quais são as quatro estações do ano?
Primavera, verão, outono e inverno.
2. Quais painéis representam a primavera e o verão? Por quê?
3. Quais painéis representam o outono e o inverno? Por quê?

2. O painel superior à direita (verão) e o inferior à esquerda (primavera). O primeiro mostra uma cena ensolarada e vibrante, como ocorre no verão, e o segundo mostra uma leve chuva e flores, como ocorre na primavera.

3. O painel superior à esquerda e o inferior à direita. O primeiro mostra as árvores com folhas amareladas caindo, como ocorre no outono, e o segundo mostra uma paisagem coberta pela neve, como ocorre no inverno em países frios.

Capítulo 6 – As histórias que os sons contam

Habilidades: (EF15AR14), (EF15AR17)

Professor, neste capítulo exploramos diferentes formas de contar histórias e transmitir sentimentos ou sensações por meio do som e também diversas maneiras de integração da música com outras linguagens artísticas.

O que é essa imagem?

Convide os estudantes a observar os quadros *Quatro estações*, de Christopher Richard Wynne Nevinson. Converse com eles sobre as quatro estações do ano e reflitam sobre as escolhas de cor feitas pelo artista. Pergunte: "Que elementos de cada estação podem ser relacionados às cores usadas pelo artista?".

MODERNA

Orientações e comentários das atividades

Professor, para a atividade relacionada à obra *As quatro estações*, de Vivaldi, você pode ler os trechos dos poemas em voz alta antes de executar cada faixa de áudio. Em uma segunda leitura, faça pausas para trocar impressões com os estudantes sobre o sentido de cada trecho. Caso haja palavras que os estudantes não conheçam, esclareça suas dúvidas ou os incentive a pesquisar os significados em um dicionário.

Uma das maneiras de contar histórias através da arte é por meio das sensações que ela pode despertar em nós. No caso das artes plásticas, como os painéis de *Quatro estações*, as cores são usadas para nos lembrar das sensações de temperatura, e também das paisagens, de cada estação do ano. O verde remete às árvores da primavera, o amarelo, ao calor do verão, o laranja, às folhas que caem no outono, e o azul, ao frio do inverno.

Além das canções, outros elementos musicais também podem ser usados para nos lembrar de sensações.

Muitos anos antes da criação da obra de Christopher Richard Wynne Nevinson, um compositor chamado Vivaldi compôs um conjunto de quatro concertos, chamado *As quatro estações*, representando as quatro estações do ano. Quando os concertos foram apresentados, o público recebeu, também, quatro poemas, um para cada estação.

Vamos ouvir alguns trechos de *As quatro estações*, de Vivaldi, e ler trechos dos poemas referentes a cada estação.

Trecho de "A primavera"

Uma tempestade cobre
o ar com negro manto

Relâmpagos e trovões são
eleitos a anunciá-la;

Logo que ela se cala,
as avezinhas

Tornam de novo ao canoro
encanto.

Trecho de "O outono"

Celebra o aldeão com danças
e cantos

O grande prazer de uma feliz
colheita;

Mas um tanto aceso pelo licor
de Baco

Encerra com o sono estes
divertimentos.

Trecho de "O verão"

Sob a dura estação, pelo Sol
incendiada,

Lânguidos homem e rebanho,
arde o Pino;

Liberta o cuco a voz firme e
intensa,

Canta a corruíra e o pintassilgo.

Trecho de "O inverno"

Ficar ao fogo quieto e contente

Enquanto fora a chuva a tudo
banha;

Caminhar sobre o gelo com
passo lento

Pelo temor de cair neste
intento.

Sonetos d'As Quatro Estações, autoria desconhecida, cerca de 1723. Tradução livre de Ricardo de Mattos, publicada em sua coluna no *site* Digestivo Cultural. Disponível em: <https://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=925&titulo=Da_Poesia_Na_Musica_de_Vivaldi>. Acesso em: 9 abr. 2021.

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

MODERNA

Para a audição dos trechos de *As Quatro Estações*, de Vivaldi, você pode utilizar uma gravação em CD ou um *link* para alguma versão disponível na internet. A seleção de diferentes trechos pode ser facilitada por um CD em que cada estação esteja separada ou então por um vídeo no qual elas estejam demarcadas, como o sugerido a seguir.

- *As quatro estações* – Antonio Vivaldi. Interpretada pela Camerata Florianópolis. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DTTA-EpRWt0>. Acesso em: 12 jul. 2021.

Responda às perguntas abaixo.

1. Você acha que as cores escolhidas por Nevinson para sua obra *Quatro estações* combinam com as músicas e poemas da obra de Vivaldi? Por quê?

Resposta pessoal. Os estudantes devem estabelecer relações entre o uso de cores do artista e as sensações evocadas pelas músicas e poemas.

2. Pense nas características de cada estação do ano, nos poemas feitos para elas e nas músicas criadas por Vivaldi. Por que será que as músicas da primavera e do outono são mais animadas, e as do verão e do inverno, mais lentas?

O texto e a música referentes à primavera e ao outono dão a ideia de cenários mais agitados: uma tempestade seguida de pássaros voando e uma festa celebrando a colheita. O texto e a música referentes ao verão e ao inverno dão a ideia de ritmos mais lentos: o primeiro, pelo extremo calor, e o segundo, pelo cuidado para não escorregar no gelo.

3. Escolha o trecho de que você mais gostou e faça um desenho inspirado pela música e pelo poema.

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

MODERNA

Cinema e som

Habilidade: (EF15AR13)

O que é essa imagem?

A imagem da página 76 do Livro do Estudante retrata um cinema da época dos filmes mudos, com um pianista à frente da plateia para tocar a trilha sonora. Proponha à turma comparações com as salas de cinema da atualidade e as regras de comportamento no cinema. Pergunte: "Por que será que havia um pianista ali?". Leia o texto e conduza a discussão sobre a importância da música no cinema, comentando sobre as trilhas sonoras e as sensações que elas provocam, compondo as cenas exibidas. Pergunte aos estudantes se há alguma música instrumental ou cantada que eles conheçam por causa de um filme.

Cinema e som

Esta imagem mostra uma sala de cinema do início do século 20.

GRANGER/IMAGEPLUS

Cinema antigo. Pianista tocando ao vivo, em Nova York, Estados Unidos. Fotografia da década de 1920.

O que é essa imagem?

1. O que você vê na fotografia? Uma sala de cinema.
2. Na sua opinião, por que há um piano dentro da sala de cinema? Resposta pessoal. Deixe que os estudantes levantem hipóteses.
3. Hoje em dia, alguém pode tocar um instrumento dentro da sala de cinema? Não, hoje em dia não seria permitido.

As histórias contadas por imagens e pelo som se encontram no cinema e no teatro. Quando estamos concentrados prestando atenção em um filme ou em uma peça, podemos não perceber, mas a música que toca junto com as cenas, isto é, a **trilha sonora**, nos dá várias pistas sobre a história.

Durante uma cena alegre, é comum ouvirmos músicas mais animadas. Uma cena triste geralmente é acompanhada de uma música lenta. Um momento sem música pode chamar mais a atenção para um acontecimento importante do filme, pois o silêncio também pode fazer parte de uma trilha sonora.

No passado, os filmes não tinham som, o cinema era mudo. Por isso, havia músicos que trabalhavam tocando a trilha sonora dos filmes ao vivo. Hoje em dia, cada filme tem uma trilha sonora única, composta só para aquele filme.

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

MODERNA

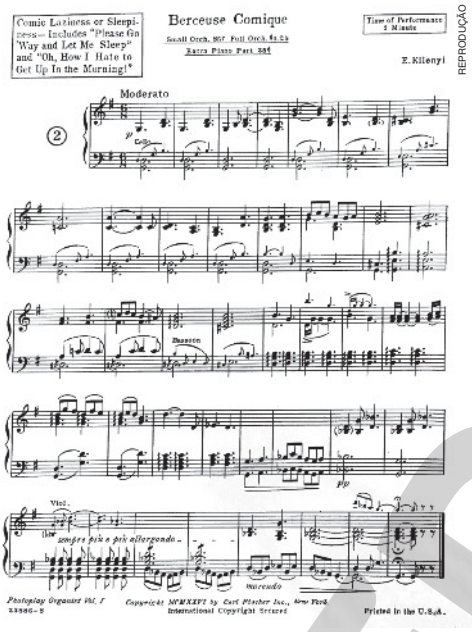
Antigamente, porém, os músicos do cinema aprendiam várias músicas diferentes para cinema e tocavam a música que se encaixava melhor em cada momento do filme que estava sendo exibido. Veja ao lado um exemplo de partitura.

O quadro à esquerda do título da partitura informa para que tipo de cena aquela música podia ser usada:

Preguiça cômica ou sono – Inclui "Por favor, vá embora e me deixe dormir" e "Ah, como eu odeio acordar cedo!".

O quadro menor, à direita, informa o tempo que a música dura:

Tempo de apresentação: 1 minuto.


Comic Laziness or Sleepiness—Includes "Please Go 'Way and Let Me Sleep" and "Oh, How I Hate to Get Up In the Morning!"

Berceuse Comique

Small Orch. $0.7 Full Orch. $1.25
Extra Piano Part $.25

Time of Performance 3 Minutes

E. Kilenyi

Moderato

Bassoon

Vcl.

sempre più e più allargando

Morendo

Photoplay Organist Vol. I
22886-5

Copyright MCMXXVI by Carl Fischer Inc., New York.
International Copyright Secured

Printed in the U.S.A.

REPRODUÇÃO

Edward Kilyeni. "Berceuse Comique". Carl Fischer, Nova York, 1926.

ZAZ

Caminhar conforme a música

Vamos virar atores de cinema mudo! Use seu corpo para transmitir as emoções de cada música.

1. Escolham um espaço para representar o palco ou a tela do cinema.
2. Metade da turma será a plateia, e a outra metade, os atores.
3. O professor colocará trechos de músicas que transmitem a ideia de emoções diferentes.
4. Os atores, um de cada vez, caminharão atravessando o palco, tentando passar a emoção que combine com aquela música.
   - Por exemplo: Se a música for lenta e parecer triste, o ator deverá caminhar como se estivesse muito triste. Se a música for alegre, ele pode até saltitar de felicidade.
5. Depois, troquem os grupos e repitam a brincadeira.

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

ZAZ – Caminhar conforme a música

Habilidade: (EF15AR14)

Roteiro de aula

Objetivo: Trabalhar a expressão de diferentes emoções associada a diferentes trilhas musicais.

Duração: 30 min

Material necessário: Trechos musicais selecionados pelo professor.

Observação: Esta atividade pode ser feita na sala de aula, usando a parte da frente da sala como "palco". Mas, se preferir, pode ser utilizado outro espaço da escola. Selecione previamente trechos de músicas que remetam a diferentes sensações: tristeza, mistério, alegria, pressa, raiva etc. Você pode utilizar trechos de quaisquer músicas abordadas nesta unidade (como as trilhas instrumentais sugeridas na página MP106) e também músicas de sua preferência. Pesquise-as com antecedência e organize-as em uma ordem que facilite sua utilização durante a atividade.

Desenvolvimento: Leia o roteiro da atividade com os estudantes. No espaço escolhido para a sua realização, divida a turma em dois grupos. O grupo da plateia deverá ficar sentado e o grupo dos atores formará uma fila em um canto do palco. Instrua estes estudantes a caminhar pelo palco, um de cada vez, na hora em que a música começar a tocar. Deixe que interpretem as emoções para cada música. Depois, os grupos devem trocar de papéis. Você pode trocar a ordem das músicas e até mesmo usar outros exemplos de músicas sugeridos ao longo desta unidade para que eles façam as conexões de interpretação.

Avaliação: Faça uma conversa com os estudantes sobre a experiência. Pergunte a eles: "Alguma interpretação pareceu fora do lugar? Por quê? Qual foi a música de que vocês mais gostaram?".

ZUM! – Sonoplastia: ruídos em cena

Habilidade: (EF15AR13)

Professor, esta seção aborda a sonoplastia, ou seja, o processo de criar efeitos sonoros para produções audiovisuais ou teatrais. As histórias contadas por essas produções também são contadas por meio desses efeitos sonoros, importantes para expressar sons que a voz, o corpo e a música não conseguem. Faça a leitura do texto com os estudantes, comparando o trabalho da sonoplastia com o que eles já aprenderam sobre trilhas sonoras musicais. Se julgar necessário, pesquise vídeos ou efeitos sonoros que exemplifiquem a sonoplastia para que eles entendam a diferença entre ela e as trilhas sonoras.

É abordado também o trabalho de Mirco Mencacci, um prestigiado editor de som italiano. O filme *Vermelho como o céu* foi feito com base na história de vida de Mencacci, e pode ser usado em uma atividade complementar, a qual sugerimos na página seguinte, com o objetivo de ilustrar a ideia de sonoplastia. As cenas do filme podem ser usadas para apresentar o projeto da seção *Artes integradas*, ao final da unidade.

ZUM!

Sonoplastia: ruídos em cena

Uma forma importante de usar os sons para contar histórias é a **sonoplastia**. Sonoplastia é a técnica usada para produzir efeitos sonoros e é muito utilizada no teatro e no cinema com a trilha sonora.

Os sons utilizados na sonoplastia são **ruídos**, e não sons musicais. No cinema, por exemplo, esses ruídos são usados para fazer sons de passos ou de objetos quebrando soarem mais próximos de nós. Na realidade, os microfones utilizados para gravar as falas dos atores não captam todo o som de um ambiente. Assim, a sonoplastia é usada para devolver à cena os sons que não foram gravados.

VANCOUVER FILM SCHOOL CC BY 2.0/WIKIMEDIA FOUNDATION

Estúdio de sonoplastia onde os efeitos sonoros de pós-produção são feitos, em Vancouver, Canadá. Fotografia de 2011.

A sonoplastia pode ser usada para tornar momentos mais dramáticos ou empolgantes. Em um filme ou desenho animado, os movimentos dos personagens fazem sons que não escutamos quando nos movimentamos no dia a dia. Esse tipo de efeito também é executado pela sonoplastia.

FABRIZIO POLPETTINI

Mirco Mencacci operando sua invenção – o Sistema de Som Esférico – durante filmagens, no deserto do Qatar, em 2016.

