



PRESENTE MAIS ARTE

4 ^o
ANO

ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL

ROSA IAVELBERG
TARCÍSIO TATIT SAPIENZA
LUCIANA MOURÃO ARSLAN

Componente: Arte



DIGITAL

**MANUAL DE PRÁTICAS
E ACOMPANHAMENTO
DA APRENDIZAGEM**

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.

PNLD 2023 - Objeto 2
Código da coleção:

0187 P23 02 02 000 060



MODERNA

Rosa Iavelberg

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

Tarcísio Tatit Sapienza

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

Luciana Mourão Arslan

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



PRESENTE MAIS **ARTE**

4 o
ANO

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

MANUAL DE PRÁTICAS E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

DIGITAL

Componente: Arte

1ª edição

São Paulo, 2021

Coordenação editorial: Andressa Munique Paiva, Marisa Martins Sanchez
Edição de texto: Ligia Aparecida Ricetto, Thaís Nori Cornetta, Solange Scattolini, Tatiane Brugnerotto Conselvan
Assistência editorial: Magda Reis
Assessoria didático-pedagógica: Karen Greif Amar, Mirca Bonano
Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula
Coordenação de produção: Patrícia Costa
Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues
Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite
Projeto gráfico: Bruno Tonel
Capa: Daniela Cunha, Daniel Messias
Ilustração: Paulo Manzi
Coordenação de arte: Carolina de Oliveira Fagundes
Edição de arte: Ricardo Gomes Barbosa
Editoração eletrônica: Essencial Design
Coordenação de revisão: Elaine C. del Nero
Revisão: Palavra Certa
Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron
Pesquisa iconográfica: Mariana Zanato, Paloma Klein
Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues
Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira
Pré-impressão: Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, Vitória Sousa
Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

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

Iavelberg, Rosa
Presente mais arte [livro eletrônico] : manual de práticas e acompanhamento da aprendizagem : digital / Rosa Iavelberg, Tarcísio Tatit Sapienza, Luciana Mourão Arslan. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2021.

PDF

4º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Componente: Arte
ISBN 978-85-16-13173-9 (material digital PDF)

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

21-80172

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

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

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0__11) 2602-5510
Fax (0__11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2021

Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

Sumário

| | |
|---|-------|
| Apresentação | IV |
| Competências, habilidades e a alfabetização nos anos iniciais da Educação Básica | V |
| Competências Gerais da Educação Básica | V |
| Competências Específicas de Linguagens para o Ensino Fundamental | VI |
| Competências Específicas de Arte para o Ensino Fundamental | VI |
| Habilidades de Arte para os anos iniciais do Ensino Fundamental | VII |
| Alfabetização e literacia | VIII |
| Plano de desenvolvimento anual | IX |
| Planos de aulas | XI |
| Unidade 1 – Tradições do Brasil | XI |
| Unidade 2 – Dança e retrato | XIII |
| Unidade 3 – Arte indígena e afro-brasileira | XVI |
| Unidade 4 – Espaços das artes e quadrinhos | XVIII |
| Sequências didáticas | XXI |
| Referências bibliográficas comentadas | XXIV |
| Reprodução do livro do estudante com respostas | 1 |
| Parte 1: Práticas de revisão, fixação e verificação de aprendizagem | |
| Unidade 1 – Tradições do Brasil | 5 |
| Unidade 2 – Dança e retrato | 9 |
| Unidade 3 – Arte indígena e afro-brasileira | 13 |
| Unidade 4 – Espaços das artes e quadrinhos | 17 |
| Parte 2: Práticas de observação, investigação, reflexão e criação | |
| Unidade 1 – Tradições do Brasil | 21 |
| Unidade 2 – Dança e retrato | 25 |
| Unidade 3 – Arte indígena e afro-brasileira | 29 |
| Unidade 4 – Espaços das artes e quadrinhos | 33 |
| Referências bibliográficas comentadas | 38 |

Apresentação

Caro professor,

Este Manual foi elaborado para oferecer a você subsídios que orientem e ampliem a condução das propostas oferecidas no *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem*, cuja seleção dos conteúdos busca favorecer a consolidação e o aprofundamento das aprendizagens programadas para o ano de ensino.

A coleção é composta de: *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem*, material impresso disponível para os estudantes em cinco volumes, um para cada ano de ensino; e *Manual de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem*, material digital voltado a você e também disponível em cinco volumes, um para cada ano. Conheça a seguir os recursos disponíveis neste Manual.

