

MUNDO DE EXPLORAÇÕES ARTE

**MANUAL DE PRÁTICAS
E ACOMPANHAMENTO
DA APRENDIZAGEM**

Digital

2^o
ano

Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

Organizadora: Editora Moderna
Obra coletiva concebida, desenvolvida
e produzida pela Editora Moderna.

Editora responsável:
Andressa Munique Paiva

Componente: Arte

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
PNLD 2023 - Objeto 2
Código da coleção:
0190 P23 02 02 000 060

 **MODERNA**



MODERNA

MUNDO DE EXPLORAÇÕES ARTE

2^o
ano

Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Organizadora: Editora Moderna

Obra coletiva concebida, desenvolvida
e produzida pela Editora Moderna.

Editora responsável:

Andressa Munique Paiva

Bacharela em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo
pela Faculdade Cásper Líbero. Especialista em Língua Portuguesa
pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Especialista em Fundamentos da Cultura e das Artes
pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp).
Editora de livros didáticos.

MANUAL DE PRÁTICAS E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

Digital

Componente: Arte

1ª edição

São Paulo, 2021

Elaboração dos originais:

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 de 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” (Unesp-SP). Pesquisador e mediador cultural. Professor.

Christiane Coutinho

Mestra em Artes na área de Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp-SP). Licenciada em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp-SP). Educadora, artista e autora.

Franco Caldas Fuchs

Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Estadual do Paraná. Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Paraná. Autor de livros didáticos de Arte, diretor e professor de Teatro e músico.

Coordenação editorial de produção: Maria do Carmo Fernandes Branco

Edição de texto: Lygia Roncel

Assistência editorial: Raphael Henrique de Souza Freitas

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

Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani

Revisão: Cesar G. Sacramento, Denise Ceron, Janaína Mello, Lilian Xavier, Máira Cammarano, Márcio Della Rosa, Sirlene Prignolato

Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi

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, Yânia 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

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

Mundo de explorações arte [livro eletrônico] :
manual de práticas e acompanhamento da
aprendizagem : digital / organizadora Editora
Moderna ; obra coletiva concebida, desenvolvida e
produzida pela Editora Moderna ; editora
responsável Andressa Munique Paiva. -- 1. ed. --
São Paulo, SP : Moderna, 2021.
PDF

2º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Componente: Arte
ISBN 978-65-5779-925-3 (material digital em PDF)

1. Arte (Ensino fundamental) I. Paiva, Andressa
Munique.

21-81896

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

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

1. Apresentação	IV
2. Plano de desenvolvimento anual – 2º ano	V
1º bimestre	V
2º bimestre	VII
3º bimestre	IX
4º bimestre	X
3. Gestão em sala de aula	XII
4. Orientações sobre avaliações	XII
5. Considerações pedagógicas sobre as atividades do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem	XIII
Unidade 1 – Os movimentos do nosso corpo	XIII
Unidade 2 – Música e orquestras	XIV
Unidade 3 – Retrato e autorretrato	XVI
Unidade 4 – O mundo mágico do teatro	XVII
6. Sugestões de sequências didáticas para o trabalho com unidades temáticas do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem	XIX
Sequência didática 1 (1º semestre)	XIX
<i>Aferição e formas de acompanhamento dos objetivos de aprendizagem</i>	XXI
<i>Ficha de autoavaliação</i>	XXII
Sequência didática 2 (2º semestre)	XXII
<i>Aferição e formas de acompanhamento dos objetivos de aprendizagem</i>	XXIV
<i>Ficha de autoavaliação</i>	XXIV



1. APRESENTAÇÃO

Caro professor,

Este Manual Digital de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem é um instrumento que visa auxiliá-lo em todo o processo de organização de seu trabalho como docente, oferecendo as bases necessárias para o aproveitamento integral do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem.

Para apoiar seu trabalho pedagógico, a fim de que possa promover a efetiva consolidação da aprendizagem, este manual foi desenvolvido de modo a auxiliá-lo no planejamento, na organização e no sequenciamento de conteúdos e atividades. Ele foi estruturado nos tópicos:

- **Plano de desenvolvimento anual:** apresenta os objetivos e esclarece as justificativas pelas quais determinadas atividades foram escolhidas para integrar o Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem. Nesse plano de desenvolvimento, você terá acesso às competências e às habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que são abordadas e exploradas no livro e aos argumentos que fundamentaram a proposta para que possa ampliar sua abordagem de modo autoral. O plano de desenvolvimento é anual e apresenta-se por bimestres – e por linguagem artística –, seguindo a organização do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem.
- **Gestão em sala de aula:** trata-se de orientações sobre os aspectos que devem ser considerados para planejar uma aula com antecedência e, assim, otimizar tempo e recursos. De modo geral, é apresentado o que é necessário para desenvolver aulas das diferentes linguagens, como artes visuais, teatro, música e dança.
- **Orientações sobre avaliações:** esse tópico apresenta as múltiplas possibilidades de avaliações encontradas nesta coleção. Há, também, uma reflexão sobre a natureza das avaliações, levando em consideração o momento e o foco da observação e da análise em aulas de Arte, tendo em vista que esse componente curricular, muitas vezes, não pode ser medido ou avaliado quantitativamente.
- **Considerações pedagógicas sobre as atividades do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem:** organizado por bimestre e seguindo as mesmas subseções do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem, esse tópico oferece instrumentos para o aproveitamento integral do livro. Cada subseção apresenta respostas possíveis, encaminhamentos para as atividades propostas ou orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações, em que são indicadas sugestões de como abordar os temas e encaminhar as dificuldades que possivelmente os estudantes apresentem. Nesse tópico há sugestões complementares ao trabalho da unidade com informações extras, propostas de aprofundamento de pesquisa e indicação de ampliação dos temas abordados.
- **Sugestões de sequências didáticas para o trabalho com unidades temáticas do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem:** são sugeridas atividades com planos de aula detalhados. As propostas são semestrais e visam condensar temas estudados ao longo de dois

bimestres, considerando duas linguagens artísticas específicas. Nessas sequências, são evidenciados os objetivos, o planejamento – etapa por etapa –, os recursos necessários e os instrumentos de acompanhamento do desenvolvimento dos estudantes e de avaliação. São duas sequências didáticas, que devem ser feitas preferencialmente ao final de cada semestre letivo.

Neste Manual Digital de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem, você encontrará também a reprodução do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem para que possa acompanhar as atividades em sala de aula e planejar suas aulas e as tarefas de casa.

O Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem segue duas estruturas que se alternam em suas quatro unidades. Duas unidades constituem a **seção de práticas de observação, investigação, reflexão e criação** e organizam-se da seguinte maneira:

- **De olho na imagem ou De olho no texto:** propõem leituras de imagens (obras, fotografias, ilustrações etc.) ou de textos, de modo a relacionar os conhecimentos prévios do estudante com os conteúdos abordados.
- **Hora da pesquisa:** sugere atividades investigativas aos estudantes, por meio de entrevistas ou consultas em sites e livros.
- **Processo de criação:** propõe atividades práticas com alguma produção artística (desenho, escrita, prática física, jogo) e com apresentação dos resultados.
- **Refletir, conversar e registrar:** sugere reflexões individuais e coletivas sobre os temas da unidade e contempla espaço para registro criativo dessas reflexões.

As outras duas unidades têm a seguinte estrutura e compõem a **seção de práticas de revisão, fixação e verificação da aprendizagem:**

- **Revisitar:** revisa, por meio da leitura de imagens ou textos, e amplia informações ou propõe exercícios práticos sobre artistas, obras ou conceitos.
- **De olho no texto:** propõe textos de modo a relacionar os conhecimentos prévios e as experiências de vida dos estudantes com os conteúdos abordados.
- **O que aprendemos?:** por meio de questões, faz uma breve verificação do que foi estudado e praticado ao longo da unidade e sugere aos estudantes a elaboração de uma reflexão final a respeito dos temas estudados.

Neste manual você encontrará diversos recursos para instrumentalizar a sua prática docente. Cabe a você, no entanto, professora ou professor, adaptar o conteúdo à sua realidade, considerando a região em que a escola está inserida, a cultura local e os recursos à sua disposição. Assim, as propostas ficarão mais próximas à realidade dos estudantes, tornando as experiências mais significativas e prazerosas. Além disso, é importante valorizar cada estudante individualmente, proporcionando-lhe um ambiente acolhedor e de respeito, para que todos se sintam encorajados a participar das propostas e compartilhar com os colegas seu modo de ver o mundo e de encarar a vida.

Por fim, esperamos que este material lhe ofereça subsídios para o desenvolvimento de sua prática pedagógica e que também cumpra a função de estimulá-lo a encontrar novos caminhos na Educação.

2. PLANO DE DESENVOLVIMENTO ANUAL – 2º ANO

O plano de desenvolvimento está organizado por bimestres e apresenta objetivos e justificativas para os conteúdos que foram abordados nos Livros de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem. Neste plano há as competências e as habilidades desenvolvidas e o modo como foram trabalhadas nas atividades propostas.

1º bimestre

Unidade 1 – Os movimentos do nosso corpo

Objetivos

Perceber suas características individuais e pessoais, físicas e emocionais, entendendo-se como ser único, e as características físicas e emocionais particulares dos colegas, exercendo a empatia e respeitando as diferenças; conhecer uma diversidade de linguagens artísticas, ampliando seu repertório e percebendo o diálogo entre elas; participar de atividades que convidam à leitura e a se expressar por meio da escrita e da oralidade, dando continuidade ao seu processo de alfabetização; aprender – e apreender – os conceitos próprios da linguagem da dança, na teoria e na prática, de modo lúdico; tomar consciência do potencial expressivo de seus movimentos corporais por meio de ações individuais propostas em sala de aula; participar de exercícios coletivos e/ou colaborativos para desenvolver a capacidade de comunicar-se com os demais, de modo a encontrar coletivamente soluções para os desafios apresentados; vivenciar situações de aprendizagem em que se sinta confortável para se expressar livremente e para experimentar novas possibilidades de se movimentar e de dançar; e ter aguçada a sua curiosidade para pesquisar e descobrir manifestações de dança presentes em seu entorno e em seu cotidiano.

Justificativa

Ao fazer exercícios que possibilitam a autopercepção e o autoconhecimento, seja relacionado a aspectos físicos, seja relacionado a aspectos emocionais, o estudante pode aprender a valorizar-se como ser único, que tem características próprias e peculiares. Nessa perspectiva, é possível que ele perceba que seu modo de se expressar também é particular. Essa consciência é importante para que respeite a si próprio e aos próprios limites e desenvolva a capacidade de lidar com suas emoções, seu autocuidado e suas escolhas, ainda que em um âmbito mais simplificado, considerando sua idade. O conhecimento de elementos próprios da dança, assim como a consciência de como seu corpo realiza os movimentos, pode proporcionar autonomia para que ele busque sua maneira pessoal de se expressar por meio da dança não só no ambiente escolar, mas também em sua vida de modo geral.

Complementando esse processo de autoconhecimento, faz-se necessário o desenvolvimento de um trabalho de perceber o outro, identificando as características que são próprias e únicas também nos colegas. Ao entender que cada ser humano é diferente e tem suas limitações, sua personalidade e um modo pessoal de se expressar, o estudante desenvolve a empatia e o respeito pelo outro. E o que se inicia com a observação do próximo expande-se para a percepção da sociedade, para que o estudante desenvolva também o respeito à diversidade social de modo geral.

Relações entre os objetos de conhecimento e as competências específicas da BNCC previstos para o 1º bimestre em dança

QUADRO DE COMPETÊNCIAS

COMPETÊNCIAS GERAIS

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

QUADRO DE COMPETÊNCIAS

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMO SÃO TRABALHADAS
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.	Essa competência é contemplada por meio da apreciação e da leitura crítica das obras <i>Entrevistas</i> , de Anna Maria Maiolino (artes visuais, incluindo a linguagem híbrida da <i>performance</i>); <i>Tempos modernos</i> , de Charles Chaplin (cinema); e “Cada um”, canção pertencente à trilha sonora da animação <i>Tainá e os guardiões da Amazônia</i> (audiovisual/animação).
4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.	Na observação da obra de Anna Maria Maiolino, os estudantes são convidados a uma atividade lúdica que implica o desafio de criar formas de cruzar um caminho repleto de obstáculos. Imaginação, ludicidade e percepção do espaço são habilidades contempladas nessa atividade.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.	Todas as atividades práticas dessa unidade convidam o estudante a expressar-se corporalmente de modo autoral, em etapas individuais (como no jogo “Campo de obstáculos”) e coletivas (no jogo “Máquina de movimentos”).

Relações entre os objetos de conhecimento e as habilidades previstos para o 1º bimestre em dança

QUADRO DE HABILIDADES

Temas	Unidade temática da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 1 – Conhecer e acordar o corpo e Tema 2 – Todos podem dançar	Dança	Elementos da linguagem	(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.	A percepção do próprio corpo e do corpo do outro é desenvolvida principalmente nas atividades em que o estudante precisa desenhar suas medidas, reconhecendo seu tipo físico e o modo como se relaciona com o mundo por meio dos sentidos.
		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.	Na atividade de montagem de uma “máquina de movimentos” com o corpo, o estudante experimenta, primeiro individualmente, os movimentos ritmados e focados na consciência do uso das articulações. Na segunda parte da proposta, ele deve compor seus movimentos com os dos colegas, prosseguindo para uma experiência coletiva.
			(EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.	Essa habilidade é contemplada na questão em que se aborda a diversidade dos corpos que podem praticar a dança, visto que ela leva o estudante a refletir sobre a variedade dos corpos das pessoas, entendendo que todas podem dançar.

Unidade 2 – Música e orquestras

Objetivos

Aprofundar a aprendizagem por meio de práticas de observação, investigação, reflexão e criação; explorar diferentes formas do fazer musical coletivo; conhecer outras possibilidades de formação orquestral; aprofundar a percepção das propriedades do som; e resgatar elementos da cultura musical popular brasileira no cotidiano por meio de brincadeiras musicais.

Justificativa

Essa unidade expande ideias sobre a exploração do fazer coletivo da música. Primeiramente, são mostradas formações orquestrais diferentes, com gaitas e berimbau. Depois, os estudantes são incentivados a criar as próprias orquestras, usando as potências sonoras do corpo. Nessa prática, são retomados elementos constitutivos da música, como ritmo, melodia e intensidade. Ao realizar uma atividade de pesquisa sobre brincadeiras musicais, os estudantes produzem sonoridades de modo coletivo, ao mesmo tempo que vivenciam experiências lúdicas.

Relações entre os objetos de conhecimento e as competências específicas da BNCC previstos para o 2º bimestre em música

QUADRO DE COMPETÊNCIAS	
COMPETÊNCIAS GERAIS	
<p>3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p> <p>4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p> <p>9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</p>	
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMO SÃO TRABALHADAS
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.	Ao pesquisar brincadeiras musicais na subseção <i>Hora da pesquisa</i> , os estudantes expandem seus conhecimentos sobre cantigas populares e parlendas brasileiras.
4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.	Ao longo de todo o material, os estudantes trabalham a música sob uma perspectiva lúdica, sendo estimulados a imaginar novas possibilidades musicais.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.	Na prática de criação musical presente na subseção <i>Processo de criação</i> , os estudantes são estimulados a criar os próprios arranjos musicais, trabalhando de modo colaborativo.

QUADRO DE HABILIDADES

Temas	Unidades temáticas da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 3 – Um mar de sons? e Tema 4 – Nossas cantigas	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.	Na subseção <i>De olho na imagem</i> , os estudantes identificam e apreciam grupos de música popular que se organizam como orquestra. Na subseção <i>Hora da pesquisa</i> , eles experimentam as sonoridades presentes em diversas brincadeiras musicais.
		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.	Na subseção <i>Processo de criação</i> , os estudantes são incentivados a explorar os elementos da linguagem musical ao criar uma versão “orquestrada” da canção “Se essa rua fosse minha”.
		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.	Tanto na subseção <i>Hora da pesquisa</i> quanto na subseção <i>Processo de criação</i> , os estudantes são incentivados a explorar fontes sonoras existentes no próprio corpo.
		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.	A composição coletiva é posta em prática na subseção <i>Processo de criação</i> , quando os estudantes elaboram os próprios arranjos musicais, recriando a canção “Se essa rua fosse minha”.
	Artes integradas	Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Na subseção <i>Hora da pesquisa</i> , os estudantes experimentam várias brincadeiras musicais populares no país.