No teatro, a sonoplastia é usada para substituir sons que não existem no palco. Uma cena perto de um rio pode parecer mais verdadeira com o barulho de água ao fundo, então um sonoplasta pode produzir ou reproduzir esse som ao vivo, agitando a água de uma bacia com as mãos.

Mirco Mencacci é um sonoplasta e editor de som italiano. Mirco ficou cego em um acidente quando era criança. Ele e seu pai eram grandes fãs de cinema. Um dia, ele descobriu que podia contar histórias com sons, usando um gravador e diversos objetos para imitar os ruídos da história.

Quando cresceu, se tornou um dos maiores editores de som do cinema, chegando até a inventar um sistema de microfones para transmitir os sons de maneira mais realista para os filmes.

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

MODERNA

Vamos experimentar

Uma história barulhenta

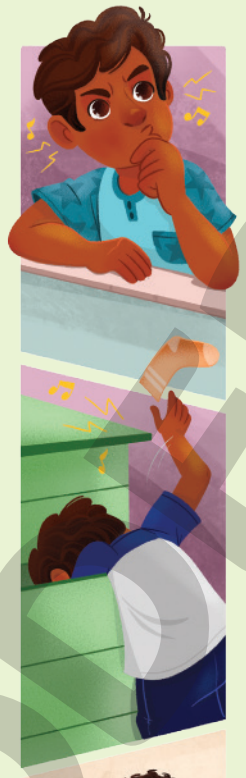
Vamos explorar a sonoplastia para criar histórias!

1. Leiam o texto abaixo em voz alta e tentem imaginar os sons dessa história.

Certo dia, acordei antes do Sol nascer ouvindo um barulho misterioso no meu quarto. Levantei e andei até a janela, pisando no chão gelado, para ver se era chuva. Quando abri a janela, percebi que não havia uma gota sequer caindo do céu! "Ora, isso não pode ser", pensei eu, escutando o barulho, que continuava. Tentei ignorar e voltei para a cama, pensando: "Daqui a pouco ele vai parar". Passou-se um minuto, passaram-se cinco minutos, e nada!

Voltei a me levantar, calcei os chinelos, e fui procurar. Abri uma gaveta, depois a outra, procurando de onde vinha esse barulho misterioso. Olhei dentro do armário, e nada! Embaixo da cama, e nada: o barulho não parava! Fiquei desesperado. A essa hora, o Sol já subia e eu ia me atrasar para a escola.

Minha mãe chamou lá da cozinha: "Hora de acordar! O café já está pronto!". Nesse momento, algo aconteceu: meu cachorro, que estava na cama, soltou um latido saindo do quarto, e o barulho parou. Desconfiado, fui até a cozinha. E eis que minha mãe perguntou: "Ué, de onde vem esse barulho?" e, olhando pro lado, vi aquele cachorro danado e entendi tudo. "Mãe, sujou!", eu falei. "O Rex engoliu meu despertador!".



MARI HEFFNER

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

Vamos experimentar – Uma história barulhenta

Habilidade: (EF15AR17)

Roteiro de aula

Objetivo: Explorar a sonoplastia como forma de contar histórias.

Duração: 45 min

Materiais necessários: Instrumentos disponíveis na escola, quaisquer objetos que produzam ruído.

Desenvolvimento: Comece fazendo a leitura do texto em voz alta. Oriente os estudantes a imaginar, ao longo da história, os sons presentes nela. Depois, leia o passo a passo da atividade com a turma e a divida em grupos. Se a turma for muito grande, você pode separar os parágrafos da história e sugerir que cada grupo trabalhe com um deles. Deixe que, em grupos, eles explorem os sons da história e decidam como os executarão, seja com o uso de objetos, seja por meio da reprodução com a voz e o corpo. Oriente-os sobre as maneiras mais seguras de utilizar objetos, caso optem por fazê-lo. Auxilie-os sanando suas dúvidas e dificuldades durante o processo de ensaio, lembrando-os de revezar as funções. Depois, peça que apresentem as cenas para o restante da turma.

Avaliação: Faça uma roda de conversa refletindo com eles sobre a experiência. Pergunte: "Quando vocês aprenderam sobre sonoplastia, esperavam que fosse assim ou diferente? Por quê? Qual função vocês gostaram de exercer?". Depois, peça que escrevam um pequeno texto sobre essa experiência.

Orientações e comentários das atividades

Durante a roda de conversa, na atividade 3, os estudantes devem refletir sobre a experiência de explorar a sonoplastia. Relembre com eles o que aprenderam na seção *ZUM!* e peça que comparem o que vivenciaram com as expectativas que tinham no início. Incentive-os a dar suas opiniões sobre as diferentes funções que exerceram e a justificar suas respostas, explicando quais foram aquelas de que mais gostaram.

2. Agora, sigam o passo a passo:

a. Dividam-se em grupos de, no mínimo, três integrantes.

b. Os membros do grupo devem revezar as seguintes funções:

- Narrador
- Sonoplasta
- Ator

c. Juntos, conversem sobre os sons que fazem parte da história e testem os efeitos sonoros.

- Como são esses sons?
- Como podem ser reproduzidos?
- Serão usados objetos ou somente o corpo?

d. Agora, ensaiem uma representação da história. O narrador lerá o texto, o ator executará as ações narradas, e o sonoplasta fará os efeitos sonoros.

- Lembrem-se de revezar!

e. Por fim, apresentem a história para a turma.

3. Depois das apresentações, façam uma roda de conversa sobre a experiência e respondam: Respostas pessoais.

- O que você sabia sobre sonoplastia antes de explorar os efeitos sonoros?
- A experiência foi diferente do que você esperava?
- Qual das funções você gostou mais de experimentar? Por quê?

4. Escreva um pequeno texto contando a parte de que mais gostou da experiência.

Resposta pessoal.

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

Sugestão de atividade complementar

O filme *Vermelho como o céu* (Itália, 2006, 96 min) conta a história de vida de Mirco Mencacci, editor de som italiano citado na seção *ZUM!*. Como atividade complementar, exiba à turma duas cenas desse filme: a cena em que Mirco e seus amigos gravam uma história em um gravador utilizando sons; e uma das cenas finais, em que a turma de Mirco faz uma apresentação de **teatro de sons**. Aproveite esta atividade para fazer uma preparação da turma para a proposta do projeto da seção *Artes integradas*, que virá em seguida.

Artes integradas

Um teatro de sons

ABOIKIS/SHUTTERSTOCK

Vamos fazer um **teatro de sons**!

A turma escolherá uma história para ser interpretada e apresentada, como no teatro, mas toda a plateia estará com os olhos vendados. Por isso, será muito importante dar destaque à trilha sonora e à sonoplastia da peça.

1. Escolham uma história para ser contada. Ela pode ser tirada de um livro ou ser criada pela turma.
2. Façam a leitura ou escrevam a história e identifiquem:
   - quais são os personagens;
   - quais são os acontecimentos;
   - quais são os lugares onde a história se passa.
3. Distribuam os papéis e as funções pela turma:
   - Quem serão os atores?
   - Quem serão os narradores?
   - Quem serão os sonoplastas?
   - Quem cuidará da trilha sonora?
4. Depois de definir os papéis, **atores** e **narradores**, estudem o texto da peça.
5. Os **sonoplastas** devem escolher os efeitos sonoros.
   - Como eles serão feitos? Pesquisem e experimentem maneiras diferentes de produzir os sons da história.
6. A **trilha sonora** deve combinar com as cenas. Ela pode aparecer em alguns momentos ou tocar no fundo durante uma cena completa.
   - Pesquisem músicas que combinem com as emoções das cenas.
7. Quando tudo estiver decidido, façam os ensaios gerais!
8. Depois, apresentem a peça na escola.
   - Chamem seus amigos e familiares para assistir à peça. Lembrem-se de vendar os olhos de todos!

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

Artes integradas – Um teatro de sons

Habilidades: (EF15AR20), (EF15AR22), (EF15AR17)

Professor, esta seção propõe a criação de um teatro de sons, no qual a plateia será vendada e a história deverá ser transmitida apenas pelo uso de sons (vozes, sonoplastia e trilha sonora). A intenção desta proposta é integrar as artes sonoras e o teatro, despertando nos estudantes a percepção de sensações e narrativas. Como texto teatral, a turma poderá criar uma história original sob sua orientação ou usar a de um conto, fábula ou livro.

Assim, sugerimos o seguinte cronograma:

Aula 1: Leitura ou elaboração da história pela turma. Os estudantes devem seguir o roteiro proposto e fazer exercícios de interpretação de texto a fim de identificar seus elementos e separar as cenas da história.

Aula 2: Distribuição dos papéis e funções entre a turma e início dos processos criativos. Para as funções de sonoplastia e trilha sonora, os estudantes devem ser orientados a **pesquisar** material. Os efeitos sonoros podem ser produzidos por eles, utilizando-se para tanto objetos que façam barulhos variados, ou buscados na internet, em bancos de áudio gratuitos. Alguns teclados musicais também possuem diversos efeitos sonoros, e você pode orientar a turma a utilizar esses instrumentos, anotando o número de cada som escolhido.

As trilhas sonoras podem ser feitas com CDs que estiverem disponíveis na escola ou por meio de aplicativos de áudio. Os estudantes também podem pesquisar trilhas instrumentais em bancos de áudio gratuitos na internet.

Aulas 3 e 4: Ensaio. Oriente os estudantes e os auxilie durante o processo. Se uma aula for suficiente para o ensaio, a aula 4 pode ser dedicada à apresentação.

Aula 5: A apresentação pode ser feita, em uma data acordada com a direção e os familiares, para toda a comunidade escolar e para os pais, ou, então, no horário de aula, para outras turmas da escola. Lembre-se de **vendar os olhos da plateia**.

Criar e Refletir

Avaliação de processo

Habilidades: (EF15AR17), (EF15AR13)

Criar

Professor, a atividade de encerramento pode ser realizada em sala de aula ou então em casa, após as atividades de reflexão. Você pode organizar uma atividade em que os estudantes apresentem as canções para o restante da turma.

Reprodução comentada das páginas do Livro do Estudante – Impresso

Criar e Refletir

Nesta unidade, exploramos várias maneiras de contar histórias por meio dos sons e da música.

Começamos investigando as origens da canção, descobrimos várias quadrinhas e pesquisamos tradições de improviso do Brasil.

Depois, aprendemos mais sobre as canções que contam histórias e transformamos uma história em canção.

No Capítulo 6, estudamos como contar histórias sem palavras e transmitir sensações por meio da música. E descobrimos a sonoplastia, que nos permite contar histórias por meio dos sons.

Por fim, organizamos um teatro de sons, convidando nossos amigos e familiares a viver uma experiência, assistindo a uma peça de olhos vendados.

Então, vamos registrar esse processo de aprendizagem e refletir sobre ele!

Criar

Agora, você criará sozinho! Faça uma pequena canção que fale sobre contar histórias com os sons.

Você pode criar uma melodia e cantá-la, pode utilizar instrumentos, ou até mesmo fazer uma nova letra com a melodia de uma música que você já conhece.

Você também pode escrever somente a letra.

- Registre a letra dessa canção a seguir. Depois, compartilhe-a com os colegas.

Resposta pessoal.

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

MODERNA

Refletir

1. Como se chamavam os músicos viajantes que deram origem à canção e às tradições de improviso?

Eles eram os trovadores.

2. O que é uma quadrinha? Em quais versos a rima da quadrinha costuma estar?

Uma quadrinha é um poema de quatro versos. As rimas costumam estar no segundo e no quarto verso.

3. O que é refrão?

Refrão é um conjunto de versos que se repete em uma canção.

4. A música precisa ser uma canção (ou seja, ter palavras) para contar uma história? Por quê?

Não. A música pode contar histórias sem palavras, por meio da associação de sons e sensações ou sentimentos.

5. Qual é a diferença entre sonoplastia e trilha sonora?

A trilha sonora é musical, e a sonoplastia é feita de ruídos.

6. Agora, façam uma roda de conversa e respondam: Respostas pessoais.

a. Você já conhecia as formas estudadas de contar histórias com sons?

b. De todas as formas de contar histórias que aprendemos nesta unidade, qual foi sua favorita? Por quê?

c. As histórias de outras pessoas podem fazer parte de nossa história?

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

MODERNA

Conclusão

Ao longo desta unidade, os estudantes exploraram o potencial narrativo da música em dois campos diferentes: primeiro, por meio do estudo da canção como forma musical, observando como as letras de música podem ser utilizadas para contar histórias. Durante a exploração da canção, foi proposta uma atividade de pesquisa acerca das tradições de improviso das culturas regionais do Brasil, levando em conta sua relação com a origem da canção brasileira. Depois, propusemos o estudo das trilhas sonoras e da sonoplastia, explorando como ruídos e elementos musicais podem ser utilizados para contar histórias e transmitir sensações, muitas vezes interagindo com outras linguagens artísticas. Por meio desses estudos, propôs-se que os estudantes observassem, refletissem e experimentassem diferentes processos criativos relacionados ao potencial narrativo da arte dentro da linguagem música, relacionando-os aos processos realizados nas demais unidades deste volume. A autoavaliação e a avaliação de resultado, ao longo e ao final desse processo, são fundamentais para que tanto os estudantes quanto o professor possam observar o progresso e o desenvolvimento das habilidades abordadas.

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. Consegui me expressar por meio dos sons e da música.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

2. O que aprendi sobre a história da música me ajudou a apreciar as músicas que eu ouço.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

3. Realizei as atividades com a linguagem musical de acordo com as orientações que recebi.

☐ Todas ☐ Algumas ☐ Não consegui

4. Usei o que aprendi sobre os sons em outros momentos fora da escola.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

5. Troquei ideias com os colegas durante as práticas de grupo e aprendi com eles.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

6. As atividades que realizei nesta unidade foram divertidas.

☐ Todas ☐ Algumas ☐ Não

7. Compartilhei com meus familiares o que aprendi na escola.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

MODERNA

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM

3º BIMESTRE – UNIDADE 3

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

(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.

(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.

(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.

(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.