Competências, habilidades e a alfabetização

Relação das competências gerais da Educação Básica, das competências específicas de Linguagens e de Arte para o Ensino Fundamental e das habilidades de Arte acompanhadas de seus respectivos códigos, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), bem como dos componentes essenciais para a alfabetização, de acordo com a Política Nacional de Alfabetização (PNA), mobilizados e desenvolvidos ao longo dos cinco volumes da coleção.

Plano de desenvolvimento anual

Sequência estruturada e organizada em bimestres das propostas do *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem* do ano de ensino para que você possa conduzir suas aulas de modo a garantir a progressão das aprendizagens dos estudantes.

Planos de aula

Conjunto das informações necessárias para organização, preparação e condução das aulas para realização das práticas propostas no *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem*, com a relação dos objetivos de aprendizagem, dos conteúdos, das competências, das habilidades e dos componentes da alfabetização favorecidos, além de sugestões de atividades preparatórias e orientações para superação de possíveis dificuldades.

Sequências didáticas

Proposição de atividades encadeadas que mobilizam diferentes estratégias para facilitar a aprendizagem dos estudantes sobre um tema de estudo, para serem conduzidas ao longo de determinado número de aulas.

Reprodução do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem

Reprodução do material impresso, acompanhado das respostas de cada uma das atividades propostas para que o trabalho de verificação e acompanhamento seja facilitado para você. Assim, o *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem* oferece um repertório de atividades que visa colaborar com a revisão de conhecimentos, com a consolidação dos saberes e com o acompanhamento das aprendizagens. Por isso, a obra é organizada em duas partes, cada uma composta das seguintes seções, respectivamente:

Parte 1 Práticas de revisão, fixação e verificação de aprendizagem

Nessa seção, os estudantes vão realizar atividades que auxiliam na revisão, na fixação e na verificação dos conteúdos programados para o respectivo ano de ensino. Essas atividades estão organizadas em quatro unidades, relacionadas ao conteúdo principal dos bimestres.

Parte 2 Práticas de observação, investigação, reflexão e criação

Organizadas nas mesmas quatro unidades, nessa seção os estudantes terão a oportunidade de realizar atividades mais desafiadoras, que mobilizam habilidades de pesquisa, investigação, observação, colaboração, negociação, reflexão e criação, acompanhadas de uma proposta final de autoavaliação para que possam se expressar sobre o próprio processo de aprendizagem.

Competências, habilidades e a alfabetização nos anos iniciais da Educação Básica

A progressão gradativa de aprendizagens e a formação integral dos estudantes são premissas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com as quais devem estar alinhados os recursos didáticos a serem utilizados no processo de ensino-aprendizagem da Educação Básica.

Desse modo, para cada conjunto de atividades reunido nas unidades do *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem* do estudante, este Manual destaca as competências e as habilidades que se pretende mobilizar. Por isso, reproduzimos a seguir o texto integral das competências e das habilidades da BNCC para que você possa conferir-las quando forem mobilizadas e mencionadas ao longo das propostas desta coleção.

Competências Gerais da Educação Básica

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
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.
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.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários dos outros e do planeta.

Competências Específicas de Linguagens para o Ensino Fundamental

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação. | <ol style="list-style-type: none">4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. |
|--|--|

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular: a educação é a base*. Brasília: MEC, SEB, 2018. p. 65.

Competências Específicas de Arte para o Ensino Fundamental

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte. | <ol style="list-style-type: none">4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo. |
|--|--|

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular: a educação é a base*. Brasília: MEC, SEB, 2018. p. 198.

Habilidades de Arte para os anos iniciais do Ensino Fundamental

(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.

(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

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

(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.

(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

(EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

(EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).

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

(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e estas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

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

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

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

(EF15AR13) Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.

(EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.

(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.

(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.

(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.

(EF15AR18) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

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

(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

(EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.

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

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

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

(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

Alfabetização e literacia

A leitura e a escrita têm funções sociais muito importantes, uma vez que elas cumprem o objetivo de dar acesso aos bens culturais e aos processos de comunicação na sociedade que possibilitarão aos estudantes o pleno exercício da cidadania.

Assim, vivenciar na escola a linguagem escrita como prática social, reconhecendo as palavras e seus significados e produzindo sentido, favorece o aprendizado de conceitos e a aquisição de conhecimento para aplicação em contextos mais amplos, despertando o interesse pelo estudo e a busca por soluções aos desafios da vida cotidiana.