Unidade 3 – Retrato e autorretrato

Objetivos

Participar de atividades práticas que apresentam e desenvolvem, de modo lúdico, os conceitos de retrato e autorretrato; reconhecer suas características pessoais – corporais, comportamentais, entre outras –, percebendo-se como indivíduo único; refletir sobre como a temática do retrato tem sido abordada, por diferentes artistas, de modos variados e em contextos diferenciados; assumir uma postura investigativa, seja para pesquisar informações junto à família, seja para explorar múltiplas interpretações das obras de arte apresentadas; expressar suas ideias – inclusive oralmente – de modo a desenvolver o senso crítico sobre o que vê e lê; praticar modos não convencionais de se expressar por meio do desenho; e conhecer e representar o outro de modo respeitoso, sem gerar constrangimentos.

Justificativa

Quando se trabalha com a temática da representação do indivíduo, existem alguns desafios a serem vencidos. No que concerne ao autorretrato, é necessário fazer um exercício para se conhecer, seja pela observação atenta e criteriosa das próprias características físicas, seja pelo entendimento de que aspectos psicológicos, como as emoções e a personalidade, também constituem esse ser completo e complexo. As atividades propostas trabalham de modo lúdico essa complexidade, para que, assim, o estudante tome consciência de quem é e tenha autonomia para buscar soluções criativas para sua autorrepresentação.

Quando se trata da representação do outro, o desafio é com relação ao julgamento de quem desenha e à exposição de quem é desenhado. Por isso, as propostas práticas dessa unidade promovem situações para que os estudantes possam se sentir confortáveis tanto para ver quanto para ser vistos, retratando o outro de modo respeitoso.

Além disso, as propostas dão seguimento à apresentação de modos variados de expressão artística que contemplam a ideia de representação pessoal, expandindo o entendimento de que um retrato se resume apenas à representação física do retratado. A criação desse repertório imagético reflete-se em uma produção mais autoral por parte dos estudantes.

Relações entre os objetos de conhecimento e as competências específicas da BNCC previstos para o 3º bimestre em artes visuais

QUADRO DE COMPETÊNCIAS	
COMPETÊNCIAS GERAIS	
<p>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 criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.</p> <p>3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p> <p>4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p> <p>8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.</p> <p>9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p>	
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMO SÃO TRABALHADAS
<p>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.</p>	<p>A escolha das obras para compor a unidade, por si só, já abrange a pluralidade cultural requerida nessa competência. Obras de artistas brasileiros, modernos e contemporâneos, são apresentadas aos estudantes para que eles as interpretem e as usem como estímulo para suas criações.</p>
<p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p>	<p>Por meio da análise comparativa entre as obras de Edu Monteiro e as fotografias 3 × 4, os estudantes são instigados a desenvolver a crítica a partir da leitura de imagens. Já a atividade que propõe a criação de um retrato do colega se desenvolve por meio de etapas que se integram, resultando em uma produção ao mesmo tempo autoral e colaborativa.</p>

QUADRO DE HABILIDADES

Temas	Unidades temáticas da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 5 – Retrato e autorretratos e Tema 6 – A arte dá forma para as emoções	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.	Ao observar, analisar e interpretar as produções fotográficas de Edu Monteiro, os estudantes desenvolvem a percepção estética, ampliam seu repertório em artes visuais e estabelecem relações simbólicas entre a fotografia e a realidade.
		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.	O desenho é uma forma de expressão artística explorada de modo lúdico na subseção <i>Processo de criação</i> . Por ser uma atividade em que o desenho deve ser construído com base na descrição escrita e em referências visuais prévias – ilustrações, no caso –, é explorada, de um modo pouco convencional, a técnica do desenho.
		Processos de criação	(EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.	Todas as atividades práticas propostas contemplam um momento de reflexão posterior, que ocorre coletivamente, como na subseção <i>Processo de criação</i> e na proposta de jogo que compõe a subseção <i>Hora da pesquisa</i> .
	Artes integradas	Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	As brincadeiras e os jogos com palavras são o tema central da subseção <i>Hora da pesquisa</i> , aprofundando-se a vivência com a brincadeira/jogo Stop ou Adedonha, adaptado aos temas estudados nas aulas de artes visuais.

4º bimestre

Unidade 4 – O mundo mágico do teatro

Objetivos

Aprofundar a aprendizagem por meio de práticas de revisão, fixação e verificação de conhecimentos; desenvolver práticas que mobilizam a criação de personagens e a transformação do espaço por meio da imaginação; e desenvolver práticas de improvisação que promovam o protagonismo em suas criações e o trabalho coletivo na elaboração de cenas.

Justificativa

Essa unidade aprofunda habilidades que trabalham tanto com aspectos espaciais de jogos de improvisação quanto com a construção de personagens. Os estudantes exploram temas fantásticos, que estimulam a imaginação e a fantasia. Além de criar cenas, eles são convidados a produzir leituras dramáticas e textos.

Relações entre os objetos de conhecimento e as competências específicas da BNCC previstos para o 4º bimestre em teatro

QUADRO DE COMPETÊNCIAS	
COMPETÊNCIAS GERAIS	
<p>3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p> <p>4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p> <p>9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</p>	
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMO SÃO TRABALHADAS
4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.	Ao longo de todas as subseções dessa unidade, a ludicidade tem papel-chave para mobilizar as improvisações dos estudantes. Eles são incentivados a exercitar a imaginação na criação cênica de personagens e de ambientes imaginários.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.	O protagonismo dos estudantes é estimulado em todas as subseções dessa unidade. Eles são autores de suas próprias cenas e são também motivados a trabalhar coletivamente.

Relações entre os objetos de conhecimento e as habilidades previstos para o 4º bimestre em teatro

QUADRO DE HABILIDADES				
Temas	Unidades temáticas da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 7 – Onde tem teatro?	Teatro	Processos de criação	(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.	A produção autoral é proposta em várias atividades. Nas subseções <i>Revisitar</i> , primeiro os estudantes criam cenas com base em objetos do cotidiano para, depois, criar personagens, que são aprofundados na subseção <i>O que aprendemos?</i> . Em todas essas práticas há um trabalho coletivo, pois os estudantes são estimulados a interagir com os colegas em todas as suas criações.
e Tema 8 – E se eu fosse?			(EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, resignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.	Na subseção <i>Revisitar – Mundos fantásticos</i> , os estudantes trabalham diretamente com a resignificação de objetos do cotidiano, que ganham novos sentidos no campo da arte. Na subseção <i>De olho no texto</i> , o texto do livro <i>Onde vivem os monstros</i> (2019), do autor estadunidense Maurice Sendak, é tomado como ponto de partida para recriações cênicas.
			(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.	A criação de personagens é trabalhada diretamente nas subseções <i>De olho no texto</i> e <i>O que aprendemos?</i> . Com base nelas, também são incentivadas reflexões sobre estereótipos.

3. GESTÃO EM SALA DE AULA

Organização e planejamento são fundamentais para que as atividades do componente Arte sejam bem aproveitadas em sala de aula, visto que, em geral, a carga horária atribuída a essa disciplina é pequena. Para tanto, indicamos que você organize cuidadosamente a gestão de suas aulas, preparando com antecedência os recursos materiais e a adequação do espaço para a realização das propostas.

Para trabalhar atividades corporais com os estudantes, é fundamental que haja espaço para a realização de movimentos e para a circulação. Idealmente sugerimos que as aulas sejam realizadas em quadras e pátios abertos e amplos. Caso isso não seja possível, você pode pedir aos estudantes que o ajudem a afastar as carteiras da sala de aula convencional, criando um espaço aberto para as atividades. Nesse caso, você pode delimitar no chão, com fita-crepe, o espaço que será usado para os exercícios, garantindo que os estudantes não se movimentem perto demais das carteiras para evitar acidentes.

Em atividades de artes visuais você pode utilizar recursos convencionais, como lápis de cor, lápis grafite, giz de cera, canetas hidrográficas, papéis, entre outros. Esses materiais são muito utilizados em sala de aula por serem mais acessíveis e resultarem em produções mais limpas e secas. Procure, no entanto, experimentar novos modos de trabalhar com esses materiais, por exemplo, usando formatos de papel diferenciados ou misturando os instrumentos de produção gráfica. Já para atividades que requerem uso de tintas, é importante ter uma pia próxima ao local em que os estudantes farão a produção. Caso isso não seja viável, você pode improvisar colocando baldes de água na própria sala de aula, cuidando de distribuí-la aos estudantes em pequenas quantidades. Deixe um recipiente com água para a limpeza de pincéis e outro para lavar as mãos. E conte sempre com panos de limpeza para o encerramento da aula e para lidar com possíveis acidentes.

Para as aulas que sugerem reprodução audiovisual, além de providenciar os equipamentos necessários (aparelhos de DVD, projetores, TV, aparelhos de som etc.), é importante amplificar o som para garantir que todos os estudantes ouçam distintamente as canções e se certificar de que consigam ver a tela de reprodução. Se não for viável a utilização de recursos eletrônicos, você pode, no caso de músicas, optar pelo uso de instrumentos que determinam marcações de ritmo, podendo ser desde um pandeiro até um violão. Se, ainda assim, essa não for a sua realidade, opte por tocar as canções com os estudantes, fazendo uso dos recursos musicais mais simples e acessíveis de que dispomos: a voz e o corpo. No caso de atividades com vídeos, se não houver como exibir a proposta em sala de aula, avalie a possibilidade de os estudantes assistirem ao que foi sugerido previamente em casa, ou, em último caso, use o recurso de mostrá-lhes as imagens e narrar para eles o contexto.

A administração do tempo é um dos elementos mais importantes a ser considerado na organização da prática pedagógica. Tenha em mente que cada estudante tem seu ritmo para realizar uma atividade prática, para compreender um texto, para participar de uma discussão em grupo ou até mesmo para sentir-se seguro e interagir em um processo de leitura de imagem. Você conhece bem o ritmo de sua turma, sabe quais são as necessidades, fragilidades e potencialidades dos estudantes; por isso, adapte à sua realidade as atividades e as sugestões dos materiais didáticos que utiliza.

4. ORIENTAÇÕES SOBRE AVALIAÇÕES

O processo de avaliação é um recurso valioso nas mãos do docente, pois tem o poder não apenas de dimensionar o que foi aprendido, mas também de apontar caminhos para melhorar tanto o processo de aprendizagem quanto o de ensino. Por isso, existem diversas subseções, nos diversos livros que compõem este material didático, que são dedicadas a este fim.

O Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem propõe atividades que objetivam ser um recurso de avaliação. Ele contempla subseções específicas sobre avaliação, como *O que aprendemos?*, *Revisitar e Refletir*, *conversar e registrar*, entre outras.

Essas avaliações, em momentos definidos, têm o objetivo de retomar conteúdos estudados na unidade e provocar reflexões, por meio de respostas escritas, orais ou de atividades práticas.

Além disso, o olhar atento do professor deve prevalecer em todas as aulas, resultando em uma avaliação que seja processual, segundo a qual o que se analisa não é exatamente determinado conteúdo, mas a disponibilidade do estudante para a realização do que é proposto em sala de aula e nas tarefas para casa. Indicamos, assim, que você mantenha um **caderno de anotações** para registrar sua percepção sobre o envolvimento da turma com as propostas. De tempos em tempos, a seu critério, analise suas anotações a fim de identificar o que pode ser melhorado nas dinâmicas das aulas.

Aliás, esse processo de registrar percepções sobre as aulas pode incluir não apenas as devolutivas dos estudantes, mas também as suas. Anote de que modo você conduziu cada aula, as dificuldades que teve, o que deu certo e faça sempre o exercício de rever e pensar em como poderia conduzir a atividade de um modo diferente. Se possível, fotografe ou faça vídeos das aulas, não apenas das apresentações de encerramento ou de trabalhos prontos, mas também do processo. Com todo esse material em mãos, será mais viável realizar o valioso e fundamental processo de autoavaliação de sua prática pedagógica.

A autoavaliação dos estudantes também pode ser incentivada por meio de rodas de conversa ao final das

atividades. Estimule cada estudante a refletir sobre o modo como ocorreu seu aprendizado e a compartilhar com a turma, possibilitando, assim, o desenvolvimento da autocrítica. Assegure que todos se sintam à vontade e acolhidos em suas colocações.

5. CONSIDERAÇÕES PEDAGÓGICAS SOBRE AS ATIVIDADES DO LIVRO DE PRÁTICAS E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

Para algumas questões propostas no Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem, espera-se determinada resposta do estudante; no entanto, boa parte das devolutivas é pessoal, ou seja, o estudante pode se basear em suas referências e experiências prévias e apresentar seu ponto de vista pessoal sobre o assunto. Portanto, muitas vezes não existe uma resposta “errada”, contanto que ela seja fundamentada e focada no tema abordado. A seguir, são sugeridas algumas respostas possíveis, para que você as tenha como referência do que se espera. Em algumas questões não são apresentadas sugestões de resolução porque se trata de respostas pautadas essencialmente na imaginação e na criação do estudante ou em experiências exclusivamente pessoais.

Também são apresentadas aqui orientações gerais de como conduzir as atividades propostas ou abordar os conteúdos. Embora as questões e as práticas tenham sido pensadas considerando-se a faixa etária e a fase de desenvolvimento dos estudantes deste ano, é possível que alguns apresentem dificuldades pontuais. Assim, são sugeridos modos de remediar algumas propostas, visando facilitar a aprendizagem dos estudantes.

Nas atividades práticas inserimos também uma ficha com os objetivos, os recursos necessários, o desenvolvimento e as pautas para a avaliação, para simplificar o planejamento de aula.

A organização apresentada corresponde à estrutura do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem, que é dividido em unidades.

UNIDADE 1 – OS MOVIMENTOS DO NOSSO CORPO

Revisitar – O corpo e seus apoios (páginas 4 e 5)

Sobre a atividade “Campo de obstáculos” (página 5)

Objetivo: proporcionar, de modo lúdico, que o estudante experimente modos diferentes de deslocar-se

pelo espaço (EF15AR10) e que improvise novos movimentos com base no conhecimento adquirido até o momento acerca da linguagem da dança (EF15AR11).

Materiais: folhas secas.

Local: um espaço aberto ou a própria sala de aula, com as carteiras afastadas.

Desenvolvimento: primeiro, devem-se espalhar folhas secas pelo chão do local. Os estudantes devem, então, atravessar esse espaço usando pontos de apoio variados. Se necessário, você pode solicitar a eles que o atravessem em pequenos grupos, para que possam se movimentar livremente e tenham tempo de realizar, sem tumulto, a atividade, que se encerra quando todos chegam ao outro lado.

Avaliação: observe durante a atividade quais foram os pontos de apoio, além dos pés, usados pelos estudantes. Ao final, eles podem listar os apoios que utilizaram.

Encaminhamentos das atividades

1d. O objetivo é que os estudantes reparem no movimento dos pés de quem pisa, no fato de o peso do corpo estar apoiado nas pontas dos pés, o que garante a delicadeza do movimento e a busca do equilíbrio.

1e. Trata-se de uma boa oportunidade de conversar sobre as diferenças de ver imagens estáticas – no caso, a fotografia – e ver imagens em movimento – no caso, o vídeo –, especialmente de um mesmo acontecimento.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Encerre a atividade com uma roda de conversa para que os estudantes compartilhem suas impressões sobre a experiência que tiveram. Ainda que eles não se recordem exatamente dos movimentos que fizeram ou que nem todos tenham feito movimentos desafiadores, o importante é que eles pratiquem o uso dos apoios variados do corpo. Você pode conversar com eles durante a realização dos movimentos, chamando sua atenção para o uso não convencional dos movimentos corporais.

Revisitar – O corpo e suas articulações (páginas 6 e 7)

Sobre a atividade “Máquina de movimentos” (página 6)

Objetivos: propor uma atividade lúdica em que o estudante possa experimentar individualmente movimentos corporais, percebendo que a totalidade de seu corpo é estruturada por articulações entre as partes (EF15AR09); criar um jogo em que o estudante se sinta desafiado a improvisar e criar movimentos para cumprir as regras propostas (EF15AR11); proporcionar uma atividade colaborativa para que a turma vivencie a integração e busque soluções coletivas para os desafios (EF15AR11).

Material: nenhum.

Local: um espaço aberto ou a própria sala de aula, com as carteiras afastadas.

Desenvolvimento:

Parte 1 – individual

Organize os estudantes de modo que todos fiquem espalhados pelo espaço mantendo certa distância entre si para que não se toquem ao fazer movimentos amplos. Então, peça que façam movimentos circulares com os pés, depois com os joelhos, com as pernas, e assim por diante, seguindo a lista fornecida a eles na própria atividade. Você pode orientá-los sobre a qualidade dos movimentos: para que girem mais rápido ou mais lentamente, por exemplo.