(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

ESTUDANTES	(EF15AR13)	(EF15AR14)	(EF15AR17)	(EF15AR20)	(EF15AR22)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

MODERNA

UNIDADE 4 – CONTAR HISTÓRIAS

Introdução à Unidade 4

Depois de explorar elementos narrativos e formais da ficção na dança, nas artes visuais e na música, nesta unidade propomos que essa exploração ocorra por meio de procedimentos extraídos da linguagem do teatro, a saber: a narratividade como contação de histórias e a dramaturgia. Nesse sentido, o Capítulo 7 aborda as diferentes formas de contar uma história por meio do teatro. Escolhemos focar em três dos principais aspectos: a narratividade física, a narratividade oral e a manipulação de objetos. Assim, com base no estudo de diversos artistas, obras e tradições orais, os estudantes são convidados a experimentar diferentes formas de contar uma história. No Capítulo 8, aprofundamos o estudo de uma maneira mais tradicionalmente teatral de compor a narrativa cênica, que é a criação dramatúrgica. Propõe-se aos estudantes que, com base em um exemplo textual e cênico (no caso, *Os saltimbancos*, de Sérgio Bardotti, Luis Enríquez e Chico Buarque), investiguem procedimentos de composição dramatúrgica e de encenação e encenem sua própria versão de um texto teatral.

Objetivos pedagógicos

- Explorar as narrativas por meio de diferentes aspectos da linguagem teatral;
- Experimentar procedimentos de narrar uma história por meio da oralidade, da fisicalidade e da manipulação de objetos;
- Reconhecer o conceito de mitologia e refletir sobre suas diversas finalidades para seus povos de origem;
- Recontar histórias tradicionais e pessoais fazendo uso de recursos de teatralidade;
- Experimentar os princípios da criação dramatúrgica;
- Experimentar os princípios da encenação de um texto de teatro musical.

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.**

  Esta competência é mobilizada de maneira transversal nesta unidade, principalmente na apresentação dos diversos artistas e obras e da ressignificação de seus procedimentos de trabalho ao longo das propostas de práticas.

- **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.**

  Esta competência é mobilizada principalmente na seção *Artes integradas*, na qual conhecimentos adquiridos ao longo de todas as unidades deste livro são utilizados para a encenação de um texto teatral.

- **Competência específica 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.**

  Esta competência é mobilizada de maneira transversal nesta unidade, na qual é apresentada uma diversidade de artistas e obras. Podem-se citar especificamente os trabalhos com a tradição dos griôs da África ocidental e com as mitologias makuxi e grega, no Capítulo 7.

MODERNA

- **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.**

  Esta competência faz-se presente em todas as práticas propostas nesta unidade, mas é mobilizada principalmente na escolha do espaço de apresentação da encenação de texto teatral proposta na seção *Artes integradas*.

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

  Competência mobilizada em todos os processos de criação desta unidade.

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

  Competência mobilizada de maneira transversal por meio das atividades de reflexão e debate acerca das obras e dos artistas apresentados.

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.**

  O desenvolvimento desta habilidade acontece principalmente no Capítulo 7, que propicia aos estudantes a descoberta de diversas formas teatralizadas de contar histórias.

- **(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.**

  O desenvolvimento desta habilidade acontece em toda a unidade, especialmente nas atividades práticas, mas ganha maior relevo na seção *Artes integradas*, em que é proposto um pequeno processo colaborativo de encenação teatral.

- **(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.**

  Esta habilidade é desenvolvida principalmente no Capítulo 7, ao longo do qual os estudantes experimentam diversas modalidades de contar uma história por meio do teatro.

- **(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.**

  Habilidade desenvolvida em toda a unidade, especialmente no Capítulo 8, na proposta de encenação e composição de diferentes personagens.

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

  Esta habilidade é trabalhada na seção *Artes integradas*, quando a turma é convidada a desenvolver um processo criativo para uma encenação da peça *Os saltimbancos*, utilizando-se das diversas linguagens artísticas.

- **(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.**

  Esta habilidade é trabalhada na seção *A arte faz pensar* (Capítulo 7), quando os estudantes são convidados a pensar diferentes matrizes mitológicas como possibilidades de contação de histórias.

MODERNA

UNIDADE 4 – CONTAR HISTÓRIAS

Abertura

Habilidade: (EF15AR18)

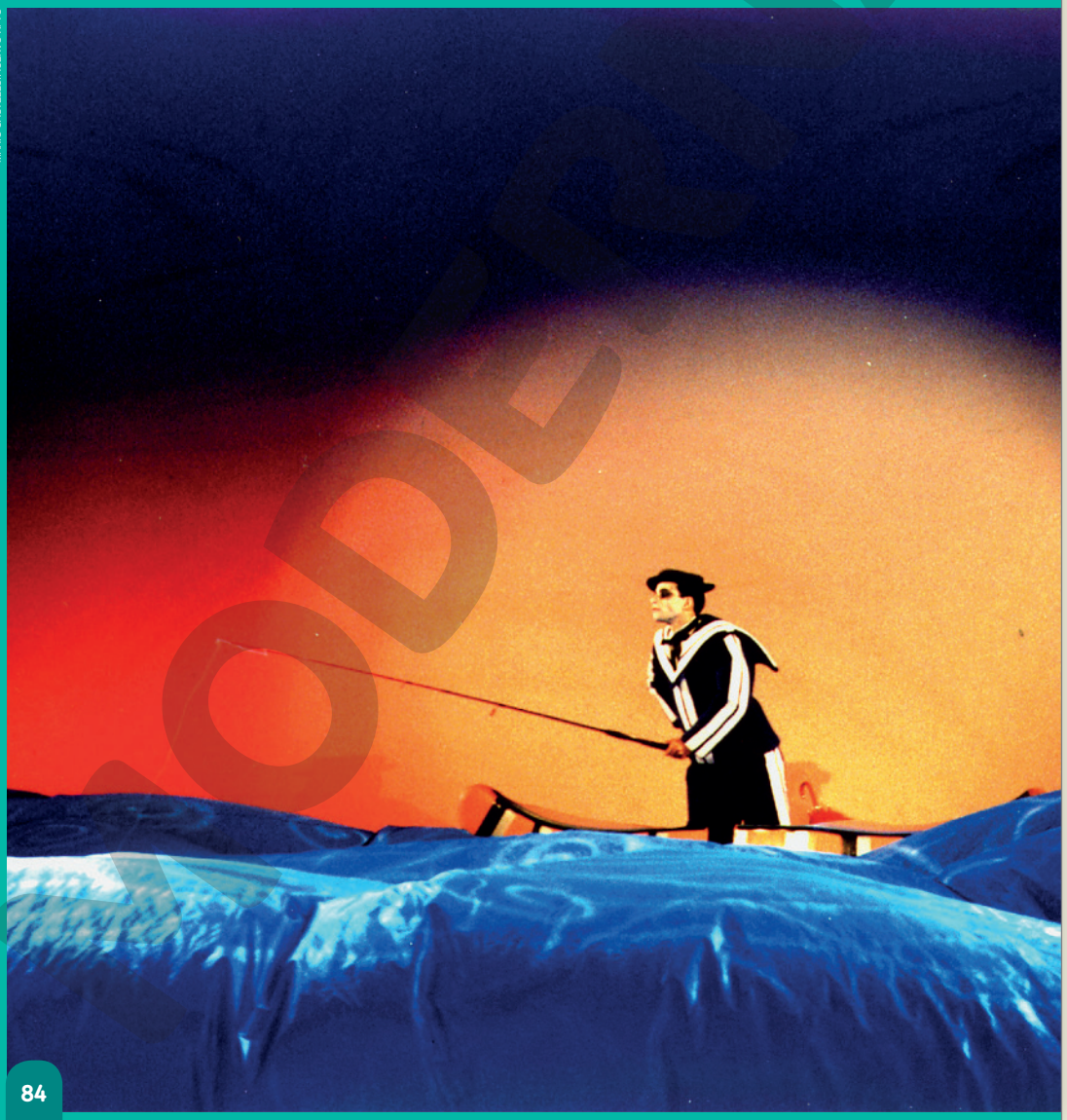
Atividades preparatórias

Para mediar a abertura, retome com os estudantes o que já foi visto anteriormente acerca da narratividade. Lembre-os das maneiras de contar uma história nas outras três linguagens artísticas. Peça à turma que observe atentamente a imagem do espetáculo *Buster: o enigma do minotauro*, da Companhia XPTO (de Portugal), e converse sobre as questões propostas. Realize uma rápida avaliação diagnóstica dos entendimentos de narratividade demonstrados pelos estudantes e explique a eles que o foco desta unidade será na linguagem teatral.

UNIDADE 4

Contar histórias

MÁRIO CASTELLO/ACERVO XPTO



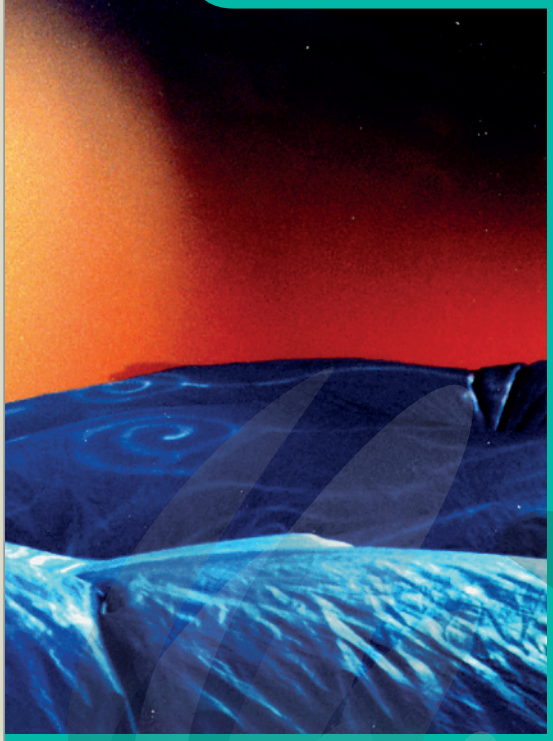
Você já pensou que pode haver muitos jeitos de contar uma história?

A fotografia de abertura mostra a cena de um espetáculo em que os atores quase não usam palavras para contar uma história.

O espetáculo *Buster: o enigma do Minotauro*, da Companhia XPTO, apresenta um personagem que é confundido com um assassino que se veste de Minotauro. O Minotauro é um animal mítico, que tem cabeça de touro e corpo de gente! A encenação da história, sem palavras, é feita apenas com os atores, objetos de cena, cenários e figurinos.

Respostas pessoais.

1. Descreva o que você vê na cena. Fale sobre o cenário, os atores, os objetos, as cores, a iluminação e o que mais chamar sua atenção.
2. Quem conta as histórias que você ouve? Como elas são contadas?
3. Quantos jeitos diferentes você conhece de contar uma história?
4. Que informações há na legenda da imagem?



Cena do espetáculo *Buster: o enigma do Minotauro*, da Companhia XPTO, em São Paulo (SP). Fotografia de 1998.

Orientações e comentários das atividades preparatórias

1. Espera-se que os estudantes mencionem que há uma figura humana no centro da cena, pescando com uma vara, em um cenário azul que parece ser o mar sob uma iluminação que se assemelha ao pôr do sol.
2. Destaque as referências aos recursos usados pelas pessoas quando contam histórias, como gestos, tom de voz, entre outros.
4. Professor, auxilie os estudantes a ler a legenda e a identificar o título do espetáculo, a data em que foi encenado e a companhia de teatro que o encenou.

MODERNA

Capítulo 7 – Quem conta histórias?

Habilidade: (EF15AR18)

Introdução

Professor, sugerimos iniciar o trabalho com este capítulo apresentando à turma o espetáculo *Cada qual no seu barril*, da Cia. da Revista (SP). O espetáculo, de 2011, é dirigido por Kleber Montanheiro e tem no elenco as atrizes Bruna Longo e Daniela Flor. Inspirado no livro infantil *Dois idiotas sentados cada qual no seu barril*, de Ruth Rocha, o espetáculo enquadra-se no que chamamos de teatro físico.

Esse tipo de teatro caracteriza-se por estabelecer a narrativa do espetáculo fazendo uso exclusivamente dos elementos plásticos e visuais da cena, muitas vezes sem falas. No caso de *Cada qual no seu barril*, não há falas e a história da disputa pela ilha deserta no meio do oceano remete à linguagem dos desenhos animados e a do circo. Depois de apresentar o espetáculo à turma, entabule uma conversa sobre os tipos possíveis de uma narrativa no teatro. Pergunte: "De que maneiras podemos contar uma história?". Destacamos três maneiras de fazê-lo por meio de procedimentos teatrais, que não são as únicas, mas as mais comuns. A primeira, ilustrada pelo exemplo de *Cada qual no seu barril*, se dá por meio do **corpo** ou das **ações físicas**; a segunda, mais usual nas contações de histórias tradicionais e contemporâneas, por meio da **voz** ou da **oralidade**; e a terceira é a manipulação de objetos, que condensa as duas primeiras. Há uma grande variedade de formas híbridas, como é o caso do teatro dramático, por exemplo.

Capítulo 7

Quem conta histórias?

Observe uma cena do espetáculo *Cada qual no seu barril*.

O espetáculo não tem falas. Nele, há apenas o jogo entre os atores e os personagens.

VICTOR IEMINI

Cena do espetáculo *Cada qual no seu barril*, da Cia. da Revista, em São Paulo (SP). Fotografia de 2011.

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

O que é essa imagem?

1. Que elementos você observa na imagem?
   É possível observar na imagem os personagens, um barril, o cenário e os figurinos.
2. O que você acha que os personagens estão fazendo?
   Resposta pessoal. É possível fazer diversas leituras da posição corporal assumida pelos personagens em cena, que indica conflito físico. Podem estar brigando, prendendo-se, disputando...

O mais importante é conversar com a turma sobre essas três formas de *narrar*, preparando o trabalho com a oralidade e com o texto teatral que será desenvolvido mais adiante. Essa conversa inicial e a resposta às perguntas propostas configuram uma avaliação diagnóstica acerca do conceito de narratividade estabelecido até este momento do aprendizado no entendimento da turma.

Cada qual no seu barril é um espetáculo criado pelas atrizes Bruna Longo e Daniela Flor. A peça conta a história de um náufrago em uma ilha deserta. Certo dia, o mar traz à praia outro náufrago. Os dois, os únicos habitantes da ilha, começam a disputar o único lugar de morada possível: um barril de madeira, deixado por um navio.

A história da disputa pelo barril, no entanto, não tem falas, apenas ações físicas.

No teatro, há muitos jeitos de contar histórias.

Como na peça *Cada qual no seu barril*, as histórias podem ser contadas por meio de **ações físicas**.

As histórias também podem ser contadas com a **voz**.