Especialmente nessa etapa do ensino, quando se inicia formalmente a alfabetização, os materiais dedicados a diferentes áreas do conhecimento e componentes curriculares devem considerar a Política Nacional de Alfabetização (PNA). O documento estabelece como meta que os estudantes sejam alfabetizados durante os dois primeiros anos, ainda que o processo de desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita ocorra durante todos os anos iniciais do Ensino Fundamental, conforme esclarece:

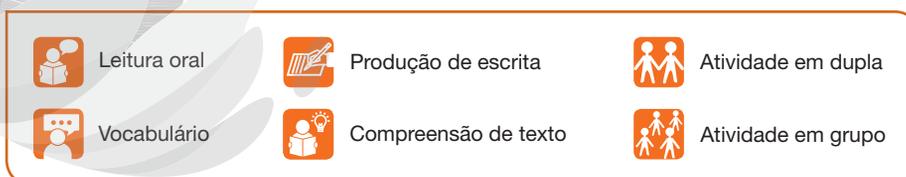
O ensino dessas habilidades de leitura e de escrita é que constitui o processo de alfabetização. Se alguém é alfabetizado, significa que é capaz de decodificar e codificar qualquer palavra em sua língua. Mas a aquisição dessa técnica não é um fim em si. O objetivo é fazer que se torne capaz de ler e escrever palavras e textos com autonomia e compreensão. Sem isso, o processo de alfabetização não frutifica, pois ler e escrever palavras com precisão e fluência, dentro e fora de textos, é apenas o começo de um caminho que deve ser consolidado por meio de atividades que estimulem a leitura e a escrita de textos cada vez mais complexos, a fim de que a pessoa se torne capaz de usar essas habilidades com independência e proficiência para aprender, transmitir e até produzir novos conhecimentos.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. PNA: Política Nacional de Alfabetização/Secretaria de Alfabetização. Brasília: MEC, Sealf, 2019. p. 19.

Dessa forma, o trabalho com todos os componentes curriculares deve contribuir de forma integrada ao desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita, principalmente no que se refere a fluência em leitura oral, vocabulário, compreensão de texto e produção de escrita. Ciente desse papel de contribuição para o processo de alfabetização, esta obra, além de trabalhar as competências gerais da Educação Básica, as competências específicas da área de Linguagens e do componente curricular Arte, bem como suas respectivas habilidades estabelecidas pela BNCC, apresenta atividades que propiciam o desenvolvimento dos componentes essenciais para a alfabetização acima relacionados.

No conjunto de práticas que a compõe, são oferecidas inúmeras situações de interação com a linguagem escrita. Ao realizar as atividades propostas, os estudantes estarão em contato com a leitura e a escrita, vão adquirir novo vocabulário e consolidar o vocabulário já conhecido relativo à Arte, serão solicitados a realizar leituras em voz alta de modo a desenvolver a fluência em leitura oral e a compreensão de texto, bem como praticarão a escrita em produções de respostas e de textos diversos. Nesse processo, estarão mobilizando conhecimentos sobre o sistema de escrita alfabético, desenvolvendo habilidades de leitura e de escrita, bem como se expressando em Arte, compartilhando e produzindo novas conexões e saberes.

Para auxiliar no reconhecimento do trabalho com os componentes essenciais para a alfabetização e para o modo de agrupamento dos estudantes em alguns momentos, as atividades são acompanhadas pelos ícones a seguir:



Plano de desenvolvimento anual

A seguir apresentamos uma sugestão de distribuição dos conteúdos trabalhados no *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem* organizados por bimestre.