Parte 2 – coletiva

Cada estudante deve escolher uma única articulação para mexer – um girará os quadris; outro, o pé esquerdo; outro, a mão direita etc.

Quando todos souberem o que farão, auxilie-os a integrar seus movimentos. Por exemplo, enquanto um estudante estiver em pé girando os braços, outro deve ser colocado sentado aos pés dele, girando a cabeça, e outro deve ser posicionado atrás dele, ajoelhado, girando os braços, e assim por diante, compondo, dessa forma, a grande “máquina”. Em alguns casos, eles podem ter de adequar seus movimentos para que a “engrenagem” flua.

Avaliação: o foco de avaliação da atividade é verificar quanto os estudantes estão atentos às suas articulações e dispostos a se movimentar. Na segunda parte da atividade, analise também como a turma trabalha coletivamente.

Encaminhamentos das atividades

2. O objetivo não é que cheguem a um número exato, mas que atentem à percepção de que é um número muito grande de peças, todas funcionando ao mesmo tempo.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Sugerimos mostrar aos estudantes um trecho do filme *Tempos modernos*, para que possam ver a engrenagem em movimento. Há diversos fragmentos do filme na internet. Este é apenas um deles:

- CHARLIE Chaplin – Factory Scene – *Modern Times* (1936). Charlie Chaplin, 4 fev. 2019. Vídeo (ca. 4 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6n9ESFJTnHs>>. Acesso em: 1 maio 2021.

Para realizar a máquina coletiva, a turma pode adotar movimentos variados: circulares, de pêndulo, de sobre e desce, de balanço, entre outros.

Ao final, no momento da roda de conversa, incentive os estudantes a mostrar o movimento citado por eles com o corpo. Dê-lhes também exemplos de movimentos diferentes que podem ser feitos com uma única articulação: girar, dobrar para cima e para baixo, virar para os lados, torcer, entre outros.

De olho no texto – Cada um (páginas 8 e 9)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

O videoclipe está disponível neste [link](#):

- CADA UM – Tainá e os guardiões da Amazônia. Tainá e os guardiões da Amazônia, 12 fev. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rDWkEyIDYbl>>. Acesso em: 2 maio 2021.

A canção enaltece o respeito às diferenças e o direito de cada um de ser do seu jeito.

Conduza a conversa de encerramento de modo a deixar os estudantes à vontade para compartilhar seus pontos de vista e estimule-os a falar honestamente de si mesmos, e não apenas repetindo o que foi dito pelos colegas.

O que aprendemos? – Dance! (páginas 10 e 11)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Para realizar a atividade, ensine os estudantes a aferir as medidas, mostrando-lhes que braços, pernas e pés se medem pelo comprimento, e a cabeça, a cintura, o busto e os quadris se medem pela circunferência. Não há uma única representação; cada estudante pode desenhar o que quiser, mas você deve avaliar se há diversidade em suas escolhas.

Caso não haja diversidade de corpos nos desenhos dos estudantes, é importante que você retome a atividade problematizando essa questão, lembrando que as pessoas que dançam podem ser magras ou gordas, altas ou baixas, jovens ou idosas, podem ter ou não deficiência intelectual ou física, podem ser de qualquer gênero etc.

Caso julgue necessário, cite exemplos de danças praticadas coletivamente ou em dupla, como: forró, baião, samba de gafieira, quadrilha, ciranda, coco, jongo, carimbó. Aproveite para apresentar aos estudantes algumas danças populares típicas da região onde está situada a escola.

UNIDADE 2 – MÚSICA E ORQUESTRAS

De olho na imagem – Orquestras especiais (páginas 12 e 13)

Encaminhamentos das atividades

3. Estimule os estudantes a compartilhar suas impressões. Pergunte a eles se já viram ao vivo músicos tocando berimbau e gaita. No caso do berimbau, destaque que ele é um instrumento fundamental para a prática da capoeira, expressão cultural reconhecida pela Unesco como Patrimônio Imaterial da Humanidade.

4. Acolha as respostas dos estudantes. Depois, explique a eles que, de modo geral, é possível dizer que grupos que se colocam como orquestra buscam uma organização sonora inspirada em orquestras tradicionais eruditas. Por isso, usam partituras e/ou mantêm um músico na função de maestro. Já no universo das bandas de música popular comumente há mais informalidade no modo como os artistas se organizam e se apresentam, dispensando partituras e regentes. Eventualmente, bandas e artistas associam-se a orquestras para explorar outras sonoridades. É importante ressaltar que não devemos considerar nenhum dos formatos (banda ou orquestra) melhor ou pior que o outro, pois ambos são válidos.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

O conteúdo dessa subseção apresenta grupos de música popular que se organizam como orquestra. Exiba vídeos dos dois exemplos citados:

- ORQUESTRA de Berimbaus Morro do Querosene – Programa Instrumental Sesc Brasil. Instrumental Sesc Brasil, 18 mar. 2020. Vídeo (ca. 46 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sYzEe4Lw-Ys>>. Acesso em: 2 maio 2021. Apresentação da orquestra realizada no Teatro Anchieta do Sesc Consolação em 2019.
- ORQUESTRA Harmônicas de Curitiba – Delicado (Waldir Azevedo). 13. nov. 2014. Vídeo (ca. 3 min). Disponível em: <<https://youtu.be/OTRbG0zpP-M>>. Acesso em: 2 jun. 2021. Show 35 Anos do grupo – Capela Santa Maria, 19 out. 2014.

Destaque que ambos os grupos trabalham com uma perspectiva de explorar em detalhes as múltiplas sonoridades de um tipo de instrumento. Aponte os vários tipos de berimbau (dos mais graves aos mais agudos) que compõem a orquestra liderada por Dinho Nascimento e os vários tipos de gaita utilizados pela Orquestra Harmônicas de Curitiba.

Explique aos estudantes que em nenhum dos dois grupos todos os músicos tocam a mesma coisa ao mesmo tempo. Isto é, eles não tocam em uníssono, mas organizam-se para que alguns músicos toquem certas melodias e outros toquem outras, produzindo músicas polifônicas.

Hora da pesquisa – Brincadeiras musicais (páginas 14 e 15)

Objetivo: por meio da pesquisa de brincadeiras musicais, essa atividade busca explorar os elementos constitutivos da música, como ritmo e pulso, e as fontes sonoras existentes no corpo. Ela desenvolve, assim, as habilidades EF15AR14, EF15AR15 e EF15AR24.

Materiais: corda comprida (para a brincadeira de pular corda), copos plásticos duros (para a brincadeira escravos de Jó ou outra variante) e fita-crepe (para a brincadeira amarelinha teca-teca).

Observações: auxilie os estudantes a desenvolver práticas em que todos sejam incluídos. Essas brincadeiras envolvem uma série de elementos complexos: coordenação motora, atenção aos colegas, ritmo, emissão vocal etc. Por isso, respeite as condições individuais dos estudantes, procurando ajustar as brincadeiras às possibilidades de cada um.

Duração: você pode reservar 15 minutos ao longo de várias aulas (isso pode acontecer no início ou no final dos encontros) para que os estudantes se reúnam e pratiquem essas brincadeiras musicais.

Desenvolvimento: apresente aos estudantes, por meio de vídeos e demonstrações, um bom número de brincadeiras musicais (como pular corda, bate-mão e teca-teca). Depois pergunte a eles quais das brincadeiras apresentadas gostariam de aprender ou aprimorar. Com base nas respostas, auxilie-os na formação de grupos. Verifique quais brincadeiras musicais eles já conhecem e em que nível são capazes de realizá-las. Àqueles que já têm algum conhecimento sobre uma brincadeira, proponha que formem um grupo para que possam aprofundar a prática. Aos estudantes que não conhecem nenhuma brincadeira, proponha que formem outro grupo, ao qual você poderá ensinar alguma brincadeira.

Avaliação: ao longo de todo o processo de pesquisa e prática, levante questões e proposições aos estudantes, de modo a aguçar-lhes a percepção musical, sobre detalhes e características sonoras que podem passar despercebidos nas brincadeiras. Por exemplo: peça a dois estudantes de um grupo que esteja pulando corda que girem a corda, enquanto os demais ficam de olhos fechados, ouvindo apenas a batida da corda no chão. Depois, enquanto duas pessoas giram a corda, o restante do grupo deve apenas cantar seguindo o pulso da corda, que passa a ser entendida como um instrumento musical. Quem gira a corda depois pode explorar pulsações mais lentas ou mais rápidas, que afetarão o canto dos demais. Outra variação: todos cantam e pulam juntos no ritmo da música, mas sem corda! Experimente, portanto, isolar e destacar características musicais dessas brincadeiras, removendo, temporariamente, o virtuosismo dos movimentos corporais.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Essa subseção expande o conteúdo sobre cantigas populares e parlendas. Com base nas imagens apresentadas, estimule os estudantes a falar sobre as brincadeiras que envolvem música: a de bate-mão e a de pular corda. Pergunte à turma se algum estudante sabe cantar um trecho de uma canção usada nessas brincadeiras.

Processo de criação – A sua orquestra (páginas 16 e 17)

Objetivo: por meio dessa atividade, poderão ser trabalhadas as habilidades EF15AR14, EF15AR15 e EF15AR17, com a exploração de fontes sonoras e dos elementos constitutivos da música na criação coletiva.

Observações: auxilie os estudantes a criar arranjos que sejam possíveis de executar. Os grupos não precisam criar muitas variações rítmicas ou múltiplos efeitos vocais, por exemplo, para atingir um resultado interessante. Abordagens mais minimalistas podem ter um efeito poderoso.

Duração: duas etapas.

Desenvolvimento:

Etapla 1: apresente aos estudantes a versão da canção interpretada por Ana Salvagni, disponível em sites como o YouTube e em serviços de *streaming*, como Spotify.

• NESTA RUA – Ana Salvagni. Ana Salvagni, 24 set. 2019. Vídeo (ca. 4 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4qHiZl6NIJE>>. Acesso em: 2 maio 2021.

Trata-se da abertura de um *show* da cantora no Teatro Castro Mendes, em Campinas (SP). Ela canta a música com o acompanhamento da violoncelista Lara Zigiatti Monteiro.

Depois de apresentá-la, cante a canção com a turma, marcando o ritmo com estalos de dedos, por exemplo. Pergunte aos estudantes o que a canção os faz sentir e como eles compreendem o sentido da letra, que é bem romântica. Explique o significado da palavra “ladrilhar”, isto é, revestir a rua com pequenas placas (de cerâmica, porcelana, pedra etc.), chamadas de ladrilhos.

Ajude os estudantes a se organizar em grupos. Nesta etapa, eles já podem começar a ensaiar. Depois que um arranjo já estiver consolidado e ensaiado, estimule-os a brincar com a interferência de um maestro ou maestrina.

Etapla 2: depois que todos tiverem explorado as possibilidades, organize uma apresentação dos grupos.

Avaliação: ao final das apresentações, promova uma roda de conversa, de modo que os estudantes reflitam sobre a maneira como cada orquestra se organizou e elaborou a sua interpretação da música.

Refletir, conversar e registrar – Um mergulho musical (páginas 18 e 19)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Reitere durante a discussão que as brincadeiras musicais estão presentes em vários países.

Para orientar os estudantes nessa questão, como referência para o exercício de imaginação, você pode mostrar-lhes um vídeo da Orquestra Juvenil da Bahia:

• NEOJIBA – Orquestra Juvenil da Bahia – Tico-Tico no Fubá. NEOJIBA, 7 jul. 2020. Vídeo (ca. 5 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SFR3wdmDqE>>. Acesso em: 2 maio 2021.

Nessa apresentação, realizada em 2018, em Paris, os músicos dançam e brincam enquanto interpretam

a peça musical “Tico-tico no fubá”, de Zequinha de Abreu. Isso mostra que o aspecto lúdico pode, sim, estar presente na música e dar “vida” a uma apresentação.

Unidade 3 – RETRATO E AUTORRETRATO

De olho no texto – O auto-retrato (páginas 20 a 23)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Escolhemos o poema de Mario Quintana porque ele evidencia o entendimento de que um retrato pode representar mais do que o corpo do retratado, de que há muitos outros elementos formadores de um indivíduo: sua personalidade, suas experiências, seu repertório, seus gostos e tudo o mais que o compõe como ser humano.

Auxilie os estudantes na interpretação, com especial atenção às duas últimas estrofes. A penúltima estrofe, “e, desta lida, em que busco – pouco a pouco – minha eterna semelhança”, pode ser interpretada como a busca constante do eu lírico por algo que o represente, que seja parecido consigo. A última, “no final, que restará? Um desenho de criança... Corrigido por um louco!”, pode ser entendida como o resultado ao final da procura incessante do eu lírico por algo definitivo que o representasse: o autorretrato que, quando criança, ele começou a pintar e que, ao longo da vida dele, continuou sendo retocado, terminando por tornar-se um desenho tão esquisito, que é como se tivesse sido pintado por um louco.

Hora da pesquisa – Palavras cruzadas (páginas 24 a 27)

Sobre o jogo Adedonha (ou Adedanha) (páginas 26 e 27)

Objetivos: experimentar um jogo tradicional, entendendo-o como uma referência cultural que se adapta ao seu contexto; experienciar os conceitos aprendidos na unidade de modo lúdico; acessar o repertório cultural conquistado com os aprendizados escolares e do cotidiano; incentivar a criação consciente de brincadeiras, desenvolvendo a autonomia e a postura propositiva; abordar temas relativos à experiência com a arte por meio da linguagem verbal, contribuindo para o processo de alfabetização.

Materiais: lápis grafite e papel.

Observações: tradicionalmente, a principal regra do jogo é o tempo; ganha quem completar a rodada mais rapidamente. Considerando-se, porém, a idade dos jogadores, sugerimos que trabalhem com tempo determinado (2 minutos para cada categoria, por exemplo).

Desenvolvimento: a cada rodada, sorteie uma letra do alfabeto (as palavras desta rodada serão iniciadas

por essa letra); durante um tempo definido, os jogadores devem escrever o máximo de palavras que conseguirem na coluna de cada categoria; quando se encerra o tempo, todos param e leem em voz alta as palavras escritas; ganha o jogo quem, ao final de todas as rodadas, tiver colocado o maior número de palavras na tabela.

Avaliação: o mais importante é analisar a diversidade das palavras citadas pelos estudantes, porque ela apresenta o repertório adquirido nas aulas e na vida. Ao final de cada rodada, depois que todos já tiverem lido suas palavras, você pode provocar a turma a pensar em outras palavras, coletivamente, com a sua ajuda. Se julgar oportuno, retome, enquanto jogam, assuntos que foram vistos na aula.

Processo de criação – Desenhar o outro (páginas 28 a 30)

Objetivos: levar o estudante a perceber as próprias características físicas e emocionais e a refletir sobre elas, expressando-as por meio do questionário; a observar e a perceber as particularidades dos corpos e das personalidades dos colegas, desenvolvendo a compreensão e o respeito pela diversidade humana; a articular a linguagem escrita e as artes visuais ao criar com base em descrições e imagens; a exercitar a crítica e a autocritica por meio da análise dos desenhos produzidos por si mesmo e pelos colegas; a experimentar a prática do desenho por meio de uma atividade lúdica; a exercitar a criação individual e colaborativa em artes visuais, percebendo as particularidades que envolvem os dois processos.

Materiais: lápis de cor e folhas de papel sulfite.

Observações: essa atividade funciona como um jogo, por isso é importante que você esteja atento para que todas as etapas sejam cumpridas conforme as regras.

Esta proposta foi pensada de modo a evitar qualquer desconforto na relação entre o desenhista e o modelo. Assim, quem desenha não se sente cobrado a fazer um desenho realista – apenas para agradar ao colega – ou caricaturado – constringendo o retratado. Por outro lado, o estudante que ocupa o papel de modelo não se sente exposto ao ser examinado em detalhes. Ainda assim, é importante enfatizar para a turma que o respeito deve ser a base da atividade. Isso contribuirá para que você aborde a questão do respeito à diversidade humana: as diferenças culturais, étnicas, ideológicas, religiosas etc. entre as pessoas devem ser compreendidas e respeitadas.

Desenvolvimento:

Etapa 1: os estudantes deverão preencher o questionário no próprio livro. Depois, destacarão a folha e a entregarão a você. Embaralhe as folhas e as distribua novamente, garantindo que nenhum estudante pegue a própria folha de questionário.