As histórias podem ser contadas por meio de **objetos**.

E ainda podem ser uma **mistura** de todos os jeitos!

1. Lembre-se do que se pede e, depois, anote:

a. uma história que você viu, mas que não tinha falas.

Resposta pessoal. Estimule a turma a lembrar-se de estudos anteriores, mesmo aqueles realizados em outros componentes curriculares, e também a rememorar espetáculos de seu repertório pessoal.

b. uma história que você ouviu. Podem ser aquelas contadas por adultos ou pelos colegas e amigos e que são transmitidas de uma geração para outra.

Resposta pessoal. Aqui entram as histórias lidas por adultos, histórias ouvidas de tradição oral e mesmo as contadas entre si.

c. uma história que foi contada acompanhada pelo uso de diferentes objetos.

Resposta pessoal. Instigue os estudantes a lembrarem-se de espetáculos de teatro de manipulação de objetos ou contações de histórias com objetos que tenham sido explorados em estudos anteriores.

MODERNA

A história vai passando, e a gente vai contando

Habilidades: (EF15AR18), (EF15AR20)

Após a conversa inicial e a avaliação diagnóstica acerca do conceito de narratividade, aprofunde o tema com a apresentação da figura do griô, indivíduo que é o guardião da tradição oral de grande parte dos povos da África Ocidental. O griô é o narrador encarregado de guardar, memorizar e reinventar as histórias, os mitos e as tradições de sua comunidade. O papel de griô é familiar (ou seja, nasce-se em uma família de griôs) e sua formação inclui o domínio tanto das histórias em si como dos vários procedimentos (canto, música, entonações de voz, fisicalidade) implicados para contá-las. Converse com os estudantes sobre a maneira como ouvem histórias em seu cotidiano. Quem as conta? É possível que alguns deles as ouçam na hora de dormir e que outros as leiam por si mesmos. Mais do que fazer um diagnóstico, cabe introduzir alguns aspectos formais da narrativa. Pergunte como são contadas as histórias e de quais tipos de narração eles mais gostam. Em seguida, refira-se à figura do griô, remetendo ao longa-metragem de animação *Kiriku e a feiticeira*. O griô aparece em alguns momentos do filme, mas toda a narrativa é estruturada na forma tradicional de uma narração griô, misturando música, imagem e diversas modulações vocais das personagens. Assista antes ao filme e selecione alguns trechos para exibi-los à turma ou realize a atividade complementar sugerida a seguir.

A história vai passando, e a gente vai contando

Observe a imagem a seguir. É uma cena do filme *Kiriku e a feiticeira*, produzido em parceria pelos países Bélgica, Luxemburgo e França.

PHOTO 12/ALAMY/FOTOARENA

Cena da animação *Kiriku e a feiticeira*, de 1998. Direção de Michel Ocelot.

O que é essa imagem?

1. Que personagens você vê nessa cena do filme?
Resposta pessoal. Na cena, podem-se ver crianças reunidas em torno de uma pessoa mais velha.
2. O que você acha que está acontecendo nessa cena?
Resposta pessoal. Ao que parece, as crianças ouvem a pessoa mais velha.
3. Qual é a diferença de idade entre o narrador e os ouvintes?
Resposta pessoal. A diferença de idade parece ser grande, pois a pessoa mais velha é representada como um ancião.

Nessa imagem do filme *Kiriku e a feiticeira*, vemos uma figura tradicional dos povos da África Ocidental: o griô, que é um contador de histórias.

Em países como Mali, Senegal, Guiné, Burkina Faso e Gâmbia, os griôs são os que guardam as histórias de suas comunidades e as transmitem de geração em geração. Eles aprendem a contar as histórias com a família: quem nasce em uma família de griôs, torna-se um griô.

Em uma família de griôs, aprendem-se o canto, a música, a memória e as tradições espirituais e históricas de seu povo.

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

Sugestão de leitura

- AGUIAR, R. SILVA, M. I. R. e. A tradição da literatura africana oral dos griots representada em algumas narrativas brasileiras. *Ciclo Revista*, v. 3, n. 1, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifgoiano.edu.br/index.php/ciclo/article/view/838/668>. Acesso em: 22 mar. 2021.

  No artigo, as pesquisadoras recuperam interessantes pontos de interseção entre a tradição griô e os povos escravizados trazidos para o Brasil durante o período colonial.

1. Você conhece alguma pessoa mais velha que gosta de contar histórias? Quem?

Resposta pessoal. Pergunte por que a turma pensa que geralmente os mais velhos têm mais histórias para contar. Faça conexões com os saberes dos mais velhos e a capacidade de transformar esses conhecimentos em histórias.

2. Lembre-se de alguma história que um familiar ou pessoa mais velha de sua convivência costuma contar para os mais jovens. Compartilhe-a com a turma.

Resposta pessoal. Esta proposta pode desdobrar-se também em uma atividade de recontar histórias. Cada estudante busca uma história em casa, com uma pessoa mais velha. Na aula seguinte, reconta a história coletada para a turma.

ZAZ

Quem conta um conto aumenta um ponto!

Agora, vamos contar uma história coletivamente!

1. Faça uma roda com os colegas em que todos fiquem sentados.
2. Uma pessoa começa a inventar uma história, dizendo "Era uma vez..." e passa a vez para o próximo colega da roda.
3. Cada um criará uma parte da história. Mas só pode inventar uma frase!
4. O último da fila deve terminar a história!
5. Faça, a seguir, um desenho da história inventada pela turma.

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

ZAZ – Quem conta um conto aumenta um ponto

Roteiro de aula

Objetivo: Elaborar oralmente uma história coletiva.

Duração: 20 min

Observação: Afaste as mesas para que a turma possa se sentar em círculo (em cadeiras ou no chão) na sala de aula.

Desenvolvimento: Convide a turma a criar uma história coletiva. Organize-a em um círculo no centro da sala. Estabeleça as regras: a história deve começar com "Era uma vez" e terminar com "Fim". Escolha um sentido (horário ou anti-horário) para a atividade. Diga, então, "Era uma vez", e peça a um estudante à sua esquerda ou direita que dê sequência à história, acrescentando-lhe uma frase, e passe a vez para o colega ao lado, e assim por diante. Caso um estudante permaneça tempo demais elaborando uma frase, ele perde a vez, para que a narrativa seja dinâmica. Ao final, pode-se repetir a atividade, invertendo-se o sentido da transmissão oral da história.

Avaliação: Pergunte aos estudantes como foi a experiência de criar uma história coletivamente. Chame a atenção deles para as partes em que a narrativa foi interrompida ou para momentos em que a história ganhou força e se desenvolveu ainda mais. Por último, peça que ilustrem (individual ou coletivamente) a história criada, como forma de registro do trabalho realizado.

Sugestão de atividade complementar – Cineclube: *Kiriku e a feiticeira*

Organize com a turma um cineclube de *Kiriku e a feiticeira* (França/Bélgica, 1998, 74 min). O filme foi roteirizado e dirigido por Michel Ocelot, e faz parte de uma série de animações sobre o lendário herói Kiriku, presente nas histórias dos griôs da Guiné, país onde o diretor cresceu. O pequeno Kiriku, que nasce falando, decide enfrentar uma poderosa feiticeira que está secando a fonte de água de sua aldeia. Após a sessão, pergunte aos estudantes quais foram as suas impressões da história e das personagens e peça que façam um desenho recontando a história de Kiriku. A animação está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=duDByEwf1x0&t=273s> (acesso em: 22 mar. 2021).

MODERNA

A arte faz pensar – De onde vêm as histórias?

Habilidades: (EF15AR18), (EF15AR20), (EF15AR25)

Nesta seção, convidamos a turma a refletir acerca da origem das histórias e de sua relação com as mitologias e os saberes de povos diversos. Depois de ter-se traçado um percurso da contação tradicional de histórias à teatralizada (com espaços de experimentação da turma), faz-se importante refletir sobre o hábito humano de contar histórias. Para começar, peça aos estudantes que observem a obra *A árvore de todos os saberes*, do artista Jaider Esbell (1979-), da etnia Makuxi. Nela, ele representa a teia de saberes do povo Makuxi por meio de uma árvore, em cujos galhos há figuras alegóricas para os saberes e histórias do seu povo. Chame a atenção para o fato de o artista ter deixado alguns nichos em branco, tanto nos galhos da árvore como na sua raiz. Pergunte aos estudantes por que acham que isso acontece e como preencheriam esses espaços.

Em seguida, faça uma recapitulação do trabalho com a narratividade realizado até aqui. Pergunte se algum deles já ouviu a palavra **mitologia** ou sabe o que ela significa. Optamos por apresentar uma história da mitologia grega por ser uma mitologia mais presente nos meios de comunicação e, por isso, mais acessível. É provável que a turma conheça produtos da indústria cultural inspirados nessa mitologia. Dessa forma, promover essa conexão é uma ótima maneira de introduzir o tema. Leia com os estudantes a história de Gaia, a deusa grega da Terra, extraída do livro *Divinas aventuras*, de Heloísa Prieto e Maria Eugênia, e peça que respondam às perguntas de interpretação de texto.

A arte faz pensar

De onde vêm as histórias?

Observe a obra *A árvore de todos os saberes*, do artista indígena Jaider Esbell. Jaider, que nasceu em 1979 e pertence à etnia Makuxi, criou uma obra sobre as histórias e tradições de seu povo como se fossem galhos e raízes de uma árvore.

JAIDER ESBELL – COLEÇÃO PARTICULAR

Jaider Esbell. *A árvore de todos os saberes*, 2011. Acrílica sobre tela, 60 cm × 60 cm. Coleção particular.

O que é essa imagem?

Respostas pessoais.

1. Observe atentamente os galhos e raízes da árvore. Escolha três figuras diferentes, pense que histórias e tradições elas podem representar e comente com os colegas.
2. Por que você acha que o artista deixou espaços em branco?

Cada povo tem seu jeito de contar histórias que falam sobre a origem da vida e das coisas, que falam sobre as tradições e as maneiras de ver o mundo. Algumas dessas histórias são chamadas de **mitos**, e todas juntas formam as mitologias de diferentes povos que habitam nosso planeta.

Leia, a seguir, uma história sobre deuses e deusas que fazem parte da mitologia grega. Professor, oriente inicialmente a leitura oral pelos estudantes. A seguir, promova nova leitura, fazendo uma pausa após cada parágrafo para conversar sobre o que entenderam.

Gaia

Quem já sentiu o aroma de minhas flores, o delicioso sabor de minhas frutas e a energia mágica que se acumula no cume de minhas montanhas, conhece a força de meu poder. Sou Gaia, a deusa da Terra.

O primeiro deus a surgir no mundo foi Caos; logo em seguida, eu nasci. Fiz surgir o céu, os vales, planícies e cordilheiras. Imediatamente fui coberta por florestas e habitada por animais.

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

Sugestões de leitura

- PRIETO, Heloísa; EUGÊNIA, Maria. *Divinas aventuras*: histórias da mitologia grega. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2020.

  As autoras contam nesse livro histórias extraídas da mitologia grega, adaptadas para crianças. Os deuses narram suas aventuras em primeira pessoa, e é possível traçar paralelos de algumas passagens da obra com o mundo contemporâneo.
- OLIVEIRA, Kiusam de. *Omo-oba*: histórias de princesas. São Paulo: Mazza, 2009.

  No livro, Kiusam de Oliveira adapta lendas da mitologia iorubá para crianças, focando-se em histórias de mulheres e divindades daquele povo.

Sou amada pelas crianças, que adoram lambuzar-se em minhas terras enlameadas pela chuva e deitar-se sobre minhas relvas para contemplar os céus, onde vive Zeus, meu neto querido.

MARIA EUGÊNIA

Aliás, tive doze filhos. Cronos, o deus do tempo, é meu caçula. Houve uma época em que ele reinou sobre o mundo. Mas, infelizmente, Cronos não soube usar seus poderes e transformou-se num terrível tirano. Tolerei seus atos o máximo que pude. Porém, quando ele tentou matar Zeus, fui obrigada a agir...

Como descobri os segredos do destino

Cronos embebedou-se com seu próprio poder. Sendo o deus do tempo, decidiu que seu reinado como senhor do universo seria eterno. Adivinhando que eu não concordaria com sua resolução, ocultou-a de mim. Ele sabia que eu não acreditava no poder supremo de um único governante. Conhecia minhas opiniões: creio na mudança de estações, no eterno movimento da vida; penso que os jovens precisam assumir o lugar de seus pais para que o mundo se renove. Um dia, Cronos teria que ceder seu trono ao filho.

Mais tarde, Cronos casou-se com Reia e dessa união nasceu o belo Zeus. Encantada com meu neto, fui até o lago do destino, cujas águas previam o futuro, e observei seus reflexos, procurando descobrir o que a vida reservava ao querido Zeus. A face adulta do menino surgiu através da transparência das águas e aos poucos notei que a cena ali estampada mostrava o pequeno como o futuro senhor do universo.

Certa de que Cronos ficaria feliz em saber que seu poder seria herdado pelo próprio filho, comuniquei-lhe o que o destino lhe traria. Cronos enfureceu-se. Fez as horas começarem a correr e os homens a envelhecer. Para ele, desfrutar de um poder eterno era mais importante do que a vida de Zeus.

Tentando proteger a vida de meu neto, voltei ao lago mágico para descobrir o segredo do futuro. Ao fitar novamente as águas prateadas, percebi que o futuro está sempre em movimento e que o gênio que as habitava era uma espécie de conselheiro indicando-me as escolhas possíveis. A primeira cena mostrava a morte do pequeno Zeus. Afastei-me das águas, revoltada. Depois, reuni toda a minha coragem e as observei mais uma vez. A segunda cena refletia minha imagem dentro de uma gruta. Foi então que fiquei sabendo o que deveria fazer.

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

MODERNA

— Reia, entregue seu bebê para mim imediatamente. Cronos não pode vê-lo –, fui dizendo assim que entrei no palácio de meu filho.

Chorando, a bela Reia passou-me a criança envolta num lindo tecido branco. Eu o abracei com carinho. Auxiliada por meu companheiro Urano, corri até a gruta secreta e escondi o menino num cantinho aconchegante. Chamei uma ninfa para cuidar dele.

Quando regressei ao palácio de Cronos, encontrei todos em polvorosa.

— Onde está meu filho? – gritava o deus do tempo, andando de um lado para o outro.