| | Conteúdos | Habilidades BNCC | Componentes PNA |
|-------------|---|--|--|
| 1º Bimestre | <p>UNIDADE 1 – TRADIÇÕES DO BRASIL</p> <p>Atividade 1 – A festa do boi Parte 1 – Apreciar xilogravura sobre a festa do boi. Parte 2 – Criar um cartaz informativo sobre a festa do boi.</p> <p>Atividade 2 – A tradição da argila Parte 1 – Explorar desenhos de observação. Parte 2 – Criar uma peça em argila.</p> <p>Atividade 3 – Cantiga de roda Parte 1 – Exercitar as intensidades e os timbres dos sons produzidos pelo corpo. Parte 2 – Brincar de cantiga de roda.</p> <p>Atividade 4 – O Carnaval Parte 1 – Criar <i>playlist</i> para baile carnavalesco. Parte 2 – Criar instrumento de percussão para marchinha de Carnaval.</p> | EF15AR03 EF15AR04 EF15AR05 EF15AR11 EF15AR14 EF15AR15 EF15AR25 | Fluência em leitura oral Desenvolvimento de vocabulário Produção de escrita Compreensão de textos |
| 2º Bimestre | <p>UNIDADE 2 – DANÇA E RETRATO</p> <p>Atividade 5 – Tipos de retrato Parte 1 – Apreciar retratos em pintura e fotografia. Parte 2 – Criar tirinha a partir de retrato.</p> <p>Atividade 6 – Retrato inventado Parte 1 – Apreciar pintura e criar uma narrativa curta a partir dela. Parte 2 – Produzir um retrato em tamanho natural.</p> <p>Atividade 7 – Gente que dança Parte 1 – Criar figurino para um estilo de dança. Parte 2 – Pesquisar um estilo de dança.</p> <p>Atividade 8 – Movimento e coreografia Parte 1 – Investigar o conceito de coreografia. Parte 2 – Criar coreografia.</p> | EF15AR01 EF15AR04 EF15AR08 EF15AR09 EF15AR11 EF15AR12 EF15AR23 | Fluência em leitura oral Desenvolvimento de vocabulário Produção de escrita Compreensão de textos |

| | Conteúdos | Habilidades BNCC | Componentes PNA |
|-------------|---|--|--|
| 3º Bimestre | <p>UNIDADE 3 – ARTE INDÍGENA E AFRO-BRASILEIRA</p> <p>Atividade 9 – Arte plumária Parte 1 – Analisar imagem de arte plumária indígena. Parte 2 – Criar enfeite com materiais cotidianos.</p> <p>Atividade 10 – Arte indígena Parte 1 – Conhecer a cerâmica marajoara, arte tradicional milenar. Parte 2 – Criar desenho de padrão único.</p> <p>Atividade 11 – A cultura afro-brasileira Parte 1 – Criar estampa. Parte 2 – Criar estampa por meio de estêncil.</p> <p>Atividade 12 – Inspirações na cultura afro-brasileira Parte 1 – Observar e analisar obra de Hector Júlio Paride Bernabó. Parte 2 – Criar um <i>audiobook</i>.</p> | EF15AR01 EF15AR02 EF15AR03 EF15AR04 EF15AR05 EF15AR06 EF15AR07 EF15AR08 EF15AR09 EF15AR11 EF15AR12 EF15AR13 EF15AR14 EF15AR15 EF15AR21 EF15AR22 EF15AR23 EF15AR24 EF15AR25 EF15AR26 | Fluência em leitura oral Desenvolvimento de vocabulário Produção de escrita Compreensão de textos |
| 4º Bimestre | <p>UNIDADE 4 – ESPAÇOS DAS ARTES E QUADRINHOS</p> <p>Atividade 13 – Espaços dedicados à arte Parte 1 – Produzir maquete de um museu. Parte 2 – Criar folheto informativo cultural.</p> <p>Atividade 14 – Performances, happenings e ambiente Parte 1 – Criar uma instalação para promover a experiência de sentidos. Parte 2 – Criar um <i>happening</i>.</p> <p>Atividade 15 – HQs Parte 1 – Criar uma HQ. Parte 2 – Pesquisar sobre HQs brasileiras.</p> <p>Atividade 16 – Produção e troca de HQs Parte 1 – Criar uma HQ em grande escala. Parte 2 – Organizar uma feira de troca de gibis.</p> | EF15AR02 EF15AR03 EF15AR04 EF15AR05 EF15AR06 EF15AR07 EF15AR24 EF15AR25 EF15AR26 | Fluência em leitura oral Desenvolvimento de vocabulário Produção de escrita Compreensão de textos |

Planos de aulas

Apresentamos a seguir sugestões de planos de aulas com base nas atividades de cada unidade do *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem*. Neles consideramos a possibilidade de desenvolver as atividades propostas na Parte 1 e, na sequência, as atividades propostas na Parte 2, cuja abordagem aprofunda o trabalho com o tema.

Unidade 1 - Tradições do Brasil

Competências Gerais: 2, 3, 4, 5 e 9.

Competências Específicas de Arte: 1, 3, 8 e 9.

Competências Específicas de Linguagem: 3, 4 e 5.

Habilidades: EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR11, EF15AR14, EF15AR15 e EF15AR25.

Componentes PNA: fluência em leitura oral, compreensão de textos, desenvolvimento de vocabulário e produção de escrita.