Oriente os estudantes a criar uma “identidade secreta”. Você pode dar alguns exemplos de pseudônimos: Guitarra Estridente, Águia Dourada, Patinador Maluco, entre outros. Os nomes precisam ser autênticos, para que não se repitam.

Etapa 2: em uma folha de papel sulfite, as crianças deverão fazer um desenho com base nas respostas do questionário que receberam, tal qual um retrato falado. Quando os desenhos estiverem concluídos, organize uma exposição para que todos vejam os retratos produzidos e tentem descobrir quem está retratado. Recolha tudo e devolva as folhas ao dono original (aquele que respondeu ao questionário) para que ele veja como o colega o retratou. Faça uma roda de conversa e discuta a experiência.

Avaliação: avalie se os estudantes inseriram nos desenhos as características físicas e de personalidade que estavam no questionário (não cabe aqui um juízo de valor sobre a “beleza” do retrato). Analise também de que maneira eles organizaram os elementos na composição: a relação figura x fundo, proporção, pintura, entre outros.

Unidade 4 – O MUNDO MÁGICO DO TEATRO

Revisitar – Mundos fantásticos (páginas 33 e 34)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Na primeira parte da subseção *Revisitar*, para lembrar à turma que os objetos podem ganhar novos significados e usos, destaque que existem inúmeras possibilidades de dar novos sentidos aos materiais do cotidiano e que todas são válidas. Por exemplo: uma roda de bicicleta pode virar um leme, uma vassoura pode transformar-se em vassoura voadora, cavalo, espada, remo etc.

Sobre a atividade (páginas 33 e 34)

Objetivo: essa atividade desenvolve a habilidade EF15AR21 ao propor um exercício de faz de conta que ressignifica objetos do cotidiano.

Materiais: objetos do cotidiano, como toalha, vassoura, luvas de borracha, óculos de natação e outros que preferir.

Observações: selecione objetos convidativos e que não machuquem as crianças. Ainda em relação à segurança dos estudantes, fique atento ao modo como eles farão uso desses objetos.

Duração: uma etapa.

Desenvolvimento: organize a turma em grupos. Cada grupo deverá criar uma cena curta de improvisação com os objetos disponíveis, que ganharão novos significados de acordo com um tema (por exemplo: fundo

do mar, centro da Terra, viagem espacial e mundo dos monstros) que será sorteado. Com base nele, os estudantes deverão mostrar ações e interagir com o espaço da sala, apresentando aos colegas espectadores o mundo fantástico que criaram.

Avaliação: depois que todos os grupos se apresentarem, faça uma roda de conversa de modo a promover reflexões sobre o que foi elaborado e percebido pela turma. Proponha aos estudantes questões como: “Que mundo fantástico foi criado pelo grupo dos estudantes A, B e C?”, “Como eles mostraram esse universo por meio de ações com objetos e de ações no espaço?”, “O que eles poderiam fazer para deixar a cena ainda mais divertida?”. Com base no que foi apresentado e nas reflexões da turma, avalie quais técnicas da linguagem teatral poderão ser aprimoradas futuramente.

Revisitar – Personagem fantástico (página 35)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

A atividade da segunda parte da subseção *Revisitar* é voltada à elaboração de personagens. Estimule os estudantes a pensar em vários detalhes da figura que será criada: onde ela vive, o que ela faz, qual é a sua aparência etc.

Sobre a atividade (página 35)

Objetivo: a atividade desenvolve principalmente as habilidades EF15AR20 e EF15AR22, promovendo um trabalho de criação de personagens que é tanto coletivo quanto autoral, em uma improvisação.

Materiais: objetos do cotidiano utilizados na atividade anterior (toalha, vassoura, luvas de borracha, óculos de natação) e outros que preferir.

Observações: auxilie os estudantes na formação dos grupos e, se necessário, a criar uma “aventura cênica” que possibilite a participação de todos.

Duração: uma etapa.

Desenvolvimento: dê tempo aos estudantes, para que os integrantes dos grupos conversem sobre a aventura que desenvolverão. A situação não precisa ser exatamente ensaiada. Com base na definição dos personagens, eles poderão improvisar falas e ações, aproveitando-se também dos objetos do cotidiano disponíveis, que ganharão novos sentidos na cena.

Avaliação: verifique se os estudantes são receptivos à escuta mútua. Procure destacar que todos os personagens precisam atuar de modo equilibrado, dividindo o protagonismo. Caso haja um desequilíbrio nesse sentido, procure trabalhar futuramente com jogos que estimulem a cooperação.

De olho no texto – Onde vivem os monstros (páginas 36 e 37)

Encaminhamentos das atividades

- Essa improvisação pode ser realizada de maneira mais pontual, por voluntários, para animar a atividade de leitura do texto, ou ser organizada de maneira mais elaborada, para que todos os estudantes possam experimentar essa criação cênica. Estimule-os a pensar em gestos ou falas “mágicas” criadas por Max. As crianças podem explorar também as mudanças de comportamento dos monstros. Antes do “truque”, eles são raivosos e perigosos. Depois, tornam-se dóceis, obedecendo às ordens de Max.
- Essa questão pode ser trabalhada, a princípio, oralmente. Estimule os estudantes a pensar sob essa nova perspectiva. Depois, peça a eles que registrem suas ideias nas linhas para resposta.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Ao conduzir a atividade proposta nessa subseção, se possível, organize uma leitura completa e em voz alta do livro *Onde vivem os monstros* (2019), de Maurice Sendak. Uma tradução portuguesa está disponível neste *link*:

- SENDK, Maurice. *Onde vivem os monstros*. 3. ed. Trad. de Elisabete Ramos. Matosinhos, Portugal: Kalandraka, 2012. Disponível em: <<https://issuu.com/kalandraka.com/docs/onde-vivem-os-monstros-pt>>. Acesso em: 5 maio 2021.

No processo de leitura, verifique se os estudantes entenderam o vocabulário do livro e explique-lhes palavras mais complexas, como “fitar” e “pestanejar”.

O que aprendemos? – Jogar e refletir (páginas 38 e 39)

Sobre os jogos 1 e 2 (páginas 38 e 39)

Objetivo: desenvolver as habilidades EF15AR20, EF15AR21 e EF15AR22, mobilizando a criação de personagens e a transformação do espaço por meio da imaginação.

Materiais: objetos do cotidiano usados nas atividades anteriores podem ser aproveitados pelas crianças em suas improvisações.

Observações: o sorteio das condições climáticas ou das idades dos personagens pode ser feito de várias maneiras. Você pode criar uma roleta inspirada na ilustração do livro, assim como numerar cada seção da roleta do livro e depois jogar um dado. Como o dado tem seis números e há cinco categorias dentro de cada proposta (condições climáticas/fases da vida), se cair o número 6, o grupo poderá jogar o dado novamente. Outra possibilidade é escrever as condições climáticas/fases da vida

em pedaços de papel e sorteá-los. Isso tudo deve ser preparado previamente. Essas atividades são inspiradas nos jogos “Exercício do Tempo #1” e “Que idade tenho”, elaborados pela diretora e autora Viola Spolin no livro *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin* (2008).

Duração: de acordo com o nível de engajamento da turma, cada jogo pode ser desenvolvido em etapas distintas ou pode-se mesclar um pouco de cada jogo em uma única etapa.

Desenvolvimento: auxilie os estudantes a formar grupos. Eles podem retomar personagens fantásticos criados anteriormente ou criar novos personagens para essa atividade. É importante que eles compreendam quem são na cena, onde estão e em qual aventura estão envolvidos. Com base nisso, devem tentar mostrar a interferência da condição climática na cena, assim como o comportamento e a corporeidade dos personagens de acordo com cada fase da vida.

Avaliação: após cada apresentação, pergunte aos estudantes que estão no papel de espectadores se conseguiram perceber as condições climáticas e as fases da vida dos personagens em cada cena. Destaque que o objetivo dos jogos não é apenas que os espectadores adivinhem o que foi sorteado, mas, sobretudo, que os atores criem cenas criativas com base em cada temática. Estimule os estudantes a mostrar as características das condições climáticas e das fases da vida mais do que falar sobre elas. Por exemplo, se está nevando, peça a eles que evitem falar em neve e se concentrem em criar ações que mostrem o gelo e seus efeitos. Os personagens podem tremer de frio, escorregar pelo chão congelado ou podem construir um boneco de neve – seja imaginário, seja com adereços reais que estiverem disponíveis. Da mesma maneira, ao entrar em cena como idosos, em vez de anunciar isso verbalmente, eles podem caminhar lentamente, adotar uma postura corporal mais curvada, usar bengala etc. Nesse caso, aproveite também para promover reflexões sobre estereótipos. Todo idoso precisa andar lentamente e de bengala? Como podemos criar idosos diferentes? Você pode pedir a um voluntário que mostre como se comporta um idoso que ele conheça na vida real.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Ao participar dos dois jogos dessa subseção, os estudantes podem aproveitar as aventuras e os personagens fantásticos criados em atividades anteriores, tanto na subseção *Revisitar* quanto na subseção *De olho no texto*.

Em todas as práticas de improvisação dessa unidade, você pode estimular os estudantes a se revezarem na tarefa de filmar e fotografar as cenas usando a câmera de um *smartphone*. Em um momento posterior, organize uma exibição dessas imagens, de modo que todos possam se ver e refletir sobre suas *performances*.

6. SUGESTÕES DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O TRABALHO COM UNIDADES TEMÁTICAS DO LIVRO DE PRÁTICAS E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1 (1º SEMESTRE)

Unidades temáticas

Os movimentos do nosso corpo e Música e orquestras.

Objetivos

- Reconhecer os instrumentos que compõem uma orquestra.
- Representar sons por meio da expressão corporal.

Habilidades da BNCC

- (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.
- (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.

Gestão de sala de aula

Para todas as aulas serão necessários equipamentos de reprodução de vídeo com som. A primeira aula pode ser feita em sala de aula com as carteiras e as cadeiras dispostas normalmente. Para as demais aulas, é necessário espaço amplo para a prática de atividades que envolvem a prática corporal.

Número de aulas estimado

4 aulas de 50 minutos cada uma.

Atividade preparatória

Apresente à turma vídeos que mostram trens em movimento. Peça aos estudantes que reparem na velocidade dos trens e nos sons produzidos por eles. Você também pode sugerir a atividade como tarefa para casa.

Aula 1

Conteúdo específico

- Conhecendo a peça musical orquestrada “Trenzinho do caipira”, de Heitor Villa-Lobos.

Recursos didáticos

- Equipamentos para a reprodução de vídeo com som.

Encaminhamento

- Apresente o vídeo da Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo (Osesp) interpretando a música “Trenzinho do caipira”, das *Bachianas Brasileiras nº 2*, do compositor brasileiro Heitor Villa-Lobos. Disponível em: <<https://youtu.be/KTKVgaY56NI>>. Acesso em: 4 jun. 2021.
- A seguir, contextualize o vídeo: cada um dos músicos toca seu instrumento em sua própria casa porque a apresentação foi realizada em 2020, ano em que a pandemia do coronavírus impediu a realização de apresentações artísticas coletivas, principalmente em locais fechados. As cenas iniciais são de trens que passam pelas linhas férreas do centro de São Paulo. Além de ser uma referência ao tema da música executada, mostra a Estação Júlio Prestes, antiga estação ferroviária da cidade, uma referência arquitetônica do início do século XX que, após um tempo desativada, foi adaptada para tornar-se a sede da Osesp.
- Pergunte aos estudantes: “Vocês conhecem os instrumentos que aparecem no vídeo?”, “É possível perceber que alguns sons e algumas partes da música se referem a sons de trem? Quais são essas partes e por que acham isso?”. Conduza a conversa, identificando com eles quais são os instrumentos. Não é necessário explicitar um por um, basta identificar as famílias dos instrumentos: cordas, madeira, metal e percussão.
- Reveja o vídeo fazendo pausas e comentários, procurando identificar os sons de cada instrumento separadamente.

Aula 2

Conteúdo específico

- Representar sons por meio de movimentos, em pequenos grupos.

Recursos didáticos

- Equipamentos para a reprodução de vídeo com som.
- Espaço da sala de aula aberto, com carteiras e cadeiras afastadas.

Encaminhamento

- Ajude os estudantes a formar grupos. Cada equipe representará um instrumento (ou um grupo de instrumentos) da orquestra. Sugerimos seis grupos: os instrumentos de madeira (que aparecem logo no início e marcam o pulso), os instrumentos de cordas (que fazem a melodia principal), os tímpanos, o piano, os metais e as flautas.
- Retome o vídeo da Osesp tocando Villa-Lobos. Cada grupo deve concentrar-se nos sons dos seus instrumentos e desenvolver movimentos corporais dançados com base neles. Por exemplo, qual movimento de dança poderia ser feito repetidamente a música inteira, representando o pulso da música? Oriente os estudantes para que cada um encontre um ritmo e qualidade de movimento que harmonize com o som na orquestra. Lembre-os dos diversos apoios que podem usar e de que os movimentos podem ser pesados ou suaves, rápidos ou lentos, curtos ou longos. Estimule-os a explorar os movimentos que já estudaram.

Aula 3

Conteúdo específico

- Representar sons por meio de movimentos associados à música, em um grande grupo.

Recursos didáticos

- Equipamentos para a reprodução de vídeo com som.
- Espaço da sala de aula aberto, com carteiras e cadeiras afastadas.

Encaminhamento

- Agora é hora de compor uma grande dança, unindo os movimentos criados nos pequenos grupos.
- Coloque a música para tocar e vá “regendo” o grupo, iniciando pelo grupo que representa o pulso. Depois, vá indicando os momentos em que os outros grupos devem acrescentar seus movimentos ao grupo anterior. A montagem funcionará tal qual a atividade da engrenagem proposta no Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem. Ao final da música, todos dançam juntos, em um grande grupo.
- Faça essa montagem mais de uma vez, para afinar os tempos e a sincronia dos participantes.
- Quando a sincronia estiver ajustada, você pode propor aos estudantes um último desafio: e se esse grupo fosse um trem? Toda a montagem pode ser feita mantendo um fluxo de movimento, como se fosse um trem nos trilhos que vai enchendo a cada estação.
- Ensaie quanto acharem necessário, sempre compondo os movimentos dançados com a música no vídeo.

Aula 4

Conteúdo específico

- Apresentação da atividade a outras turmas da escola.

Recursos didáticos

- Equipamentos para a reprodução de vídeo com som.
- Espaço amplo da escola, como um pátio ou a quadra.

Encaminhamento

- Apresente o resultado da atividade para o público escolar. Essa é uma aula opcional, mas que pode ser uma oportunidade para os estudantes vivenciarem a experiência de expor-se, que requer organização, concentração e desenvolve a capacidade de trabalhar coletivamente e colaborativamente.
- Ao final, em uma grande roda, conversem sobre a experiência. Instigue os estudantes a refletir sobre as

dificuldades que tiveram e superaram, se gostaram do processo de criar essa “orquestra dançada”, se todos cooperaram para o trabalho em equipe e como se sentiram ao expor-se para os demais estudantes da escola.

Atividades complementares

- Além da apresentação da orquestra, você encontra na internet alguns vídeos que mostram a versão cantada da música “Trenzinho do caipira”. Sugerimos a interpretação do coral Conjunto Calíope. Disponível em: <<https://youtu.be/zAEw3LqGqAA>>. Acesso em: 4 jun. 2021. Essa atividade pode complementar a proposta de montar uma apresentação de orquestra usando vozes, feita no Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem. Analise junto com os estudantes como cada grupo de mulheres e homens está cantando, percebendo que, embora cantem todos ao mesmo tempo, não cantam a mesma melodia.

Aferição e formas de acompanhamento dos objetivos de aprendizagem

Legenda	
Texto em preto	Objetivo de aprendizagem.
Texto em azul	Forma de acompanhar o desenvolvimento das aprendizagens.