Seu comportamento deu-me a certeza de que, infelizmente, meu filho havia enlouquecido. Obedecendo ao conselho das águas mágicas do futuro, entreguei a Cronos uma pedra do tamanho de um bebê envolta no mesmo tecido que Reia usara para cobrir a criança. Cronos transformou-se num gigante imenso e no mesmo instante engoliu o pacote inteiro. Convencido de que havia destruído o próprio filho, a quem via como um rival, o deus do tempo partiu para a Terra, alegre e satisfeito.

Zeus cresceu em segredo e muito amado por todos que o conheciam. Quando se tornou um jovem, ganhou suas armas principais: o raio, a tempestade e os trovões. Ele sabia que no futuro teria que enfrentar o próprio pai. Para exercitar-se, montava nas nuvens, provocando as chuvas e fazendo raios cortarem os céus. No início, os humanos assustaram-se muito. Bem, para dizer a verdade, até hoje seus pequenos filhos temem as brincadeiras de Zeus. Foi esse o motivo por que meu neto permitiu que os humanos descobrissem uma parte do poder dos raios e o usassem em benefício próprio. Mas isso já não pertence às histórias do início dos tempos.

Heloísa Prieto e Maria Eugênia. *Divinas aventuras*: histórias da mitologia grega. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2020.

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

Agora que você leu o texto, responda:

1. Quem é o narrador da história?

Gaia, a deusa da Terra, na mitologia grega.

2. Quais são os deuses da mitologia grega citados no texto?

Gaia, Caos, Cronos, Zeus, Reia, Urano.

MODERNA

3. Quem é Cronos nessa história contada por Gaia?

Cronos é o deus do tempo, filho de Gaia.

4. Qual é o conflito narrado entre Gaia e Cronos?

A ameaça de Cronos à vida de Zeus.

5. Como Gaia protegeu seu neto Zeus?

Gaia salvou seu neto Zeus enviando-o para ser criado em segredo por uma ninfa, e enganando Cronos, envolvendo uma pedra em panos no lugar do bebê.

6. Nesse mito, Gaia conta que até hoje os humanos temem Zeus. Por quê?

Zeus brincava montando nas nuvens, provocando chuvas e raios, que assustam os humanos até hoje.

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

Experimente em casa

Em casa, conte para seus familiares o mito de Gaia e Cronos. Tente lembrar-se dos pontos principais da história e da sequência de acontecimentos. Pense nas seguintes questões:

- Quais são os personagens envolvidos?
- Onde eles estão?
- O que acontece?

Em seguida, pergunte a seus familiares e amigos se conhecem algum outro mito. Peça-lhes que o contem e traga a história que você conheceu para uma conversa na sala de aula!

Experimente em casa

Peça aos estudantes que realizem esta prática em casa. Oriente-os a pensar em diferentes maneiras de registrar e memorizar as histórias. Algumas ideias incluem: escrever, gravar, desenhar ou mesmo decorar a história contada pelos familiares. Em seguida, combine um dia de contação das histórias coletadas.

MODERNA

Vamos experimentar – Contar histórias de vários jeitos

Habilidades: (EF15AR20), (EF15AR21)

Roteiro de aula

Objetivos: Experimentar dinâmicas mistas de narratividade coletiva com base nos exemplos e práticas explorados no capítulo.

Duração: 2 aulas.

Materiais necessários: Materiais de desenho, cartolinas, canetas hidrográficas, guache, figurinos, na medida da necessidade dos grupos.

Observação: Esta prática pode ser realizada em três etapas: preparação, ensaios e apresentação.

Desenvolvimento: Organize a turma em grupos de quatro a cinco integrantes. Cada grupo deve escolher uma história, que será narrada pelo coletivo. Podem ser contos, lendas ou mitos que tenham sido estudados ou que já sejam conhecidos pela turma. Instigue-os a buscar histórias tanto nas dinâmicas propostas no capítulo (desenvolvendo-as, se necessário) como nas novas, ainda inexploradas por eles. Você pode fazer uma pré-seleção de livros com diferentes tipos de história na biblioteca da escola ou na internet e incentivar a turma a lê-las e selecionar uma narrativa por conta própria.

Depois de selecioná-la, os grupos devem focar os aspectos formais da narração: Como contarão a história? Converse com cada um dos grupos sobre as maneiras de narrar já desenvolvidas ao longo do capítulo, mas esteja aberto também a propostas de combinações novas e inusitadas entre a oralidade, a fisicalidade e a manipulação de objetos.

Escolhidas a forma e a história, dê tempo aos grupos para que ensaiem. Observe o andamento dos ensaios e esteja disposto a conversar e orientar, mediando a solução de eventuais disputas e discussões que surjam durante o processo de criação. Depois, ajude-os a organizar uma apresentação na própria sala de aula.

Vamos experimentar

Contar histórias de vários jeitos

A Ópera de Pequim é uma das mais antigas formas de teatro: mistura canto, música, dança e artes marciais para contar diferentes histórias.

A imagem a seguir é uma cena de uma de suas apresentações.

TESTING/SHUTTERSTOCK

Cena de apresentação da Ópera de Pequim no *teatro Mei Lanfang*, em Pequim, na China. Fotografia de 2018.

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

Agora, vamos experimentar diferentes maneiras de contar histórias. Para isso, a turma será organizada em grupos de quatro a cinco integrantes.

1. Cada grupo escolhe uma história. Conversem sobre a história escolhida e respondam:

a. Como a história começa?

Resposta pessoal.

Avaliação

Ao final, promova uma roda de conversa e realize uma avaliação de processo. Além de explorar questões avaliativas acerca da prática, tenha por base as seguintes questões:

- Os estudantes apropriaram-se, ao longo do trabalho, do conceito de narratividade? De que forma?
- No geral, houve uma forma considerada mais fácil pela turma?
- Como a turma desenvolveu o trabalho com a habilidade EF15AR22?

b. O que acontece no meio da história?

Resposta pessoal.

c. Como a história acaba?

Resposta pessoal.

2. A seguir, combinem em que formato contarão essa história. Algumas ideias:

- Contar em formato de rádio: os participantes não aparecem, e o público ouve apenas a voz deles.
- Contar em formato de quadro-vivo: as partes da história são animadas como na prática do quadro-vivo, sem palavras.
- Contar em formato de cena: cada um escolhe um personagem diferente da história e a trama é encenada por todos do grupo, como em uma peça de teatro.

3. Em seguida, ensaie com o grupo a apresentação. Ensaiar significa experimentar, de diferentes formas, até que a cena fique boa para todos os integrantes do grupo. Quando todos estiverem seguros, apresentem a história para a turma.

4. Depois das apresentações, façam uma roda de conversa para discutir:

- Como foi trabalhar em grupo?
- Foi fácil escolher a história?
- Quais foram as maiores dificuldades de adaptá-la para o formato escolhido?

DOTTA2

MODERNA

Capítulo 8 – Dramaturgia

Habilidade: (EF15AR18)

No capítulo anterior, exploramos diferentes maneiras de contar uma história, enfatizando aspectos da narratividade. Agora, propomos a exploração da forma narrativa do texto teatral, ou, em outras palavras, a dramaturgia. Para começar a discussão, sugerimos a apresentação da obra *Os saltimbancos*. A peça musical foi adaptada para o português por Chico Buarque de Hollanda, tendo como base a peça italiana *I musicanti* (Os músicos), de Luis Enriquez Bacalov e Sérgio Bardotti. A obra é uma releitura do conto "Os músicos da cidade de Bremen", publicado em 1819 pelos irmãos Joseph e Wilhelm Grimm, e faz parte da literatura do período conhecido como Romantismo alemão. A versão brasileira de *Os saltimbancos* ganhou fama não apenas por sua montagem (em 1977), mas também por ter sido lançada em disco, nas vozes de artistas conhecidos da música popular brasileira, como Miúcha (no papel de Galinha), Nara Leão (Gata), Magro (Jumento) e Ruy Faria (Cachorro).

É provável que alguns dos estudantes já conheçam as músicas ou a história de *Os saltimbancos*. Sugerimos exibir algumas cenas da montagem realizada em 2011 pela Odeon Companhia de Teatro (MG), com direção de Carlos Gradim. Nessa montagem, não há a intenção de reproduzir fantasias dos animais protagonistas, e, sim, de criar uma alegoria, em que a todo tempo fica claro que os atores manipulam seus paramentos. Ademais, nela são utilizados o texto e as canções originais. Proponha aos estudantes que leiam o texto sobre a peça e acompanhe com eles a música "Bicharia", que abre o espetáculo. Se possível, distribua cópias com a letra da canção.

Capítulo 8

Dramaturgia

Você conhece a história da peça de teatro musical *Os saltimbancos*? Observe na imagem uma das cenas dessa peça.

GUTO MUNIZ/ARTIN FOCO

Cena da montagem de *Os saltimbancos* (2011), pelo Teatro Odeon (MG). Direção de Carlos Gradim.

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

O que é essa imagem?

Respostas pessoais.

1. Quantos artistas há em cena?
2. Como estão vestidos?
3. Que animais estão representados?
4. Como você imagina que seja a música nessa peça?

Os saltimbancos é o nome de uma peça de teatro musical que conta as aventuras de quatro animais: um jumento, uma galinha, uma gata e um cachorro. A história começa com o jumento, que, cansado de tanto ser maltratado por seu dono, resolve ir para a cidade virar músico e viver de sua arte.

O que é essa imagem?

Orientações e comentários das atividades

1. Há nove artistas em cena.
2. Estão vestidos como os personagens da peça *Os saltimbancos*.
3. Gata, Cachorro, Galinha, Jumento, e outros.
4. Resposta pessoal.

No caminho para a cidade, primeiro ele encontra o cachorro, que foi abandonado por seu dono – e o convence a também ir para a cidade. Em seguida, o jumento e o cachorro esbarram com a galinha. Cansada de botar ovos para alimentar seus donos, ela resolve juntar-se à turma e seguir com eles para a cidade. A última a ser encontrada é a gata. Cheia de ficar presa em um apartamento, ela se junta ao bando e vão todos à cidade, em busca de um sonho: a música.

Exaustos, no meio do caminho os quatro amigos resolvem passar a noite em uma hospedaria. Para surpresa deles, descobrem que seus donos estão reunidos na mesma hospedaria, fazendo planos para recuperar e explorar esses animais ainda mais. Juntos, os saltimbancos decidem dar uma lição em seus donos: os assustam, afugentam e transformam a hospedaria em sua casa!

A peça, que tem músicas de Chico Buarque e Luis Enrique Bacalov, foi inspirada em um conto dos irmãos Grimm, "Os músicos da cidade de Bremen", escrito em 1819.

Ouça, a seguir, da música tema de *Os saltimbancos*, "Bicharia".

1. Depois de ouvir a música, resolva as questões a seguir.

a. Leia as onomatopeias escritas na coluna da esquerda. Escreva nas outras colunas o animal que emite esses sons e por que se revoltou.

Onomatopeia	Bicho	Motivo da revolta
Au, au, au	cachorro	Abandonado pelo dono.
Hi-hó, hi-hó	jumento	Maltratado pelo dono.
Miau, miau, miau	gato/gata	Aprisionada em apartamento.
Cocorocó	galinha	Botava ovos para alimentar os donos.

b. Sobre o que você acha que a música fala?

Resposta pessoal. Professor, converse com os estudantes sobre o tema da peça, o desejo dos animais de se tornarem músicos na cidade, em razão de suas árduas tarefas de trabalho cotidiano. Indique trechos da letra da música em que esse tema se apresente, como "Mas chega um dia (chega um dia) / Que o bicho chia (bicho chia) / Bota pra quebrar, e eu quero ver quem paga o pato / Pois vai ser um saco de gatos".

Sugestão de vídeo

- ESPETÁCULO *Os saltimbancos* – Odeon Companhia Teatral. Instituto Odeon, 4 fev. 2015. Vídeo (*ca*. 129 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WSuwCY7YPf0&t=503s>. Acesso em: 22 mar. 2021.

  No vídeo, é possível assistir na íntegra ao musical, do qual se faz uma leitura contemporânea e no qual se inserem elementos da musicalidade mineira.

MODERNA

Os músicos de Bremen

Habilidades: (EF15AR18), (EF15AR22)

Depois de explorar a montagem musical de *Os saltimbancos*, sugerimos a leitura para a turma de um conto original dos Irmãos Grimm, "Os músicos da cidade de Bremen". A ideia é trabalhar neste tópico algumas das muitas diferenças entre a história original e a adaptação musical. A principal delas é o fato de que, no conto dos Irmãos Grimm, os ladrões encontrados pelos animais ao final não são seus ex-donos, como na versão de Bardotti e Buarque. Comece lembrando a turma de que *Os saltimbancos* foi inspirada no conto "Os músicos da cidade de Bremen". Há uma série de versões do conto disponíveis na internet; abaixo, sugerimos uma delas. Você pode fazer uma pesquisa prévia e escolher a versão que mais lhe aprouver para contar à turma.

Os músicos de Bremen

Observe, ao lado, a ilustração feita para o conto "Os músicos da cidade de Bremen".

HISTORY AND ART COLLECTION/ALAMY/FOTOARENA – COLEÇÃO PARTICULAR

Ilustração de O. Herrfurth (1862-1934) para o conto "Os músicos da cidade de Bremen", dos Irmãos Grimm.

Agora, ouça o professor contar a história dos músicos de Bremen, escrita pelos irmãos Grimm.

Depois de ouvir a história, converse com os colegas e responda às seguintes questões:

1. Onde se passa a história?

A história se passa no caminho entre uma área de campo e a cidade de Bremen.

2. Quais são os personagens principais?

O jumento, o gato, o galo e o cachorro.

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

Sugestão de leitura

- FIGUEIREDO FILHO, Ricardo M. *Os músicos de Bremen* [recurso eletrônico]. Ministério da Educação (MEC) e Secretaria de Alfabetização (Sealf). Brasília, DF: MEC/Sealf, 2020. 16 p. (Coleção Conta pra Mim.) Disponível em: <http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-pra-mim/livros/versao_digital/bremen_versao_digital.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2021.

Trata-se de uma coleção de contos de fadas adaptados para o público infantil.

3. O que acontece com os animais?

O jumento, por estar velho e cansado demais do trabalho pesado, decide ir à cidade de Bremen tornar-se músico. Pelo caminho, encontra um cachorro, um gato e um galo, que decidem juntar-se a ele na sua jornada para tornar-se músico. Em uma casa abandonada, encontram um grupo de ladrões comendo numa mesa farta. Os amigos bolam um plano para espantar os ladrões e tomam a casa; depois, ficarão conhecidos como "Os músicos de Bremen".

4. Quais são as diferenças entre o conto "Os músicos da cidade de Bremen" e a história dos saltimbancos?

Professor, há várias diferenças. Pode-se citar, como já dito, o fato de que, na adaptação musical, os "ladrões" são os ex-donos dos bichos. Outra diferença diz respeito ao sexo dos bichos, que na versão original é apenas masculino.

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

ZAZ

Cada bicho tem uma voz

Você observou que cada animal do conto "Os músicos da cidade de Bremen" tem uma voz diferente. Como é a voz do jumento? E do galo? E do cão? E do gato?

1. Escreva os nomes dos personagens em alguns pedaços de papel. Dobre os pedaços de papel e coloque-os em uma caixa.
2. Um a um, você e os colegas vão sortear um desses pedaços de papel.
3. Dependendo do personagem que tirou, você deve mostrar para a turma como ele falaria a frase: "TODOS JUNTOS SOMOS FORTES".

ZAZ – Cada bicho tem uma voz

Roteiro de aula

Objetivo: Explorar diferentes maneiras de brincar com a modulação de voz para criar características próprias de um personagem.

Duração: 20 min

Observação: Se preciso, a prática pode ocorrer sem a movimentação das cadeiras e das carteiras da sala de aula.

Desenvolvimento: Lembre os estudantes das diferentes composições vocais dos personagens da montagem de *Os saltimbancos*. Pergunte se acham que a voz dos personagens é igual à voz dos atores que os representam. Diga que muitas vezes, no teatro, os atores brincam com suas vozes para expressar uma ou outra característica de um personagem. Convide-os a realizar uma experiência. Escreva com a turma, várias vezes, os nomes dos 4 personagens do conto "Os músicos da cidade de Bremen" em diferentes pedaços de papel e dobre-os. Em um sorteio, um a um, os estudantes devem retirar um papel e desdobrá-lo para descobrir qual personagem representarão. Em um experimento rápido e improvisado, devem, então, dizer a frase "Todos juntos somos fortes" (ou qualquer outra retirada do texto) imaginando como a diria o personagem representado.

Avaliação: A prática pode ser considerada mais fácil por alguns e mais difícil por outros. O mais importante a avaliar não é o apuro técnico com que os estudantes conseguem desenvolver os personagens, mas sim a disposição deles de tentar brincar com a modulação vocal para a fala cênica. Converse com a turma perguntando quais foram as dificuldades encontradas na realização do experimento.

MODERNA

Técnicas da arte – Dramaturgia: a arte de escrever cenas

Habilidades: (EF15AR18), (EF15AR20), (EF15AR22)

Nesta seção, abordamos alguns aspectos da criação de dramaturgia. Para isso, utilizaremos o exemplo de *Os saltimbancos*, que vem sendo utilizado neste capítulo. A ideia é apresentar aos estudantes o texto teatral como uma espécie de roteiro no qual há indicações sobre falas e ações e sobre o qual se tecem as ações e a encenação. Depois de conversar com os estudantes a respeito das diferenças e semelhanças entre *Os saltimbancos* e "Os músicos da cidade de Bremen", pergunte se algum deles já leu um texto de teatro e se conhecem seus diferentes aspectos. Comente que o texto teatral se chama dramaturgia e que é uma espécie de guia para orientar atores, diretores e técnicos nos ensaios, durante a criação de um espetáculo. Pode ser interessante fazer um trabalho preliminar e organizar uma visita à biblioteca da escola em busca de peças teatrais adequadas à faixa etária da turma. Peça a eles que atentem aos aspectos formais da organização do texto e mostre que se trata de um texto diferente dos textos em prosa (com os quais certamente já tiveram maior contato). Aponte as indicações das falas das personagens e as rubricas.

Voltando ao trabalho com *Os saltimbancos*, leia com os estudantes o trecho selecionado. Em seguida, execute a faixa de áudio do disco original, se possível, para que eles acompanhem também as músicas. Caso não seja viável reproduzir o áudio original, a já mencionada encenação de Carlos Gradim, de 2011, conta com o texto integral.

Técnicas da arte

Dramaturgia: a arte de escrever cenas

No teatro, a arte de escrever cenas e peças se chama **dramaturgia**.

Parece um nome difícil, mas a palavra *drama* vem do grego, e significa **ação**. O *turgia* do final da palavra significa **criar**. Ou seja, dramaturgia é a criação da ação.

Você já viu um texto de teatro? Leia, a seguir, um trecho da peça *Os saltimbancos*.

(A encenação começa com a música "Bicharia" e com todos os bichos cantando. Depois da música, o Jumento fica sozinho no palco.)

JUMENTO — Eu, eu sou um jumento. Não sou bicho de estimação. Não tenho nome, não tenho apelido, nem estimação. Sou jumento e pronto. Na minha terra também me chamam de jegue. E me botaram pra trabalhar na roça a vida inteira. Trabalhar feito jumento. Pra no fim... nada. Minha pensão, nenhuma cenoura. Acho que é por isso que às vezes me chamam de burro. Eu não me incomodo. Mas outro dia, eu estava subindo um morro com quinhentos quilos de pedra no lombo. Estava ali, subindo, quando um pai d'égua falou assim: "Mas que mula preguiçosa, sô!", fui ver, e a mula era eu. Aí eu parei — "Mula? ah! é demais" — e resolvi dar no pé. Tomei a estrada que leva à cidade e fui seguindo, naquela escuridão, naquela humilhação, naquela solidão que nem sei. Não sou disso não, mas me deu uma vontade arretada de chorar... e chorar e chorar aos soluços. E pensava com meus borbotões: *(canta música do Jumento)*.

JUMENTO — Pois é, onde que eu estava mesmo? Ah! Estava indo pra cidade. "E fazer o que na cidade?" — eu pensava. Quando alguém não sabe fazer mais nada, nada mesmo, pode ser artista. Hoje todo mundo canta, como dizem aqueles que não sabem cantar. Então eu estava ali andando, quando, de repente, quem é que eu vejo escondido no barranco da estrada? Um pobre cachorro. Estava mesmo a perigo, todo roto, todo esfarrapado, parecia que tinha chegado da guerra. Estava dormindo e tinha sonhos terríveis, pesadelos de cão. *(para o Cachorro)* Ei, cachorro, ei, cachorro, acorda. Um, dois, três.

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

MODERNA

CACHORRO — Sim, senhor, é pra já! (*canta a música do Cachorro*)

JUMENTO — Acabou? Calma, companheiro, eu não sou teu patrão.

CACHORRO — Como, senhor? Vossa Excelência não quer ser meu patrão?

JUMENTO — Deixa disso, eu sou um pobre coitado, sou um pau de arara.

CACHORRO — Sim, senhor, pau de arara, às ordens, em que posso servi-lo? Onde quer que o leve?

JUMENTO — Não me leve a lugar nenhum, rapaz. Eu vou à cidade. Vou procurar emprego como músico. Você também pode vir. Dois animais cantando juntos acho que vai ser a maior sensação.

Chico Buarque de Hollanda.
Os saltimbancos. São Paulo: Global, 2002.

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

Observe que em um texto de teatro temos:

Primeiro – As **falas**, nas quais podemos ver aquilo que o personagem diz em voz alta. Podem ser falas para o público ou falas direcionadas a outros personagens da peça. Perceba que, no trecho que lemos, o Jumento começa falando sozinho, e, quando encontra o Cachorro, começa a falar com ele.

- Volte ao texto e passe um traço embaixo dos nomes dos personagens que falam.

Segundo – As ações, ou **rubricas**, que são o texto que vem entre parênteses. As rubricas são as indicações para quem for fazer a peça. Perceba que a primeira rubrica diz que, depois da música "Bicharia", o Jumento fica sozinho no palco. E quando aparece o Cachorro, a rubrica indica que o Jumento passa a conversar com ele.

- Volte ao texto e contorne todas as rubricas.

Um texto de teatro serve para orientar as pessoas envolvidas em um espetáculo.

Com ele, os atores sabem as **falas** de seus personagens.

- Pense: como você falaria o texto do Jumento se fosse fazer esse personagem do teatro? Resposta pessoal.

Com ele, o diretor sabe **o que** acontece na peça, e **quando**.

- Pense: como você colocaria o Jumento e o Cachorro no palco se fosse o diretor da peça? Resposta pessoal.

Com ele, o grupo de teatro pode criar a **encenação** de uma peça.

- Pense: que elementos (figurinos, objetos, cenário) você usaria para encenar *Os saltimbancos*? Resposta pessoal. Introduza, por meio dessas reflexões acerca do papel do texto teatral como roteiro, ou base para a encenação, o trabalho proposto a seguir, de criar pequenas montagens para o excerto de texto trabalhado.

MODERNA

Vamos experimentar – Do papel para o palco

Habilidades: (EF15AR20), (EF15AR21), (EF15AR22)

Roteiro de aula

Objetivo: Experimentar livremente a dinâmica da encenação teatral por meio da criação de pequenas encenações com base em um mesmo excerto de texto.

Duração: 2 aulas.

Materiais necessários: Os materiais para esta prática devem ser discutidos na medida em que forem necessários para confeccionar elementos cênicos e figurinos para os grupos.

Desenvolvimento: Convide os estudantes a encenar o trecho do texto apresentado anteriormente. Peça a eles que, em duplas, leiam as instruções da atividade, dividam os papéis e discutam a realização da cena. Oriente as duplas a definir estes aspectos da cena antes de começar a ensaiá-la: **onde** (qual será a composição espacial da cena), **como** (quais procedimentos serão empregados na encenação), **o quê** (qual é o entendimento deles sobre o que acontece em cena). Deixe que discutam e esbocem suas próprias versões da cena.

Ajude-os a compor os figurinos e objetos de cena necessários (não precisam ser muito elaborados, uma vez que se trata de uma prática curta) e reserve tempo para que possam ensaiar suas ideias. Ao organizar a apresentação das cenas, garanta que as duplas vejam a encenação umas das outras: é importante discutir, depois, as diferentes versões.

Avaliação: Converse com a turma sobre as diferentes versões apresentadas para a cena entre o Jumento e o Cachorro: "Por que cada dupla decidiu fazer de determinada maneira?". Chame a atenção para momentos interessantes das diversas versões da cena.

Vamos experimentar

Do papel para o palco

Na encenação da peça *Os saltimbancos* pela Odeon Companhia de Teatro, foram criados figurinos em que as cabeças dos animais eram encaixadas como capacetes nos atores e atrizes.

Observe a imagem.

GUTO MUNIZ/ART IN FOCO

Cena com a personagem Gata, na montagem de *Os saltimbancos* da Odeon Companhia de Teatro, em Belo Horizonte (MG). Fotografia de 2011.

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

Um texto de teatro precisa de muitos elementos para virar um espetáculo. Não adianta apenas decorar as falas. É preciso pensar no modo como os personagens falam, andam, se mexem, na forma como se vestem e onde estão, entre outros detalhes.

Todo esse processo de criar um espetáculo a partir de um texto é chamado **encenação**.

Vamos fazer uma experiência.

1 Sente-se com um colega e, juntos, releiam o diálogo entre o Jumento e o Cachorro, nas páginas 100 e 101.

2 Cada um da dupla escolherá um dos personagens.

3 Pensem, juntos, em como acontece a cena do texto. Para isso, conversem sobre as seguintes questões:

- Onde a cena acontece?
- O que o Jumento quer?
- O que o Cachorro está fazendo quando o Jumento o encontra?

4 Organizem alguns ensaios da cena.

- Primeiro, inventem as ações dos personagens com o texto na mão.
- Depois que tiverem decorado o texto, façam alguns ensaios sem o texto.

5 Pensem em elementos para compor a cena.

- Como são os figurinos dos personagens?
- O que mais há em cena?

6 Apresentem a cena para a turma!

- Assista também às encenações das outras duplas!

7 Para finalizar, realizem uma roda de conversa. Pense sobre as questões:

- Como foi ver várias versões da mesma cena?
- Qual versão você achou mais interessante? Por quê?

GUTO MUNIZ/FOCO IN CENA

A galinha e o cachorro, em cena da montagem de *Os saltimbancos*, pela Odeon Companhia de Teatro, em Belo Horizonte (MG). Fotografia de 2011.

MODERNA

Artes integradas – Teatro musical: *Os saltimbancos*

Habilidades: (EF15AR20), (EF15AR22), (EF15AR23)

Convidamos você e a turma a realizar um pequeno processo de produção teatral baseado na obra *Os saltimbancos*, estudada no Capítulo 7 desta unidade. Leia as instruções da atividade e faça um pequeno planejamento e um cronograma de uso próprio (ver sugestão a seguir) para a sua realização. É possível propor uma integração com Língua Portuguesa e Educação Física. Depois disso, elabore uma lista de materiais para a confecção de cenários, figurinos, reprodução de trilha sonora etc. A turma será organizada em grupos, e cada grupo será responsável por criar a encenação de uma das cenas da peça. Solicite aos grupos que escolham a cena e discutam como ela será encenada. Deixe que se organizem e tomem iniciativa; fique atento para não resolver o que eles podem resolver por conta própria. Nesse processo, o seu papel é o de mediador e orientador do trabalho. Garanta tempo suficiente aos grupos para que possam ensaiar e auxilie-os a resolver eventuais disputas e impasses.

Cronograma sugerido: 6 aulas.

Aula 1: **preparação** – Organize a turma em 6 grupos (conforme a divisão de cenas/episódios apresentada no Livro do Estudante) e oriente-os a estudar a dramaturgia da cena. Apresente-lhes o texto original ou peça que componham o próprio texto. Instrua-os a distribuir entre eles as diversas funções do processo de criação: atuação, direção, figurinos e cenografia.

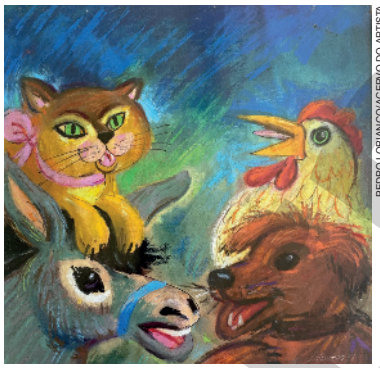
Reprodução comentada das páginas do Livro do Estudante – Impresso

Teatro musical: *Os saltimbancos*

Você leu que *Os saltimbancos* é uma obra de teatro musical.