	Sim	Não	Parcialmente
1. Os estudantes identificam os principais instrumentos que compõem uma orquestra sinfônica?			
Primeiramente, apresente apenas o vídeo aos estudantes e peça-lhes que tentem reconhecer os instrumentos que já conhecem. Depois, por meio de uma conversa, incentive cada estudante a dizer quais são eles. Anote na lousa as contribuições, constituindo, assim, quatro listas, ordenadas de acordo com as famílias dos instrumentos. Mesmo que a turma não se recorde de muitos instrumentos, deixe a lista incompleta na lousa e prossiga com a aula. Ao final, retome-a e complete-a com a ajuda da turma, que agora terá mais elementos para contribuir.			
2. Os estudantes são capazes de identificar os sons dos instrumentos?			
Peça aos estudantes que reproduzam com a voz cada som que percebem na música. Você pode aproveitar a lista com o nome dos instrumentos que já estará na lousa e utilizar o mesmo método de retomar esse conteúdo ao final da aula, para que os estudantes possam tomar consciência de como ampliaram seu repertório depois dos estudos.			
3. Os estudantes são capazes de representar sons por meio da dança?			
Observe se os estudantes atingiram ou não esse objetivo, analisando suas improvisações desde os pequenos grupos. Pode acontecer de alguns estudantes reproduzirem no corpo o movimento que os músicos fazem para tocar seus instrumentos. Esse é um caminho possível para a criação, mas não é importante que eles atentem para a relação entre as propriedades do som e o ritmo dos movimentos.			
4. A turma se articula bem no desenvolvimento de atividades coletivas e cooperativas?			
Analisar a interação dos estudantes nos pequenos grupos, buscando identificar se todos os integrantes têm espaço para colocar-se. Se necessário, auxilie na organização dos grupos, sugerindo-lhes comandos simples para garantir que todos participem igualmente e que haja interação entre os participantes. No grande grupo, você terá um papel fundamental como regente e, assim, pode direcionar o modo como eles colaborarão uns com os outros. Igualmente importante é o diálogo a todo o tempo com o grupo, em uma avaliação conjunta de como é a experiência no momento em que ela acontece.			

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

MARQUE X NA CARINHA QUE RETRATA MELHOR O QUE VOCÊ SENTE AO RESPONDER A CADA QUESTÃO.	 SIM	 MAIS OU MENOS	 NÃO
RECONHEÇO DIFERENTES INSTRUMENTOS QUE COMPÕEM UMA ORQUESTRA SINFÔNICA?			
IDENTIFICO OS SONS QUE OS DIFERENTES INSTRUMENTOS DA ORQUESTRA PRODUZEM?			
RECONHEÇO QUE EXISTEM MOVIMENTOS COM RITMOS VARIADOS?			
CONSIGO PERCEBER AS DIFERENTES PROPRIEDADES DO SOM?			
CONSIGO EXPRESSAR POR MEIO DE MOVIMENTOS CORPORAIS OS SONS QUE ESCUTO?			
PARTICIPO DAS ATIVIDADES EM GRUPO COLABORANDO COM OS COLEGAS?			
NAS QUESTÕES EM QUE VOCÊ RESPONDEU NÃO , O QUE ACREDITA QUE PRECISA FAZER PARA MELHORAR? <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			

ILUSTRAÇÕES: IVAN COUTINHO

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2 (2º SEMESTRE)

Unidades temáticas

Retrato e autorretrato e O mundo mágico do teatro.

Objetivos

- Trabalhar o conceito de autorretrato, valorizando as características pessoais.
- Estimular a imaginação e a fantasia a partir de elementos da realidade.
- Exercitar a prática da encenação.

Habilidades da BNCC

- (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadros, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
- (EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).
- (EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no

lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.

Gestão de sala de aula

Para a primeira aula, os estudantes usarão seus livros de Arte em seus lugares habituais de estudos, em carteiras. A segunda aula já será em grupos, mas ainda pode ser configurada com o mobiliário. Apenas a última aula requer um espaço de apresentação, que pode ser o centro de uma roda, um palco ou a frente da sala de aula, sem mobiliário, para que possam encenar.

Para seu planejamento, tenha em mente que os materiais para a criação dos figurinos e dos acessórios devem ser solicitados com antecedência, ao final da segunda aula.

Número de aulas estimado

3 aulas de 50 minutos cada uma.

Atividade preparatória

Retome com os estudantes os exercícios e as reflexões sobre autorretratos feitos no Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem.

Peça aos estudantes que façam uma lista de suas principais qualidades.

Aula 1

Conteúdo específico

- Criação de personagem com base em autorretrato.

Recursos didáticos

- Resultados de exercícios realizados anteriormente com o tema do autorretrato.
- Lápis grafite, papel sulfite, lápis de cor ou revistas para colagem.

Encaminhamento

- Apresente à turma a seguinte situação: “Se você pudesse tornar uma de suas qualidades um superpoder, qual delas você escolheria? Por quê?”. Dê um tempo para que os estudantes reflitam sobre essa questão individualmente. Depois, peça-lhes que compartilhem com os colegas o que pensaram.
- Os estudantes desenvolverão uma ficha para seu personagem em uma folha de papel sulfite deste modo:

Escreva as características físicas e psicológicas do personagem. Conte um pouco de sua história e como se tornou um super-herói.	
Nome e desenho do personagem na sua versão identidade secreta.	Nome e desenho do personagem na sua versão super-herói ou super-heroína.

Na ficha, eles devem considerar nomes fictícios, mas o superpoder deve associar-se a uma característica real. Exemplos: uma pessoa muito atenta pode ter o poder da supervisão; um indivíduo muito tímido pode ter o poder de ficar invisível, e assim por diante. Para desenvolver o desenho, eles podem usar lápis de cor ou aplicar as técnicas que já foram exploradas em sala de aula, como a colagem. Os personagens convertidos em super-heróis podem ser bem criativos e fantásticos, sem compromisso com a realidade. A história do personagem deve explicar como ele desenvolveu esse superpoder; por exemplo, ele nasceu assim ou passou por alguma transformação, tomou algum líquido que o fez desenvolver esse poder, entre outras causas.

Aula 2

Conteúdo específico

- Criação de história com os personagens.

Recursos didáticos

- Fichas dos personagens.
- Papel para anotar histórias.

Encaminhamento

- Organize a turma em grupos de 4 a 6 integrantes. Para formar essas equipes, faça um sorteio com os nomes, evitando que os estudantes se concentrem nos mesmos grupos habituais.
- Cada grupo comporá uma liga (sociedade, clube, associação ou companhia) de super-heróis e super-heroínas. Em um primeiro momento, dentro das equipes, os personagens devem ser apresentados uns aos outros.
- Peça aos estudantes que imaginem que cada um deles tinha sua própria vida e, por algum motivo, precisou juntar-se a esse grupo de super-heróis. Essas ligas devem criar uma história que explique tal motivo. Retome aqui as atividades realizadas na unidade de teatro, que trabalharam especialmente a questão do faz de conta e do mundo da fantasia. Esse é um momento de criação coletiva, em que todos os integrantes dos grupos darão sua contribuição para a criação dessa história.

Aula 3

Conteúdo específico

- Montagem de uma cena e apresentação para a turma.

Recursos didáticos

- História da formação da liga de super-heróis.
- Acessórios e adereços cênicos, à escolha do grupo.

Encaminhamento

- A história criada pelos grupos sobre o modo como os personagens se uniram e a razão pela qual o fizeram agora será apresentada aos demais grupos por meio de uma cena. Os estudantes devem adaptar a história para que seja dramatizada, em sua totalidade ou em partes. Isso porque, dependendo da duração e da complexidade do que for contado, eles podem usar o recurso da narração para a maior parte da história e encenar apenas um trecho dela. O importante é que tenham em mente que o restante da turma ainda não conhece os personagens, e, por isso, a narrativa deve ser contextualizada.
- Dê tempo à turma para que os grupos ensaiem e desenvolvam seus elementos cênicos que podem compor um cenário ou figurino.
- Assim que todos tiverem concluído os ensaios, organize as apresentações dos grupos para o restante da turma.

Atividades complementares

- A atividade, tal qual está sugerida, deixa como desafio para o estudante criar figurinos e adereços para dar vida ao seu personagem. Você pode, porém, ampliar e

aprofundar essa experiência, dedicando mais tempo a essa etapa da proposta. Peça aos estudantes que escolham um objeto que será a marca registrada do seu personagem, que se relacione com suas características. Por exemplo, alguém que escolheu a supervisão como poder pode adotar uma lupa ou óculos especiais para se caracterizar. O objeto pode fazer parte da vestimenta, ser incorporado em uma máscara ou ser portado pelo personagem.

Aferição e formas de acompanhamento dos objetivos de aprendizagem

Legenda

Texto em preto	Objetivo de aprendizagem.
Texto em azul	Forma de acompanhar o desenvolvimento das aprendizagens.

	Sim	Não	Parcialmente
1. Os estudantes reconhecem as próprias características?			
Acompanhe essa etapa de criação da lista de qualidades. Se perceber algum estudante com dificuldades, converse individualmente com ele, auxiliando-o a identificar seus talentos ou habilidades. É uma oportunidade para trabalhar a autopercepção e a autoestima dos estudantes, bem como o respeito à diversidade, uma vez que eles conhecem também as características de seus pares.			
2. Os estudantes são capazes de criar usando a imaginação?			
Individualmente, os estudantes trabalharão com a imaginação ao criar seus personagens, por meio de desenhos e escrevendo sobre eles. Você pode recolher as fichas dos personagens para conhecer o que foi criado e fazer um encaminhamento, se for preciso.			
3. Os estudantes encontraram soluções cênicas para apresentar seus personagens e histórias?			
No momento de apresentação das histórias, os estudantes podem fazer uso da narração, mas é fundamental que encontrem meios de se expressar por meio de elementos cênicos, podendo ser por interpretação do personagem, pelo uso de cenários, figurinos, entre outros. Você pode analisar as soluções que eles encontram, observando as discussões em grupo e, se julgar necessário, pode intervir e oferecer-lhes sugestões.			

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

MARQUE X NA CARINHA QUE RETRATA MELHOR O QUE VOCÊ SENTE AO RESPONDER A CADA QUESTÃO.	 SIM	 MAIS OU MENOS	 NÃO
RECONHEÇO MINHAS PRÓPRIAS QUALIDADES?			
CONSEGUI CONVERTER UMA DAS QUALIDADES EM SUPERPODER?			
CRIEI UM PERSONAGEM A PARTIR DAS MINHAS CARACTERÍSTICAS, USANDO A IMAGINAÇÃO?			
CONSEGUI DAR VIDA AO PERSONAGEM POR MEIO DO DESENHO E DA ENCENAÇÃO?			
CONTRIBUI COM OS COLEGAS NA CONSTRUÇÃO DA HISTÓRIA COLETIVA E NA MONTAGEM DA CENA?			
NAS QUESTÕES EM QUE VOCÊ RESPONDEU NÃO , O QUE ACREDITA QUE PRECISA FAZER PARA MELHORAR?			
<hr/>			

ILUSTRAÇÕES: IVAN COUTINHO

MUNDO DE EXPLORAÇÕES ARTE

2^o
ano

Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Organizadora: Editora Moderna

Obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna.

Editora responsável:

Andressa Munique Paiva

Bacharela em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Faculdade Cásper Líbero. Especialista em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Especialista em Fundamentos da Cultura e das Artes pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp).
Editora de livros didáticos.

LIVRO DE PRÁTICAS E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

Componente: Arte

1ª edição

São Paulo, 2021

Elaboração dos originais:

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 de 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” (Unesp-SP). Pesquisador e mediador cultural. Professor.

Christiane Coutinho

Mestra em Artes na área de Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp-SP). Licenciada em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp-SP). Educadora, artista e autora.

Franco Caldas Fuchs

Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Estadual do Paraná. Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Paraná. Autor de livros didáticos de Arte, diretor e professor de Teatro e músico.

Coordenação editorial de produção: Maria do Carmo Fernandes Branco

Edição de texto: Lygia Roncel

Assistência editorial: Raphael Henrique de Souza Freitas

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

Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani

Revisão: Cesar G. Sacramento, Denise Ceron, Janaína Mello, Lilian Xavier, Máira Cammarano, Márcio Della Rosa, Sirlene Prignolato

Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi

Pesquisa iconográfica: Angelita Cardoso, 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 : livro de práticas e acompanhamento da aprendizagem / organizadora Editora Moderna ; obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna ; editora responsável Andressa Munique Paiva. -- 1. ed. -- São Paulo, SP : Moderna, 2021.

2º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Componente: Arte
ISBN 978-65-5779-924-6

1. Arte (Ensino fundamental) I. Paiva, Andressa Munique.

21-81880

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

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

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0_11) 2602-5510
Fax (0_11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2021

Impresso no Brasil

Sumário

Unidade 1 Os movimentos do nosso corpo 4

Revisão, fixação e verificação de aprendizagem

Revisitar – O corpo e seus apoios	4
Campo de obstáculos	5
Revisitar – O corpo e suas articulações	6
Máquina de movimentos.....	6
De olho no texto – Cada um.....	8
O que aprendemos? – Dance!	10

Unidade 2 Música e orquestras 12

Observação, investigação, reflexão e criação

De olho na imagem – Orquestras especiais.....	12
Hora da pesquisa – Brincadeiras musicais	14
Processo de criação – A sua orquestra.....	16
Refletir, conversar e registrar – Um mergulho musical.....	18

Unidade 3 Retrato e autorretrato 20

Observação, investigação, reflexão e criação

De olho no texto – O auto-retrato	20
Hora da pesquisa – Palavras cruzadas.....	24
Jogos com palavras.....	26
Processo de criação – Desenhar o outro	28
Questionário.....	29
Refletir, conversar e registrar – Representar-se com a arte	31

Unidade 4 O mundo mágico do teatro 33

Revisão, fixação e verificação de aprendizagem

Revisitar – Mundos fantásticos.....	33
Revisitar – Personagem fantástico	35
De olho no texto – Onde vivem os monstros	36
O que aprendemos? – Jogar e refletir	38

Referências bibliográficas comentadas	40
---	----

Ícones da coleção



Atividade oral



Atividade escrita



Atividade em dupla ou grupo



Leitura com a ajuda do professor



Desenho



Atividade no caderno

Os movimentos do nosso corpo

Revisão, fixação e verificação da aprendizagem

Revisitar O corpo e seus apoios

Convidamos você a se olhar no espelho e reconhecer as partes que formam seu corpo. Perceba e valorize suas características físicas, que o tornam um ser único.

Qualquer corpo tem a capacidade de dançar e, para isso, precisa se apoiar no chão ou em outras superfícies.

Observe estas fotografias da artista Anna Maria Maiolino.



Anna Maria Maiolino. *Entrevidas* (série *Fotopoemação*). 1981. Fotografias analógicas em preto e branco. Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madri, Espanha.

Essas fotografias são o registro de uma ação artística que aconteceu em 1981. A mesma ação foi realizada outras seis vezes. Em 2017, ela foi reapresentada em Nova York, nos Estados Unidos. Nela, porém, não foi a própria artista quem caminhou entre os obstáculos, embora ela estivesse acompanhando tudo de perto.

Dica

Assista ao vídeo da *performance* e veja como a pessoa caminha pelo espaço:

- ANNA Maria Maiolino – *Entrevidas*. The Museum of Contemporary Art, 14 dez. 2017. Vídeo (ca. 10 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4Ckenf17bXg>>. Acesso em: 1 maio 2021.

No vídeo, um ator refaz a ação artística *Entrevidas* durante uma retrospectiva de Anna Maria Maiolino no Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles (Moca), nos Estados Unidos.

1. Depois de assistir ao vídeo, participe de uma roda de conversa com seus colegas para debater as questões a seguir e compartilhar suas opiniões.

- a. Você reconhece o material que está no chão?
São ovos de galinha.
- b. Em sua opinião, por que a obra ganhou o nome *Entrevidas*?
Resposta pessoal. Espera-se que o estudante aponte que é por causa da natureza do material que
- c. O que as pessoas da fotografia e do vídeo estão fazendo?
Andando delicadamente por entre os ovos, para não quebrá-los. ovos, que está no chão: simbolizam vidas.
- d. Como elas estão usando seus pontos de apoio?
Resposta pessoal.
- e. Qual é a diferença entre ver as fotografias e ver o vídeo da *performance*?
Resposta pessoal.

Campo de obstáculos

Chegou a hora de praticar! Para isso, você só precisará de algumas folhas secas.

- 1 Em um espaço aberto, espalhe as folhas secas pelo chão, deixando pequenos espaços entre elas.
- 2 Forme uma fila com seus colegas para atravessar a área coberta de folhas. O principal desafio é atravessá-la **sem pisar** nas folhas e **sem tocar** em seus colegas. Busque caminhos alternativos e direções que possam ajudá-lo a cumprir o objetivo da brincadeira.
- 3 Para ficar mais divertido, tente realizar a atividade usando pontos de apoio variados, como as mãos, os joelhos e até mesmo o bumbum.

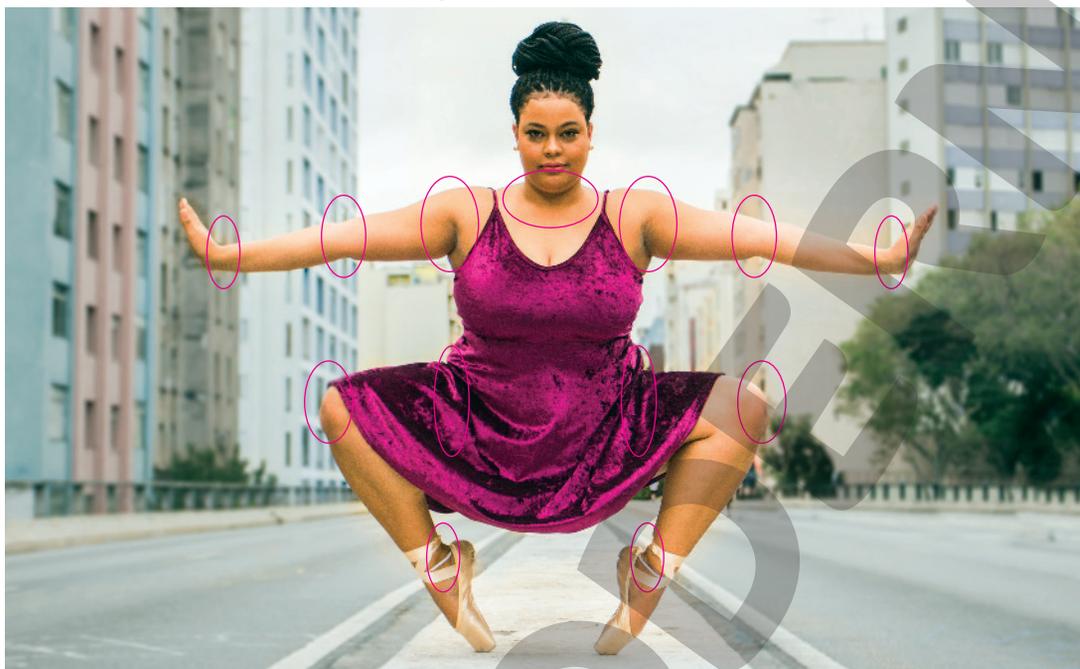
- ### 2. Agora que você venceu o desafio, conte para seus colegas:
- Você se divertiu realizando a atividade? Respostas pessoais.
 - O que você achou mais difícil?
 - Que apoios você usou além dos pés?

Aproveite para mostrar a eles os movimentos mais diferentes que você conseguiu fazer e repita os movimentos que eles fizeram.

Revisitar O corpo e suas articulações

Para realizar movimentos com o corpo, para usar apoios diferentes, para dançar e até para realizar atividades simples do dia a dia, nós usamos nossas articulações. Vamos lembrar quais são elas?

1. Na imagem abaixo, circule ao menos três articulações do corpo humano. As respostas possíveis estão na imagem.

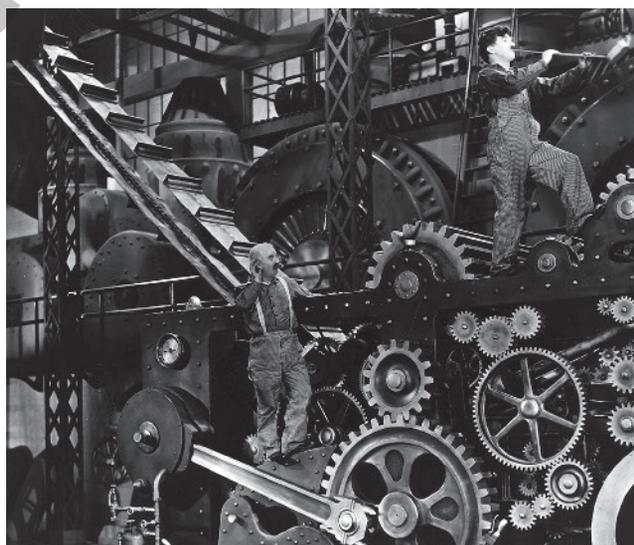


A dançarina Luana Nazareth, do grupo de dança Me Gusta. São Paulo (SP). Fotografia de 2018.

Máquina de movimentos

Que tal brincar, agora, de mexer suas articulações e, junto com seus colegas, montar uma máquina feita de corpos humanos?

Observe a imagem ao lado, do filme *Tempos modernos* (1936), de Charlie Chaplin.



Cena do filme *Tempos modernos*, de 1936.

2. Quantas peças você identifica na cena do filme?

Resposta pessoal.

3. Como você imagina que essa máquina funciona?

Resposta pessoal.

Em uma engrenagem, cada peça faz um movimento e tem um ritmo diferente. As peças se encaixam umas às outras e, assim, fazem uma máquina funcionar.

Imagine que você é como uma peça de engrenagem e que seu corpo faz um movimento circular em torno de uma de suas articulações.

Experimente fazer movimentos circulares e em ritmos diferentes com cada um dos membros do seu corpo citados abaixo.

pés

dedos

ombros

peito

joelhos

mãos

braços

cabeça

pernas

cotovelos

quadril

Agora que suas articulações estão aquecidas, cada um de vocês deverá escolher um desses movimentos e fazê-lo, sem parar, no mesmo ritmo. Aos poucos, um por um, vocês deverão encaixar seus movimentos nos movimentos do outro. A máquina de movimentos estará pronta quando todos tiverem conseguido se encaixar na engrenagem.

4. Ao final, formem uma grande roda e conversem sobre o que acharam da atividade. Respostas pessoais.

- O que você precisou fazer para se encaixar no movimento do seu colega?
- Que outro movimento você poderia ter feito com a articulação que escolheu?

De olho no texto Cada um

Com a ajuda do professor, leiam em voz alta o texto abaixo.

Trata-se da letra de uma música que toca em um episódio da série de animação brasileira *Tainá e os guardiões da Amazônia*. Na série, um grupo de amigos, formado por Tainá, uma menina indígena, pelo macaco Catu, pelo urubu-rei Pepe e por um ouriço fêmea Suri, vive aventuras na Floresta Amazônica.

No episódio “Uma estranha no ninho”, eles precisam salvar filhotes de tartaruga e de coruja que estão sendo levados pela correnteza do rio em direção a uma grande cachoeira.



Cada um

Cada um faz como pode
Cada um é como é
Cada um é diferente
Cada um é de um jeito
Cada um faz como quer

[...]

Eu sei nadar _____ Tartaruga

Eu sei voar _____ Urubu-rei

Eu também

Eu pulo de galho em galho e uso minha cauda

pra saltar _____ Macaco

Eu tenho boa pontaria _____ Tainá

E ando rápido pelo chão _____ Ouriço

Eu viro a cabeça e tenho amigos de montão _____ Coruja



SINCROCINE PRODUÇÕES

Cena da animação *Tainá e os guardiões da Amazônia* (2018).

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

Cada um faz como pode
Cada um é como é
Cada um é diferente
Cada um é de um jeito
Cada um faz como quer
Cru-cru!

Cezar Brandão e Rafael Campos Rocha. Cada um.
In: *Canções da 1ª temporada*, vol. 1. Ganso Music, 2018.

1. Circule no texto as ações em que os personagens usam o corpo.
2. Releia a terceira estrofe da música e tente identificar os personagens por meio de suas ações. Indique nas linhas ao lado de cada verso o personagem (a menina Tainá, o urubu-rei, o macaco, o ouriço, a tartaruga ou a coruja) ao qual os verbos se referem.
3. Preencha os espaços abaixo com as palavras que fazem mais sentido para você. *Todas as sentenças cabem em todas as frases.*

se movimenta
se mexe

dança
baila

Cada um _____ como pode

Cada um é como é

Cada um _____ diferente

Cada um _____ de um jeito

Cada um _____ como quer

4. O professor exibirá o clipe da música "Cada um". Reparem principalmente no modo como os personagens se movimentam e dançam.
5. Depois de assistirem ao clipe, façam uma roda de conversa e comentem o que viram.
 - O que você acha mais legal no seu corpo e por quê?
 - O que você acha mais legal no seu jeito de ser e por quê?

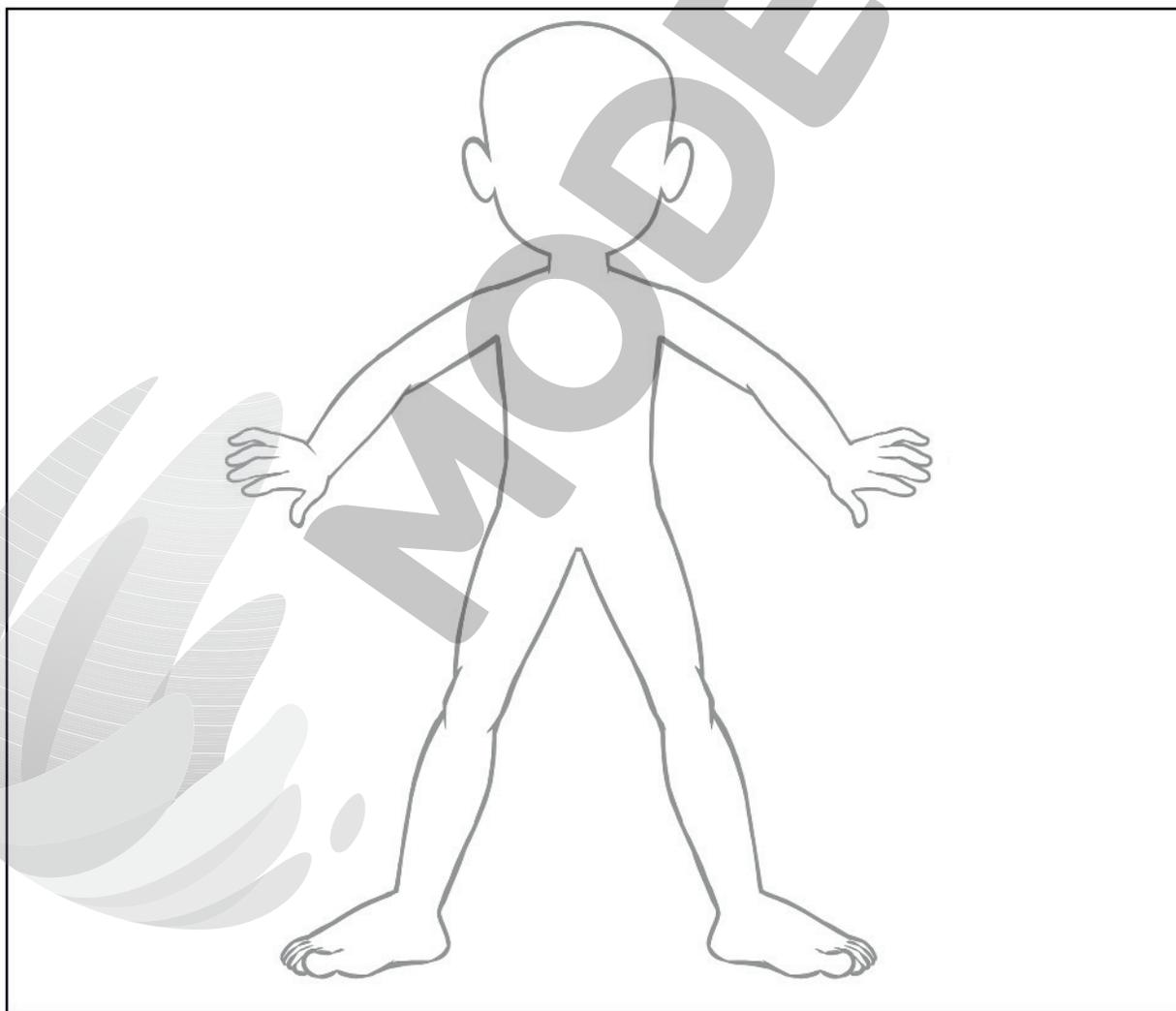
O que aprendemos? Dance!

Você já percebeu o quanto é bom conhecer o próprio corpo e também notou semelhanças e diferenças entre o seu corpo e o de seus colegas.

Agora, você vai fazer novas descobertas sobre o seu corpo. Imagine que você é um costureiro ou uma costureira. Para confeccionar uma roupa do tamanho certo, um costureiro ou costureira deve medir cada parte do corpo de um cliente com uma fita métrica.

A fita métrica é o objeto preferencial para essa atividade, mas, na falta dela, é possível usar recursos como régua, trena e/ou barbante. No caso do barbante, a medida depois deve ser conferida em uma régua ou trena.

- 1 Meça, então, cada parte do seu corpo: braços, pernas, quadris, cintura, busto, cabeça e pés. Para isso, peça ajuda a um colega ou a um adulto. Escreva as medidas no desenho abaixo.



IVAN COUTINHO

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

 **2** Escreva dentro do desenho outras características suas, com base nos seus cinco sentidos: seus cheiros preferidos, os sabores de que mais gosta, o que mais gosta de ver, as músicas que costuma ouvir e os materiais que gosta de sentir com as mãos.

3 Complete o desenho com roupas que gosta de vestir, pinte-o com a cor da sua pele e complete-o com o seu tipo de cabelo. Quanto mais detalhes seus você perceber e representar, melhor!

Todos são diferentes, mas todos têm a capacidade de dançar. Você já aprendeu que, para dançar, basta querer.

 **1.** Desenhe no espaço abaixo 2 pessoas com características diferentes que você acha que podem praticar dança.



Dançar sozinho já é muito bom, mas, em alguns casos, pode ser até melhor se você estiver acompanhado. No Brasil há muitas danças que são praticadas em duplas ou em grupos. Você se lembra de algumas delas?

 **2.** Peça ajuda a um adulto e escreva nos espaços abaixo o nome dessas danças. *Respostas pessoais.*

Observação, investigação, reflexão e criação

De olho na imagem Orquestras especiais

1. Veja, a seguir, imagens de duas orquestras bem especiais. Escreva ao lado das fotografias os instrumentos que você consegue identificar em cada uma delas. Escreva também o nome que você daria para cada orquestra.

RAUL ZITO



Morro do Querosene, São Paulo (SP), 2010.

Respostas pessoais.

GEORGIA MACEDO



Apresentação na Virada Cultural Paraná, em São José dos Pinhais (PR), 2014.

Respostas pessoais.

Professor, veja sugestões de vídeos na página XV deste Manual.

O professor exibirá a toda a turma vídeos de apresentações dessas orquestras. Com base neles, responda às perguntas a seguir.

2. O que você percebeu ao ouvir as orquestras? Como você descreveria o tipo de som produzido por elas? *Resposta pessoal.*
3. Como os músicos dessas orquestras se comportam ao tocar? Eles seguem uma partitura? Nos vídeos, você viu alguém ocupando o papel de maestro ou maestrina, de batuta na mão?
4. Quais são as diferenças e semelhanças entre banda e orquestra? *Resposta pessoal.*
5. Agora é sua vez de imaginar uma orquestra diferente! Que instrumentos ela teria? Ela seria composta de quantos musicistas? Que tipo de música ela tocaria? Ela teria um maestro ou maestrina? Como ele ou ela se comportaria? Desenhe a sua orquestra e dê um nome para ela!

3. Apenas os músicos da Orquestra Harmônica de Curitiba usam partituras. Em nenhuma das orquestras há um maestro ou maestrina de batuta na mão. Entretanto, na Orquestra de Berimbaus do Morro do Qerosene é possível notar a presença marcante de Dinho Nascimento, à frente do grupo, conduzindo as músicas por meio de gestos e olhares para os demais músicos.

Você gosta de brincadeiras musicais? Observe as imagens a seguir e responda às perguntas.

1. De quais dessas brincadeiras você já brincou? *Resposta pessoal.*
2. Dentro dos quadros ao lado das fotografias, escreva o nome das brincadeiras e um trecho de uma música que é cantada em cada uma delas.

RICCARDO MAYER/SHUTTERSTOCK



Crianças na República do Mali, 2019.

Bate-mão. A brincadeira tem diversas canções.

SERGIO PEDREIRA/PULSAR IMAGENS



Crianças em Santaluz (BA), 2014.

Pular corda. A brincadeira tem diversas canções.

-  **3.** Em casa, peça a seus familiares que cite algumas brincadeiras de que brincavam na infância que envolviam música. Anote abaixo o nome de uma dessas brincadeiras e um trecho da música que era cantada.