Você já foi a algum espetáculo de teatro musical? Se sim, qual?

Resposta pessoal.



PEDRO LOBIANCO/ACERVO DO ARTISTA

Pedro Lobianco. *Os saltimbancos*. Ilustração para o disco *Os Saltimbancos*, de Chico Buarque, de 1977. Tinta acrílica e pastel oleoso sobre papel. 31 cm × 31 cm.

Dizemos que um espetáculo de teatro é musical quando, além de a história ser contada por meio dos diálogos entre os personagens, ela também é contada com músicas cantadas pelos atores.

Assim, na peça, é por meio de canções que ficamos sabendo, por exemplo, quem é cada um dos personagens.

- Vamos criar nossa própria encenação de *Os saltimbancos*? Para isso, dividiremos a história em cenas:

1. O Jumento decide ir para a cidade.
2. O Jumento encontra o Cachorro e os dois vão para a cidade.
3. No caminho, os dois encontram a Galinha, que se junta à turma.
4. Por fim, os três amigos encontram a Gata, que decide ir também à cidade.
5. Cansados, os amigos decidem parar em uma hospedaria, onde descobrem seus donos tramando recuperá-los e voltar a explorá-los.
6. Os saltimbancos armam um plano: expulsam os donos da hospedaria e a transformam em sua casa.

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

Aula 2: ensaio de músicas e texto – Definição das músicas da montagem. Eles podem aprender juntos ou sozinhos todas elas ou inventar as próprias. Peça que leiam o texto em grupo e comecem a imaginar possíveis configurações cênicas para que as equipes de cenário e figurino planejem a confecção dos elementos.

Aula 3: ensaio de cena – Os grupos devem retomar o texto e ensaiar as marcações de cena. Lembre-os da prática realizada anteriormente (páginas 102-103) e das distintas soluções para a cena encontradas pelos grupos. As equipes de cenário e figurino podem testar algumas soluções.

Aula 4: ensaio com música e texto – Peça que retomem o texto e as marcações de cena incluindo as músicas na montagem. Lembre-os de que a música faz parte da cena e instigue-os a encontrar soluções para elas.

- Em seguida, organizem-se em grupos. Cada grupo ficará responsável pela encenação de uma das cenas. Para isso, podem ser seguidas as etapas:

Professor, divida a turma em seis grupos. Conforme o número de estudantes da turma, será o número de elementos de cada grupo.

1 Criação da dramaturgia.

- Como aquela cena será contada?
- Quais são os personagens envolvidos?
- O que acontece?
- Discuta essas questões e escreva, com o grupo, a cena que será realizada em formato de texto teatral.

2 Escolha das músicas.

- Quais músicas a cena apresenta?
- Elas serão usadas?
- Em caso afirmativo, aprenda e ensaie as músicas com o grupo.

3 Divisão dos papéis.

- Quem fará qual papel?
- Alguém gostaria de fazer o papel de diretor?

4 Ensaio.

- Lembrem-se de criar as movimentações e vozes dos diferentes personagens, assim como de colocar as músicas nos momentos em que elas ajudam a contar a história.

5 Organização da apresentação.

- Verifiquem com o professor se é possível apresentar a encenação para outras turmas da escola. Se for o caso, juntamente com o professor, preparem tudo o que for necessário para a apresentação.

6 Após a apresentação, converse com os colegas sobre como foi toda a atividade.

- Conte como se sentiu durante a montagem e a apresentação do espetáculo.
- Qual foi o momento mais divertido?
- Como superou as dificuldades que surgiram?
- Como foi sua contribuição para o trabalho coletivo e seu relacionamento com os colegas do grupo e com a turma toda?

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

Avaliação – Converse com os estudantes sobre o processo de criação. Pergunte como se sentiram durante a montagem e a apresentação do espetáculo, atento ao desenvolvimento de suas habilidades socioemocionais.

Os elementos de cenário e figurino de cada cena deverão ser definidos.

Aula 5: ensaio geral – Último ensaio antes da apresentação. Os elementos cênicos devem estar prontos, e as cenas, ensaiadas. Este ensaio técnico vale para quem estiver encarregado de operar elementos como trilha sonora, iluminação etc. Repasse algumas vezes todas as cenas para que a turma se sinta segura a executá-las e operá-las.

Aula 6: apresentações – No dia e na hora combinados com a direção da escola, realize as apresentações. Garanta que todo o equipamento necessário esteja em ordem e o espaço, pronto. Converse com a turma sobre a apresentação. É comum haver certa dose de nervosismo antes de uma encenação pública, então esteja atento para mediar situações de conflito que possam surgir.

Criar e Refletir

Avaliação de processo

Professor, peça à turma que leia a revisão sobre o trabalho nas quatro unidades deste volume e, em seguida, promova uma roda de conversa sobre as questões sugeridas. Essa conversa é a primeira etapa da avaliação de resultado do percurso deste livro. Fique atento às respostas dos estudantes para entender como cada um se apropriou do conteúdo trabalhado. Tendo em vista que durante a abordagem dos conteúdos o processo de criação é mais importante que o produto final, considere e estimule esse aspecto nas exposições da turma.

Na Unidade 1, os estudantes foram levados a perceber as histórias que nosso corpo conta por meio, por exemplo, de tatuagens, de desenhos corporais e das roupas que usamos. Outras histórias são expressas por meio de movimentos, como no *Slam* do Corpo e na dança-teatro. Foram abordadas também as relações entre moda e consumo e algumas experiências para a introdução ao conceito de coreografia.

Na Unidade 2, foi abordada a arte como meio de contar histórias aliando texto e imagem, a exemplo da isogravura e da xilogravura. Os estudantes foram instigados a identificar e a produzir tirinhas e histórias em quadrinhos e a perceber o desenho como ferramenta importante para a linguagem do cinema.

Reprodução comentada das páginas do Livro do Estudante – Impresso

Criar e Refletir

Criar

Neste volume, exploramos diferentes formas de contar histórias.

1 Em uma roda de conversa, conte o que você aprendeu com os estudos feitos.

- Na Unidade 1: conte o que você aprendeu sobre a forma como nosso corpo conta nossas histórias e sobre como as diferentes maneiras de movimentá-lo podem expressar e comunicar partes importantes dessa história.
- Na Unidade 2: conte o que você aprendeu sobre as histórias que as imagens contam e também como cada material e técnica da arte tem uma história própria.
- Na Unidade 3: fale o que você aprendeu sobre as diferentes formas de contar histórias usando a música e os sons.
- Na Unidade 4: conte o que você aprendeu com a exploração de diversas maneiras de narrar e contar histórias por meio da linguagem teatral.

2 O que você achou mais interessante do trabalho com a arte de contar histórias nas diversas linguagens artísticas?

3 Como a turma acha que as linguagens artísticas podem ser usadas para contar diferentes histórias do dia a dia?

4 Como foi trabalhar em projetos de criação coletiva?

LAURENT PHILIPPE

J. BORGES/ACERVO DO ARTISTA – MEMORIAL J. BORGES & MUSEU DA XILOGRAVURA, BEZERROS, PERNAMBUCO

AGE FOTOSTOCK/EASYPIX BRASIL – MOSTEIRO DE SÃO LOURENÇO DE EL ESCORIAL, MADRI, ESPANHA

MARIO CASTELLO/ACERVO XPTO

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

Refletir

Peça aos estudantes, em seguida, que respondam às questões indicadas.

Depois de conversar com o professor e a turma sobre o processo de aprendizado com as quatro unidades deste livro, reflita e responda:

1. De quantas maneiras é possível contar uma história? Cite quatro.

Resposta pessoal. Podem ser citadas, por exemplo, a história em quadrinhos, a literatura, a dança, a moda, a contação de histórias (oral ou com objetos e a canção, entre outras).

2. Nosso corpo tem história? Como ela se expressa?

Sim. A história do nosso corpo pode ser expressa na maneira como nos movemos, nos comportamos, nos vestimos etc.

3. Dê um exemplo de uma canção usada para contar uma história.

Por exemplo, a canção do Jumento, em *Os saltimbancos*.

4. Quem são os griôs? Qual é a importância deles em suas comunidades?

Os griôs são contadores de história dos povos da África Ocidental. Eles guardam os saberes e tradições de suas comunidades.

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

Iniciamos a Unidade 3 com o estudo da canção e pesquisamos as tradições de improviso no Brasil. Depois, vimos como a música instrumental pode contar histórias e como ruídos e música podem interagir com outras formas de arte para construir histórias e sensações.

Iniciamos a Unidade 4 com as contações de histórias, tanto tradicionais como contemporâneas. Em seguida, estudamos a dramaturgia de *Os saltimbancos* e a encenação de uma peça de teatro musical.

MODERNA

Conclusão

Nesta última unidade, exploramos a narratividade por meio da linguagem teatral. Propusemos a prática de diversos procedimentos ligados a essa linguagem, desde os mais recorrentes, como a contação de histórias teatralizadas, até as antigas tradições populares, como a dos griôs. No Capítulo 8, a discussão acerca da narratividade foi expandida para o trabalho com o conceito de dramaturgia, com o objetivo de estabelecer uma ligação entre a narratividade e o teatro da forma mais comum em nosso cotidiano.

A ideia desta unidade é, além de tudo, proporcionar o processo criativo de uma montagem teatral com a turma para que possam ser experimentados os lugares da atuação, da direção e da elaboração do trabalho cênico. Ao final, é importante que a turma possa realizar uma autoavaliação acerca do percurso feito, lembrando das suas principais dificuldades e ganhando consciência da importância do trabalho coletivo. Da mesma forma, a avaliação de resultado é importante para que o professor possa ter uma ideia do progresso da turma em relação à apropriação e ao desenvolvimento das habilidades trabalhadas.

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 DEOAVALIAÇÃO

Nome: _____ Ano: _____ Bimestre: _____

1. Com os estudos das unidades consigo distinguir as várias linguagens artísticas.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

2. Sou capaz de reconhecer os elementos das artes que fazem parte de uma apresentação teatral.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

3. O que estudei me ajudou a compreender o que é necessário para que aconteça uma peça teatral.

☐ Sim ☐ Não

4. O que aprendi mudou minhas atitudes quando assisto a uma apresentação teatral.

☐ Muito ☐ Pouco ☐ Não mudou

5. Participei e contribui com as etapas das práticas que foram feitas com o grupo.

☐ Sim ☐ Em parte ☐ Não

6. Partilhei com meus familiares o que aprendi na escola sobre teatro.

☐ Sim ☐ Não ☐ Às vezes

7. Participei das rodas de conversa com minhas ideias e opiniões.

☐ Sempre ☐ Não ☐ Às vezes

MODERNA

FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM

4º BIMESTRE – UNIDADE 4

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.

(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, 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.

(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

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

(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.

ESTUDANTES	(EF15AR18)	(EF15AR20)	(EF15AR21)	(EF15AR22)	(EF15AR23)	(EF15AR25)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						

MODERNA

O que eu aprendi

Avaliação de resultado

Dança

Habilidade: (EF15AR11)

Interpretação da resposta: C.

As alternativas **A**, **B** e **D** opõem os conceitos de **coreografia** e **improvisação**, e essa oposição é falsa. A afirmativa **C** é correta pois compreende que uma improvisação pode ser considerada também uma coreografia, uma vez que tal acontecimento seja fruto de uma escolha estética.

Reorientação de planejamento: Caso o estudante tenha dúvidas em relação aos conceitos de coreografia e improvisação, retome com a turma o estudo da seção *Técnicas da arte*, da Unidade 1 deste volume, e experimente refazer com os estudantes a seção *Vamos experimentar – Coreografia improvisada*. Ao longo dessa revisão, pontue as diferenças e semelhanças entre coreografia e improvisação.

Artes visuais

Habilidade: (EF15AR01)

Interpretação da resposta: Os estudantes deverão identificar as características de duas técnicas tradicionais das artes visuais, cada qual envolvendo procedimentos que passaram por grandes transformações com o avanço tecnológico. Enquanto uma das imagens envolve um fazer lento e artesanal, a outra parece congelar um acontecimento muito rápido no tempo, tão rápido que as asas do pássaro parecem estar em movimento na imagem. Os itens da questão provocam a reflexão sobre as diferenças entre as técnicas artísticas tradicionais e as contemporâneas, e estimulam a leitura de imagem, a percepção e a imaginação.

Reorientação de planejamento: Caso os estudantes tenham dificuldade em resolver a questão, você poderá retomar as imagens trabalhadas na unidade de Artes Visuais para exemplificar a estética e retomar os procedimentos das duas técnicas: **xilogravura** e **fotografia**. Possivelmente, será necessário realizar um procedimento de leitura de imagem e de comparação entre elas. Mais importante que acertar é cultivar o olhar e aprender a mobilizar critérios reconhecíveis sobre como olhar para uma imagem a partir da perspectiva da arte. Essa leitura pode ser feita com base em perguntas, por exemplo: qual imagem parece mais real? Em qual delas o pássaro parece estar mexendo as asas? Qual delas traz outros elementos e personagens que parecem acrescentar novos sentidos para a imagem? Que cores tem cada imagem? Onde a história que elas contam acontece? Com quais materiais parecem ter sido feitas? Quais técnicas trabalhadas na unidade de Artes Visuais vocês usariam para representar um pássaro e por quê?

O que eu aprendi

Dança

1. Ao longo do estudo deste volume, você e seus colegas experimentaram criar coreografias a partir de movimentos improvisados. Com base nas suas experiências e aprendizados, podemos dizer que **coreografia** e **improvisação** podem ser entendidos como:

   a. [ ] A coreografia é um movimento sempre coletivo e a improvisação é um movimento individual.

   b. [ ] A coreografia é o movimento registrado e escrito em um papel e a improvisação é todo movimento realizado no espaço.

   c. [X] A coreografia é todo conjunto de movimentos realizados a partir de uma combinação prévia e, por isso, podem existir coreografias improvisadas.

   d. [ ] A coreografia é um movimento sempre individual e a improvisação é um movimento coletivo.

Artes visuais

1. Observe as imagens **A** e **B**.

VACLAV SEBEK/SHUTTERSTOCK

Beija-flor.