Respostas pessoais.

Agora você e seus colegas deverão se organizar em grupos. Cada grupo pesquisará um tipo de brincadeira musical, buscando conhecer suas músicas e formas de brincar. Reúna as informações e anote-as no quadro abaixo. Depois, apresentem a brincadeira aos demais colegas e os ensinem a brincar! **Respostas pessoais.**

Nome da brincadeira:

Número de participantes (mínimo e máximo):

Como brincar:

Letra da música:

Você e seus colegas terão, agora, o desafio de criar as próprias orquestras! Como instrumentos, vocês poderão explorar a **voz**, com todo o tipo de efeitos, e a **percussão corporal**.

Primeiro, dividam-se em grupos. Cada grupo deverá criar uma interpretação diferente para uma música muito conhecida em nosso país, chamada "Se essa rua fosse minha".

Para aquecer, antes de começar, que tal cantarem todos juntos uma vez? Acompanhem a letra a seguir!

Se essa rua fosse minha

Se essa rua, se essa rua fosse minha
 Eu mandava, eu mandava ladrilhar
 Com pedrinhas, com pedrinhas de brilhantes
 Para o meu, para o meu amor passar
 Nessa rua, nessa rua tem um bosque
 Que se chama, que se chama solidão
 Dentro dele, dentro dele mora um anjo
 Que roubou, que roubou meu coração
 Se eu roubei, se eu roubei teu coração
 É porque, é porque te quero bem
 Se eu roubei, se eu roubei teu coração
 É porque tu roubaste o meu também

Da tradição popular.

Na orquestra, como vocês vão se organizar musicalmente?

Veja abaixo algumas questões que podem ajudá-los a pensar nessa questão.

1 Quem gostaria de cuidar da percussão corporal, que marcará o ritmo da música? Que tipos de batida vocês pretendem explorar (estalos de dedos, palmas, batidas de pés etc.)?



2 Quantos integrantes do grupo cantarão? Todos cantarão a mesma coisa? Algum, por exemplo, cantarolará a melodia sem a letra, substituindo os versos pela repetição de uma sílaba, como "lá" (lá, lá, lá...), ou imitando o som de um instrumento? Vocês também podem experimentar reproduzir a melodia por meio de assovios!



3 Qual será o andamento da música: lento, médio ou rápido? O andamento será constante ou mudará em algum momento?



4 Qual será a intensidade da música? Vocês pretendem, em algum momento da apresentação, cantar baixinho? Em algum momento, o volume da voz de vocês aumentará bastante?



5 Que tal se vocês se revezarem também no papel de maestro e de maestrina, propondo variações sonoras ao grupo?





FABIO EUGENIO

Que tal fazer uma roda de conversa com os colegas para refletir sobre tudo o que vocês fizeram e aprenderam até agora? Do mundo das orquestras ao mundo das brincadeiras musicais, o passeio foi longo!

1. Durante a conversa, respondam às seguintes questões: **Respostas pessoais.**

- Como foi a experiência de pesquisar e aprender várias brincadeiras musicais? De que brincadeiras você mais gostou? Por quê?
- Fora da escola, seus amigos fazem brincadeiras musicais? Você ensinaria alguma das brincadeiras que aprendeu para eles?
- Essas brincadeiras musicais acontecem só no Brasil ou são praticadas por crianças de outros países?
- Como foi o processo de criação da orquestra? Você participou cantando, cuidando da percussão ou fazendo as duas coisas?
- Que desafios o seu grupo enfrentou para apresentar a música “Se essa rua fosse minha”?

2. Depois da conversa, escreva um pequeno texto sobre as coisas que você mais gostou de aprender nas aulas de música e sobre as criações musicais que você gostaria de fazer no futuro.

Respostas pessoais.

3. No espaço abaixo, desenhe uma orquestra destacando três instrumentos que você conheceu nas aulas de música.



Observação, investigação, reflexão e criação

De olho no texto O auto-retrato

Quando você se olha no espelho, repara nas suas características por fora: seu rosto, sua pele, seu cabelo e seu corpo. E, se você registra esse momento, está fazendo seu autorretrato. Mas também é possível mostrar em um autorretrato como você é por dentro!

Leia o autorretrato em forma de texto escrito pelo poeta brasileiro Mario Quintana.

O auto-retrato

No retrato que me faço
– traço a traço –
às vezes me pinto nuvem,
às vezes me pinto árvore...

às vezes me pinto coisas
de que nem há mais lembrança...
ou coisas que não existem
mas que um dia existirão...

e, desta lida, em que busco
– pouco a pouco –
minha eterna semelhança,
no final, que restará?
Um desenho de criança...
Corrigido por um louco!



OSÉ LUIS JUHAS

Mario Quintana. O auto-retrato. In: Mario Quintana. *Poesia completa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005. p. 393.

1. Quantos autorretratos o poeta “pinta” no texto?

Quatro.

2. Descreva o modo como ele se “pinta” em cada um dos autorretratos:

Como nuvem.

Como árvore.

Como coisas que já existem.

Como coisas que ainda não existem
mas existirão.

3. Tente imaginar como seriam esses retratos do escritor. Escolha um deles e desenhe-o no espaço abaixo.



Observe, agora, os autorretratos do fotógrafo brasileiro Edu Monteiro. Para fazê-los, ele usou diferentes materiais e objetos.



FOTOGRAFIAS: EDU MONTEIRO – ACERVO DO ARTISTA; EDU MONTEIRO – MUSEU DE ARTE MODERNA DO RIO DE JANEIRO, RIO DE JANEIRO; EDU MONTEIRO – ACERVO DO ARTISTA

Edu Monteiro. *Série Autorretrato sensorial*. 2011-2014. Fotografia em papel-algodão Hahnemühle, 65 cm × 65 cm (cada fotografia).

4. Que materiais ou objetos ele usou em cada autorretrato? **Bichos de pelúcia, penas e bananas.**
5. Em sua opinião, por que ele escolheu esses materiais? **Resposta pessoal.**
6. Se você fosse fazer um autorretrato como os dele, que materiais usaria? Escreva abaixo quantos materiais você quiser.

Resposta pessoal.

Os autorretratos de Edu Monteiro são parecidos com as fotografias dos documentos de identidade. Esse tipo de retrato é chamado de 3 × 4 (se lê “três por quatro”), porque tem 3 centímetros de largura e 4 centímetros de altura. Na fotografia 3 × 4 para documentos, porém, o fundo costuma ser branco para enfatizar a pessoa que é fotografada. Peça a um adulto que mostre a você um documento com fotografia (carteira de motorista, RG ou passaporte) e compare-a com os autorretratos acima.

7. Que semelhanças você percebe entre os retratos de Edu Monteiro e as fotografias 3 × 4?

Resposta pessoal.

8. Que diferenças você percebe entre os retratos de Edu Monteiro e os retratos dos documentos?

Resposta pessoal.

9. Verifique com seus responsáveis se você também tem alguma fotografia 3 × 4 e cole-a no espaço abaixo. Se você não tiver, desenhe como você imagina que ela seria.



10. Agora, imagine se você pudesse colocar em um documento uma fotografia 3 × 4 que mostrasse para todos como é a sua personalidade. Como seria essa fotografia? Use o espaço abaixo para fazer uma colagem ou um desenho.



- Compartilhe com os colegas o que foi feito. Quais foram os retratos mais divertidos e diferentes?

Hora da pesquisa Palavras cruzadas

As pessoas podem se mostrar para o mundo de muitas formas. Uma dessas formas é a escrita, como você viu no poema de Mario Quintana.

Agora imagine se você pudesse escrever sobre si mesmo usando letras diferentes para, depois, deixar seu trabalho exposto em um museu. Algumas pessoas tiveram essa oportunidade na exposição *Mal-entendidos*, da artista Rivane Neuenschwander.



EDUARDO ORTEGA

Rivane Neuenschwander. *Palavras cruzadas*. 2001-2014. Madeira, caixote, laranjas e limões desidratados. Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM-SP), 2014.

Depois de observar a fotografia e ler sua legenda, responda às questões abaixo.

1. Onde estão os limões e as laranjas?
2. Você consegue ler alguma palavra da caixa?
3. Anote aqui as letras que você consegue ver:

Primeiramente, deixe que os estudantes investiguem a imagem para perceber que as “esferas” com as letras dentro das caixas são as frutas, que foram descascadas e dissecadas de modo a deixar com casca apenas a superfície que forma a letra.

Resposta pessoal. A mais evidente é TEREZA.

Resposta pessoal. Algumas letras em destaque são: E, M, A, S, N, O, P, E, A, X, R, G, E, H, D, Z, I, U e T.

4. Que palavras você conseguiria formar com elas?

Resposta pessoal. Exemplos: ponte, coisa, régua, lua, sol, roupa etc.

Quando a obra foi apresentada em um museu em São Paulo (SP), ela era formada por muitas caixas cheias de letras, para o público escrever o que quisesse.



Rivane
Neuenschwander.
Palavras cruzadas.
2001-2014. Madeira,
caixote, laranjas e
limões desidratados.
Museu de Arte
Moderna de São
Paulo (MAM-SP), 2014.

5. Se você estivesse lá, que palavras escreveria?

Resposta pessoal.

6. O que você contaria sobre você para os outros visitantes por meio dessa obra de arte?

Resposta pessoal.

A obra se chama *Palavras cruzadas*. Esse também é o nome de um jogo de palavras que talvez você conheça. E existem vários outros jogos, brinquedos ou brincadeiras em que se usa a palavra.

Jogos com palavras

Pesquise, entre as pessoas com quem você convive (pais, primos, irmãos mais velhos, amigos, vizinhos etc.), os jogos com palavras que elas conhecem. Escolha uma pessoa e faça a ela as seguintes perguntas:

- Dos brinquedos ou jogos que você conhece, quais dependem de palavras para a brincadeira acontecer?
- Como se brinca com eles?
- Com que idade se brinca com eles?
- Quem ensinou você a brincar com eles?

Registre as respostas no quadro abaixo. **Respostas pessoais.**

Jogo ou brinquedo	Como se brinca	Idade com que se brinca	Quem ensinou

Adedonha (ou Adedanha)

Em seguida, pergunte à mesma pessoa se ela conhece um jogo chamado Stop, Adedonha ou Adedanha. Se ela disser que sim, peça a ela que o ensine a você. Baseie-se nas questões a seguir.

- Como são as regras desse jogo?
- Quanto tempo ele dura?
- O que é preciso para vencê-lo?
- Quais são as categorias que você costuma usar nesse jogo?

Não se preocupe se ela não souber lhe explicar, pois você aprenderá em sala de aula. O jogo é bastante popular em muitas regiões do Brasil e suas regras podem mudar de acordo com o local onde ele é jogado.

O Stop faz os jogadores pensarem sobre as coisas que eles conhecem, sobre o que faz parte da vida deles. Você e os colegas vão, então, jogá-lo aproveitando os diversos assuntos e temas que estudaram até agora.

Retomem as pesquisas que vocês realizaram em casa e, com a ajuda do professor, revejam as regras do jogo.

Para jogar, usem o quadro abaixo. Tentem se lembrar do que estudaram nas aulas e também daquilo que conhecem do seu dia a dia. Divirtam-se!

Letra	Nome próprio	Sentimento ou sensação	Parte ou característica do corpo	Objeto da casa ou da escola	Cor

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

-  Ao fim do jogo, em roda, converse com os colegas e com o professor:
- Você achou difícil brincar de Stop?
 - As obras que você viu e tudo o que você estudou até agora o ajudaram a se lembrar de algumas palavras?
 - Que novas categorias poderiam ser acrescentadas?
- Respostas pessoais.**
-  Aproveitando que você já sabe jogar, crie um jogo para brincar com a sua família e os seus amigos. Para escolher as categorias, pense nas coisas de que você mais gosta ou que conhece melhor. Você pode, por exemplo, compor seu jogo com nomes de desenhos animados, de personagens de histórias em quadrinhos, comidas, brinquedos, animais ou carros.

Você já viu que fazer um retrato pode ir além de desenhar, fotografar ou pintar o corpo e o rosto de uma pessoa.

Daqui a pouco, você fará o retrato de um colega da turma, mas sem saber de qual. Para desenhá-lo, você usará as dicas que ele mesmo dará.

Etapa 1: dicas

Preencha o questionário das páginas 29 e 30 com suas características. Ao terminar, destaque a folha do questionário e entregue-a ao professor.

Etapa 2: desenho

O professor entregará a você o questionário de outro estudante. Leia-o com muita atenção.

Em uma folha de sulfite, você deverá fazer o retrato desse colega baseando-se em todas as informações que ele forneceu no questionário. Quanto mais informações você conseguir usar no seu desenho, mais ele se parecerá com o seu colega. Não se esqueça de escrever o nome secreto do seu colega no alto da folha, para identificá-lo.

Quando você e seus colegas tiverem terminado de fazer os desenhos, montem uma exposição dos retratos. Mantenha seu nome verdadeiro em segredo, para não estragar a brincadeira.

Com base nos desenhos expostos, tentem descobrir quem são os colegas retratados. Observem cada desenho, conversem e opinem. Divirtam-se juntos nessa investigação. No fim, revelem suas identidades.

Depois, entreguem as folhas do questionário e o desenho ao professor, que as devolverá a quem preencheu o questionário. Você, então, receberá de volta o questionário com as suas respostas e o retrato que seu colega fez de você sem saber quem você era.



Em roda, converse com os colegas sobre essa experiência: **Respostas pessoais.**

- Foi mais difícil ou mais fácil fazer o desenho sem saber quem era o colega que você estava desenhando?
- Você acha que o desenho que você fez representou bem o seu colega?
- O que você desenharia diferente no retrato dele?
- O retrato que seu colega fez de você ficou parecido?
- O que você gostaria que fosse diferente nele?

Questionário Respostas pessoais.

1. Meu nome secreto é: _____

2. Minhas brincadeiras preferidas são: _____

3. Quando não estou na escola, eu gosto de: _____

4. Minha maior qualidade é: _____

5. Meu cabelo é da cor: _____

6. Meus olhos são da cor: _____

7. Eu sou uma pessoa:

alta

mediana

baixa

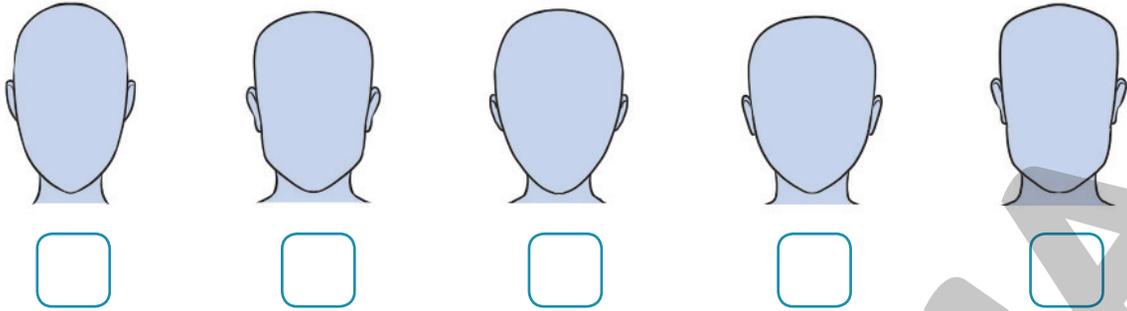
8. Meu corpo é mais parecido com:



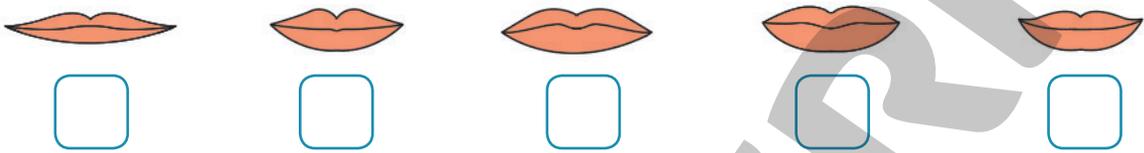
9. Meu cabelo é mais parecido com:



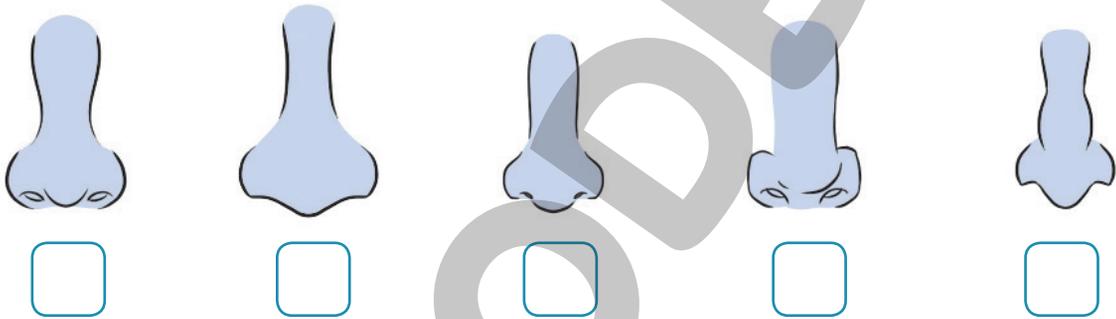
10. O formato do meu rosto é mais parecido com:



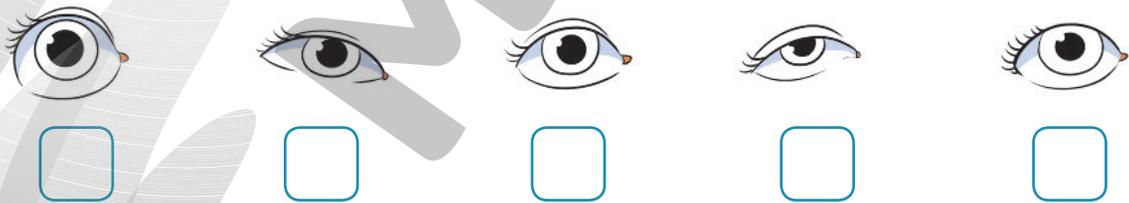
11. Minha boca é mais parecida com:



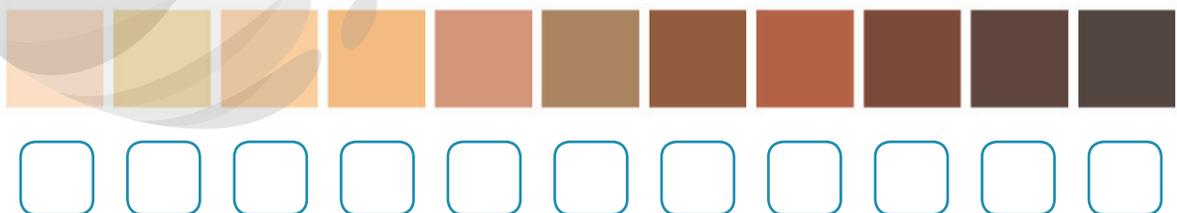
12. Meu nariz é mais parecido com:



13. Meus olhos são mais parecidos com:



14. A cor da minha pele é mais parecida com:



Observe a fotografia abaixo.



© MARIA CAROLINA GALDAS

Fotografia da montagem *AUTORRETRATO*, da Cia Nós da Dança. Rio de Janeiro (RJ), 2017.

1. Quantas emoções diferentes você percebe na imagem? Quais são essas emoções? *Respostas pessoais.*
2. Em sua opinião, por que as pessoas da fotografia estão segurando molduras? *Resposta pessoal.*

Você e seus colegas aproveitarão este momento em que estão exercitando a memória para fazer uma breve recapitulação do que viram nesta unidade.

3. Sentem-se em roda e recordem as suas descobertas. O professor anotará tudo na lousa. Vocês podem usar estas questões para orientar a conversa: *Respostas pessoais.*
 - Que obras de arte vocês conheceram?
 - Que artistas vocês se lembram de ter visto?
 - Sobre o que vocês conversaram nas aulas?
 - Que atividades vocês realizaram sozinhos?
 - Que atividades vocês fizeram coletivamente?

 Agora que você se lembrou de muitas coisas que aprendeu, reflita, individualmente, sobre o que viu nas aulas respondendo às questões.

4. Os trabalhos de arte que você conheceu o ajudaram a se conhecer melhor? Explique por quê.

Respostas pessoais.

5. Dos autorretratos que você realizou, qual você acha que melhor o representou fisicamente? Por quê?

Respostas pessoais.

6. Em qual dos seus autorretratos você conseguiu expressar melhor o seu jeito de ser ou o que você sente?

Resposta pessoal.

7. Escreva duas emoções que você conseguiu expressar através da arte. Como você conseguiu expressá-las?

Respostas pessoais.

8. Que atividades você mais gostou de fazer e por quê?

Respostas pessoais.

 9. Em uma folha de sulfite, desenhe algo que demonstre o que você está sentindo agora, depois de ter aprendido tantas coisas sobre si mesmo, sobre como a arte ajuda as pessoas a se conhecer e sobre jeitos diferentes de se mostrar para o mundo.

O mundo mágico do teatro

Revisão, fixação e verificação de aprendizagem

Revisitar Mundos fantásticos

Os objetos têm poderes mágicos no teatro e podem nos transportar a mundos incríveis! Pense em algo do cotidiano, como uma toalha de banho. Ela pode ser transformada em uma capa de um super-herói ou em um tapete voador, certo? Basta imaginar e brincar.



MARI HEFFNER

- 1 Na próxima página, olhe com atenção para os materiais exibidos e pense em como você poderia transformá-los em outras coisas, se eles fossem usados em uma história fantástica. Você pode imaginar diversas situações: viagens ao centro da Terra, aventuras no fundo do mar, visitas a outros planetas, encontros com monstros... Depois, escreva, no quadro ao lado de cada imagem, o nome do objeto no mundo real e o nome dele no mundo do teatro que você está inventando. Por exemplo:



AFRICA STUDIO/SHUTTERSTOCK

**Nome do objeto
na vida real:**

Toalha

**Nome do objeto no
mundo do teatro:**

Tapete mágico



Nome do objeto na vida real:

Vassoura.

Nome do objeto no mundo do teatro:

Resposta pessoal.



Nome do objeto na vida real:

Luvas de borracha.

Nome do objeto no mundo do teatro:

Resposta pessoal.



Nome do objeto na vida real:

Óculos para natação.

Nome do objeto no mundo do teatro:

Resposta pessoal.

Os objetos não estão representados na mesma proporção.

- 2 Agora, em sala de aula, você deve mostrar a seus colegas como esses e outros materiais podem ser transformados em objetos fantásticos. Com base nas ideias que você tiver, transforme também o espaço da sala!
- 3 Você e seus colegas de turma deverão formar grupos. Em grupo, selecionem alguns dos objetos que o professor disponibilizar e criem uma cena com eles, dando-lhes novos significados.
- 4 Sorteiem um tema, deem asas à imaginação e façam uma apresentação para os demais grupos, transformando o espaço da sala em um mundo fantástico.
- 5 Aproveite para registrar, com desenhos, em seu diário de bordo, como foram suas criações e as dos colegas!

Revisitar Personagem fantástico

No teatro, as cenas são criadas de várias formas. Podemos nos inspirar em objetos e situações ou criar a partir de personagens que imaginamos.

-  1 O desafio agora será inventar um personagem fantástico. Crie um nome para ele e pense nas coisas que ele faz. Registre tudo no quadro abaixo, por meio de um desenho e de um texto.



- 2 Organizem-se novamente em grupos para elaborar uma cena de aventura em que os personagens criados por vocês anteriormente possam interagir. Com os elementos disponíveis na sala de aula, criem um cenário, figurinos e adereços.
- 3 Ao final, registre essa experiência em seu diário de bordo.

De olho no texto Onde vivem os monstros

- Com o auxílio do professor, você e seus colegas lerão um trecho do livro *Onde vivem os monstros* (2019), do autor estadunidense Maurice Sendak. A obra conta a história de Max, um garoto que adora aprontar travessuras. Uma noite, depois de levar uma bronca de sua mãe, Max embarca em uma aventura fantástica e viaja até um lugar onde vivem vários monstros.



MARI HEFFNER

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

E quando chegou ao lugar onde vivem os monstros, eles soltaram os seus terríveis rugidos e rangeram os seus terríveis dentes, e reviraram os seus terríveis olhos e mostraram as suas terríveis garras, até que Max disse: – TODOS CALADOS!

E amansou-os com o seu truque mágico, fitando os seus olhos amarelos sem pestanejar uma só vez, e eles ficaram aterrorizados e disseram-lhe que ele era o maior monstro de todos, e proclamaram-no o rei de todos os monstros.

Maurice Sendak. *Onde vivem os monstros*. 3. ed.
Trad. de Elisabete Ramos. Matosinhos: Kalandraka, 2012.

IMAGEM DE CHRISFIEDLER POR PIXABAY

 1. Quais são as características do personagem Max?

Resposta pessoal. As crianças podem destacar, por exemplo, que ele gosta de fazer travessuras e que é muito corajoso para enfrentar os monstros.

2. Quais são as características dos monstros que Max encontra?

Resposta pessoal. O texto descreve os monstros como seres terríveis, com garras e dentes perigosos.

3. Como você se sentiria se encontrasse vários monstros? Você tentaria ficar amigo deles ou sairia correndo?

Respostas pessoais.

4. Como você acha que é o "truque mágico" usado por Max para amansar os monstros? Junte-se com os colegas e mostre a eles essa cena! Resposta pessoal.

5. E se você fosse um monstro e, de repente, encontrasse um menino como Max, que quisesse ser o rei de seu povo? Experimente recriar essa história, mas colocando-se no lugar de um monstro que a estivesse contando!

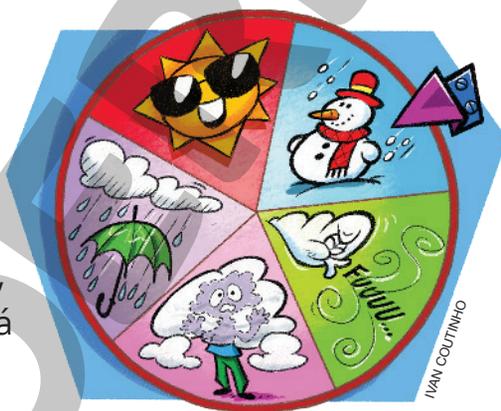
Resposta pessoal.

O que aprendemos? Jogar e refletir

Aproveitando as aventuras e os personagens fantásticos criados anteriormente, você participará de dois jogos. Reúna-se com alguns colegas em um grupo e divirtam-se!

Jogo 1: condições climáticas

- 1 Neste primeiro jogo, vocês deverão mostrar seus personagens agindo em determinadas **condições climáticas** – neve, chuva, calor, vento ou neblina.
- 2 Sorteiem secretamente uma dessas condições climáticas e apresentem uma cena ao restante da turma.
- 3 Os espectadores deverão ser capazes de adivinhar a condição climática sorteada por meio do comportamento de vocês. Por exemplo: imagine que o seu grupo sorteie **neve**. Por meio de ações corporais, como vocês mostrariam, em cena, que está muito frio?



1. Como foi o desafio de mostrar a condição climática nas cenas de seu grupo? Que ações vocês fizeram para mostrá-la?

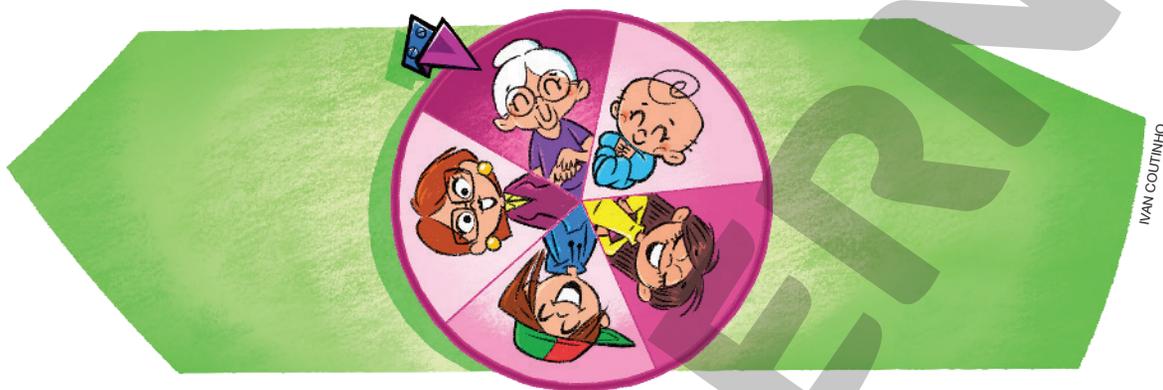
Respostas pessoais.

2. Conte a cena de seus colegas à qual você mais gostou de assistir! Que condição climática foi mostrada? O que eles fizeram de mais divertido?

Respostas pessoais.

Jogo 2: fase da vida

- 1 Neste segundo jogo, vocês deverão mostrar seus personagens agindo em determinada fase da vida – bebê, criança, adolescente, adulto ou idoso.
- 2 Sorteiem secretamente uma fase e apresentem uma cena ao restante da turma.
- 3 Os espectadores deverão ser capazes de adivinhar a fase sorteada por meio do comportamento de vocês. Por exemplo: imagine como seria a cena de vocês se os personagens fossem **idosos**.



3. Como foi o desafio de mostrar a idade dos personagens em cena? Como eram a postura corporal e as ações que você e seus colegas criaram?

Respostas pessoais.

4. Conte a cena desse jogo à qual você mais gostou de assistir. Quantos anos você acha que os personagens em cena tinham?

Respostas pessoais.

Referências bibliográficas comentadas

BASTIDORES da ópera “Onde vivem os monstros”, de Oliver Knussen. Portal A Crítica, 25 maio 2017. Vídeo (ca. 1 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=daBCY3cYa3A>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Reportagem sobre a ópera inspirada na história do livro *Onde vivem os monstros*, uma das montagens que integrou o XX Festival Amazonas de Ópera, em 2017.

BRITANNICA ESCOLA. Gaita. Verbete. Disponível em: <<https://escola.britannica.com.br/artigo/gaita/483256>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Esse verbete de enciclopédia esclarece informações sobre a gaita de boca, instrumento de sopro visto na Unidade 2.

CANTON, Katia. *Espelho de artista*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

Em uma versão própria para o universo infantil, a autora apresenta algumas formas de autorretrato encontradas na história da arte.

EDUARDO MONTEIRO. Site oficial do artista. Disponível em: <<https://www.edumonteiro.com/gallery32796autorretrato-sensorial->>. Acesso em: 2 out. 2021.

Nessa página encontram-se diversas fotografias da série *Autorretrato sensorial* e textos sobre o trabalho.

MUNIZ, Flávia. *Charles Chaplin: um tesouro em preto e branco*. Ilustrações de Adriana Alves. São Paulo: FTD, 2016.

A história de um dos filmes de Charlie Chaplin, *Luzes da cidade*, é contada a partir da experiência de uma menina com o cinema. O livro inclui outras informações sobre o artista e sobre cinema.

ONDE vivem os monstros. Fafá conta histórias, 3 ago. 2016. Vídeo (ca. 4 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=g3S3vlQvLXs>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Nesse vídeo, a história do livro *Onde vivem os monstros*, de Maurice Sendak, é contada pela atriz e contadora de histórias Flávia Scherner.

ORQUESTRA de Berimbaus Morro do Querosene. Instrumental Sesc Brasil, 18 mar. 2020. Vídeo (ca. 46 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sYzEe4Lw-Ys>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Nesse vídeo, exibido no SescTV, assista a um *show* dos músicos da Orquestra de Berimbaus do Morro do Querosene.

OUTRAS COISAS # 26. Uniesp Oficial, 23 ago. 2013. Vídeo (ca. 7 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FeLGPFbVmoY>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Nessa entrevista à repórter do programa *Outras Coisas*, da TV Uniesp, o músico Dinho Nascimento, líder da Orquestra de Berimbaus do Morro do Querosene, mostra os berimbaus que são usados pelo grupo.

QUINTANA, Mario. *Lili inventa o mundo*. 9. ed. São Paulo: Global, 2005.

Livro infantil que apresenta diversos poemas e breves textos do autor que estimulam a imaginação dos leitores.

ROSA, Mayra. Orquestra de crianças paraguaias utiliza instrumentos de lixo. *Ciclo Vivo*, 19 dez. 2012. Disponível em: <<https://ciclovivo.com.br/inovacao/inspiracao/orquestra-de-criancas-paraguaias-utiliza-instrumentos-de-lixo/>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Notícia sobre uma orquestra muito especial, a Orquestra de Instrumentos Reciclados de Cateura, formada por vários jovens paraguaios. Cateura é um bairro de Assunção, capital do Paraguai, que foi construído sobre um aterro sanitário.



MODERNA



MODERNA

ISBN 978-65-5779-925-3



9 786557 799253