J. BORGES – COLEÇÃO PARTICULAR

J. Borges. *Paisagem do agreste*, 2014. 66 cm × 48 cm. Coleção particular.

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

MODERNA

- Escreva **A** ou **B**, antes de cada afirmação, de acordo com a letra da imagem correspondente.

Exemplos:

(**B**) O fundo da imagem é amarelado.

(**A**) O título da imagem tem a palavra "paisagem".

A — É uma fotografia.

B — É uma xilogravura, ou seja, é uma impressão em cores a partir de uma matriz de madeira.

A — A imagem foi feita muito rapidamente.

B — A imagem foi produzida com um processo que é lento e artesanal.

B — A imagem tem muitos elementos e parece contar uma história.

A — A imagem parece congelar um acontecimento cotidiano.

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

Música

1. Na história de João e Maria, as duas crianças se perdem na floresta. Elas encontram uma casa feita de doces e são recebidas por uma senhora que parece bondosa e lhes dá tantos doces quanto elas queiram.

Na verdade, essa senhora era uma bruxa, que planejava comer João e Maria. Eles descobrem isso e conseguem se salvar, bolando um plano para atraí-la para o próprio forno e, assim, conseguem fugir da casa na floresta.

- Imagine uma trilha sonora para os diferentes momentos da história de João e Maria. Descreva como seria a música para cada momento listado abaixo e justifique. Respostas pessoais.

a. **Momento 1:** João e Maria se perdem na floresta, mas encontram a casa feita de doces e a senhora bondosa dá aos dois muitos doces para comer.

Música

Habilidade: (EF15AR17)

Interpretação da resposta: Os estudantes devem ser capazes de associar qualidades de sons ou músicas a possíveis cenas ou sensações. A seguir, temos respostas esperadas para cada item. É importante lembrar que as respostas previstas aqui são **sugestões**. Quando for interpretá-las, tenha em mente as sugestões de sensações para cada cena e veja se as respostas dos estudantes se alinham ao esperado.

Momento 1: A música imaginada deve começar com traços que remetam à sensação da incerteza de estar perdido: uma música triste ou misteriosa, talvez mais lenta. Quando as crianças encontram a casa feita de doces e a bondosa senhora, a música pode ficar mais intensa e animada, indicando a animação delas.

Momento 2: A música imaginada deve ter elementos dramáticos: uma música assustadora, com volume mais intenso e andamento acelerado, demonstrando o desespero das crianças.

Momento 3: Para o momento final, a música pode ter um começo que ainda indique o medo que as crianças sentem da bruxa, mas depois ficar mais alegre e imponente, indicando sua vitória.

Reorientação de planejamento: Caso você perceba dificuldades da turma em associar os sons a diferentes situações, retome os áudios trabalhados ao longo do capítulo 6, para as atividades envolvendo música e artes visuais e música e teatro. Escute-os novamente com a turma e procure praticar, com os estudantes, a descrição dos sons associados a diferentes emoções (por exemplo, o "Inverno" de Vivaldi é intenso e acelerado, dando a ideia de um frio muito forte, enquanto a "Primavera" tem um pulso moderado e melodia alegre, remetendo aos passarinhos voando na primavera). Incentive-os a interpretar as emoções ou sensações enquanto os trechos musicais tocam e, depois, converse sobre as associações que fizeram.

Teatro

Habilidade: (EF15AR22)

Interpretação da resposta: Essa questão tem por objetivo verificar o conceito de personagem teatral, desenvolvido na Unidade 4, por meio do trabalho com a obra *Os saltimbancos*. Depois da experimentação e criação de diversos personagens, peça aos estudantes que respondam às perguntas.

Na pergunta **A**, espera-se que a justificativa da resposta esteja atrelada ao processo criativo desenvolvido anteriormente ("escolhi este porque eu o representei, ou porque gostaria de tê-lo representado" etc).

Na questão **B**, espera-se que, como resultado do trabalho, os estudantes possam escrever brevemente sobre a biografia (gênese) do personagem escolhido, demonstrando a apropriação satisfatória do conceito de personagem teatral.

Na pergunta **C** podemos verificar a apropriação ou o entendimento desse personagem, dentro da estrutura dramática. Aqui, o estudante pode responder de acordo com o processo de criação vivido pela turma, mas espera-se que consiga relacionar os eventos retratados na peça com a gênese do personagem (a galinha decidiu ir com os saltimbancos pois não aguentava mais ser explorada etc.).

Finalmente, na questão **D**, pede-se aos estudantes que tentem descrever o registro vocal dos personagens. Aqui é possível tanto remeter aos estudos das diferentes versões da peça, como ao processo de criação vivido pela turma.

Reorientação de planejamento: Caso você perceba que os estudantes não conseguiram se apropriar do conceito de personagem teatral, aprofunde as discussões e proponha uma conversa acerca do uso da imaginação e sobre como é possível "brincar de ser outra pessoa". Relembre dinâmicas vividas em processos anteriores, como a de "criar monstros", no segundo ano, e retome as dinâmicas apresentadas no Capítulo 8.

b. **Momento 2:** Eles descobrem que a senhora bondosa é, na verdade, uma bruxa má que quer comê-los.

c. **Momento 3:** Eles se salvam, jogando a bruxa no forno e fugindo da casa de doces.

Teatro

1. Escolha um dos quatro personagens principais da peça *Os saltimbancos*: o jumento, o cachorro, a galinha ou a gata. Em seguida, responda:

a. Qual personagem você escolheu? Por quê?

Resposta pessoal.

b. Como era a vida desse personagem antes da peça?

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

MODERNA

c. Por que esse personagem decide se juntar aos saltimbancos?

d. Como você descreveria a voz desse personagem?

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

Artes integradas

1. Ainda pensando no trabalho realizado com a montagem de *Os saltimbancos*, responda:

a. Como a música ajuda na criação do espetáculo?

b. Escolha e escreva qual é o trecho de que você mais gosta da coreografia do seu personagem.

Resposta pessoal.

c. Como os elementos visuais (cenário e figurinos) ajudam a entender a história?

Artes integradas

Habilidade: (EF15AR23)

Interpretação da resposta: Essa questão indaga o estudante sobre aspectos interlinguagens em um processo de criação artística. No caso, escolhemos tomar como base o processo de montagem da peça *Os saltimbancos*, proposto na Unidade 4 do Livro do Estudante. Dessa forma, para a questão **A**, espera-se que os estudantes reconheçam que a música é fundamental na criação de um espetáculo musical. Respostas como "a música ajuda a contar a história", ou "a música ajuda a conhecer mais os personagens" mostram um bom entendimento dessa relação.

A questão **B** une aspectos da dança, da música e do teatro, relacionando-os. Espera-se que os estudantes citem um trecho concreto (movimento), relacionando-o ao trecho correspondente da trilha sonora.

A pergunta **C** verifica o entendimento dos elementos ligados às artes visuais, como o cenário e os figurinos. Aqui, podem ser consideradas satisfatórias respostas que relacionem cenário e figurinos à narrativa: "o cenário mostra onde acontecem as coisas", "o figurino ajuda a mostrar quem são os personagens" etc.

Reorientação de planejamento: Caso a turma não consiga estabelecer conexões entre as diferentes linguagens e o processo de criação artística, é possível conversar especificamente sobre as quatro linguagens presentes nesta coleção e mostrar, com exemplos concretos, essas ligações. Para isso, é possível escolher e assistir com a turma a um espetáculo teatral ou de dança, apropriado para a faixa etária em questão, realizando em seguida uma conversa sobre os elementos de interseção entre as diferentes linguagens artísticas.

MODERNA

Referências bibliográficas comentadas

Dança

BRYAN-WILSON, Julia; ARDUI, Olivia. *História da dança*: antologia. São Paulo: Masp, 2020.

Composta de vinte e oito textos de diversos artistas e pesquisadores do mundo, essa antologia oferece importantes reflexões para o trabalho em dança, expandindo o conceito de coreografia e relacionando-o aos diálogos constantes entre dança e sociedade.

CRANE, Diana. *A moda e seu papel social*: classe, gênero e identidade das roupas. São Paulo: Editora Senac, 2006.

O livro apresenta um panorama histórico das transformações da moda ao longo dos tempos, vinculando a moda à construção das identidades individuais e sociais do corpo.

FEIST, Hildegard. *Arte indígena*. São Paulo: Moderna, 2010.

Esse livro oferece alguns exemplos daquilo que pode ser entendido contemporaneamente como arte indígena, focando povos originários situados no Brasil que exploram diversas técnicas tais como pinturas corporais, artesanato, cerâmica, cantos e danças.

INSTITUTO do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. *Site* oficial. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/>. Acesso em: 28 jul. 2021.

O *site* do Iphan apresenta um rico arquivo de textos, imagens e vídeos de diversas práticas culturais nacionais alçadas à categoria de patrimônio material e imaterial. Entre essas práticas, é possível encontrar diversas danças nacionais, tais como o frevo, o samba de roda e a congada.

MELLO, André da Silva; SCHNEIDER, Omar (orgs.). *Capoeira*: abordagens socioculturais e pedagógicas. São Paulo: Appris, 2015.

Composto de diversos artigos de pesquisadores e jogadores de capoeira, o livro apresenta um amplo panorama dos contextos e bases dessa prática cultural, bem como reflexões sobre conexões entre a capoeira e a pedagogia, que podem inspirar processos criativos em dança, em sala de aula.

Teatro

AGUIAR, Roselina; SILVA, Marcela I. R. e. A tradição da literatura africana oral dos *griots* representada em algumas narrativas brasileiras. *Ciclo Revista*, v. 3, n. 1, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifgoiano.edu.br/index.php/ciclo/article/view/838/668>. Acesso em: 22 mar. 2021.

Nesse artigo, as pesquisadoras Roselina Aguiar e Marcela Ítalo Rodrigues e Silva recuperam pontos interessantes de interseção entre a tradição griô e os povos escravizados trazidos ao Brasil durante o período colonial.

HOLLANDA, Chico Buarque de; BARDOTTI, Sérgio. *Os saltimbancos*. São Paulo: Autêntica, 2017.

Peça teatral de Sérgio Bardotti e Chico Buarque de Hollanda que adapta para o teatro musical infantil a história "Os músicos de Bremen", dos irmãos Grimm.

OLIVEIRA, Kiusam de. *Omo-obá*: histórias de princesas. São Paulo: Mazza, 2009.

Nesse livro, Kiusam de Oliveira adapta para crianças lendas da mitologia iorubá, focando histórias de mulheres e divindades daquele povo.

PRIETO, Heloísa; EUGÊNIA, Maria. *Divinas aventuras*: histórias da mitologia grega. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2020.

As autoras recontam nesse livro histórias extraídas da mitologia grega e adaptadas para crianças. Os deuses narram as próprias histórias em primeira pessoa e fazem comparações entre elas e o mundo contemporâneo.

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/>.

ALMEIDA, Lucila Silva de; BAROUKH, Josca Ailine. *Parlendas para brincar*. São Paulo: Panda Books, 2013.

O livro reúne diversas parlendas e brincadeiras que utilizam a palavra cantada na língua portuguesa.

SCHAFER, Murray. *O ouvido pensante*. Trad. de Maria Lúcia Pascoal, Magda R. Gomes da Silva e Marisa Trench de Oliveira Fonterrada. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

Nesse livro, Schafer condensa sua proposta do ensino musical a partir da escuta, independentemente de conhecimento prévio da linguagem musical, de classe social, talento ou idade. Com base em algumas de suas propostas de escuta e reprodução de sons, é possível trabalhar de diversas formas a percepção de como os sons podem ser usados para contar histórias e transmitir mensagens.

VERMELHO como o céu. Direção: Cristiano Bortone. Itália: California Filmes, 2007. 100 min.

Esse filme conta a história da infância do engenheiro de áudio italiano Mirco Mencacci. Fã de filmes de faroeste, quando criança, Mirco sofre um acidente com uma espingarda e fica cego. Ele passa a frequentar uma escola especial para crianças cegas e passa por um difícil período de adaptação. Ao descobrir um gravador, Mirco e seus colegas começam a criar histórias em fitas cassetes, utilizando objetos cotidianos para criar efeitos sonoros e trazer as narrativas à vida.

Artes visuais

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. *In*: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987.

Nesse artigo, Walter Benjamin parte da história de um escritor para pensar sobre a figura do narrador: aquele que intercambia a experiência. Trata-se de uma grande contribuição para pensar o feito de narrar, presente tanto na arte, em suas variadas linguagens, como na educação, e entendido sobretudo como o ato de dar forma a uma experiência e transmiti-la para que ganhe espaço no imaginário de quem ouve uma história.

CAMPUS IN CAMPS; GRUPO CONTRAFILÉ. *A árvore-escola*. São Paulo: 31ª Bienal de São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.bienal.org.br/content/Arvore%20Escola_Livro%20DIGITAL.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2021.

O livro é resultado de um processo artístico colaborativo entre artistas e educadores nacionais e internacionais e conta a história do baobá, a árvore-escola em torno da qual alguns povos tradicionais africanos se reuniam para ouvir e contar histórias. Esse livro-obra apresenta uma abordagem para o compartilhamento das histórias e para a colaboração como prática artística que pode servir de recurso pedagógico, por meio de experiências criadoras conjuntas e processuais.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.

Nesse clássico do pensamento sobre a fotografia, Vilém Flusser reflete sobre o gesto fotográfico: sua produção, distribuição e recepção. Embora escrito em 1985, a obra fornece elementos fundamentais para pensar o olhar fotográfico e os efeitos da circulação da imagem técnica. Essa obra de teoria da arte pode contribuir para que os professores pensem criticamente as transformações das relações entre fotografia, informação e experimentação artística.

HQ: 5 competências que as histórias em quadrinhos desenvolvem nas crianças. *Quindim*, 30 jan. 2020. Disponível em: <https://quindim.com.br/blog/hq/>. Acesso em: 29 jul. 2021.

Nessa matéria, o *blog* focado em literatura para crianças apresenta diferentes benefícios do uso de histórias em quadrinhos para o desenvolvimento de habilidades leitoras. A meio caminho entre as artes visuais e a língua portuguesa, esse gênero textual contribui, de modo divertido, para a formação do gosto pela leitura e do imaginário estético.

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

MODERNA

MODERNA

ISBN 978-65-5779-738-9

9 786557 797389