Conteúdos: festas tradicionais da cultura brasileira, obras de artistas que se inspiraram no patrimônio imaterial, parâmetros do som, jogos, brincadeiras e marchinhas de Carnaval.

Objetivos de aprendizagem:

- Conhecer e valorizar as festas e as lendas tradicionais da cultura brasileira.
- Experimentar parâmetros do som por meio de jogos e brincadeiras.
- Criar coreografia e brincar de cantiga de roda.
- Produzir textos, desenhos e esculturas.
- Criar instrumento de percussão para usá-lo em marchinha carnavalesca.

Tempo previsto: 10 aulas.

Atividade preparatória - Duração: 1 aula

Proponha aos estudantes que, em grupos, criem um desenho com colagens para representar um aspecto da tradição brasileira. Disponibilize alguns materiais, como revistas, imagens xerografadas, jornais e pôsteres para recorte, tesouras com pontas arredondadas, tubos de cola branca, canetas coloridas e algumas folhas de papel sulfite A4. Oriente os grupos a se sentarem em semicírculo para que possam realizar a atividade. Estique na sala de aula um varal feito de barbante para expor o trabalho. Ao final, conduza uma roda de conversa sobre as criações.

Atividade 1 - A festa do boi

Parte 1 Páginas 5 e 6 - Duração: 1 aula

Por meio desta atividade, é possível verificar se os estudantes compreenderam o que é a festa do boi e como ela pode ser representada nas artes visuais. Oriente os estudantes a observar atentamente a xilogravura. Determine um tempo para que eles realizem de forma autônoma as atividades. Caminhe pela sala para observar as principais dificuldades.

Superando dificuldades

Uma das possíveis dificuldades pode ser a leitura da imagem. Caso isso ocorra, faça previamente

uma pesquisa de outras obras de arte que retratam festas tradicionais como a festa do boi e leve para a sala de aula, projetando-a para que todos a vejam. Faça uma leitura coletiva da imagem, para valorizar os olhares múltiplos sobre ela.

Parte 2 Página 21 - Duração: 1 aula

Para organizar as duplas, valorize agrupamentos com diferentes perfis e potencialidades para que um estudante ajude o outro. Incentive os estudantes a utilizar diferentes materiais para as colagens e a confeccionar os cartazes em formatos maiores (1 × 1 m, por exemplo). Determine um tempo para a produção dos cartazes e caminhe pela sala para observar as principais dificuldades.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação. Concluído o preenchimento, verifique se eles compreenderam que a veiculação de cartazes informativos contribui para o conhecimento e a valorização da cultura brasileira.

Superando dificuldades

Se os estudantes tiverem dificuldade para criar os cartazes, proponha a criação coletiva de um cartaz, orientando a turma sobre cada etapa da produção. Previamente, leve outros exemplares de cartazes com finalidade semelhante e faça a análise com a turma para instrumentalizá-los.

Atividade 2 - A tradição da argila

Parte 1 Página 6 - Duração: 1 aula

Esta atividade permite verificar se os estudantes compreenderam as funções utilitária e artística das peças feitas em argila. Para isso, oriente-os a observar as imagens atentamente e questione-os: “Qual desses objetos apresenta uma função específica no dia a dia?”. Para finalizar a atividade, promova uma roda de conversa para que eles compartilhem seus trabalhos, troquem ideias e possam fixar os conceitos estudados.

Superando dificuldades

É provável que alguns estudantes tenham dificuldade em desenhar o objeto. Nesse caso, proponha a eles que escolham um objeto de sua preferência e levem-no para a sala de aula. Distribua uma folha de papel sulfite A4 a cada um. Em duplas, eles devem se sentar com as carteiras viradas uma de frente para a outra e colocar os objetos sobre elas para que um observe o objeto trazido pelo colega e o desenhe. Oriente-os a atentar para a forma, as cores, a textura e o tamanho. Finalizados os desenhos, peça a todos que observem os elementos constitutivos das artes visuais empregados nos desenhos (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

Parte 2 Página 22 - Duração: 1 aula

Leia uma a uma as orientações com a turma, esclarecendo cada uma das etapas. Em relação aos materiais sugeridos, substitua-os por similares se houver necessidade. Oriente-os durante a produção da peça em argila. Ao final, solicite a eles que disponham todas as peças em uma mesa e descrevam o que modelaram, trocando ideias.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação. Concluído o preenchimento, verifique se eles compreenderam a importância da argila para produzir figuras e objetos utilitários e peças artísticas de cerâmica.

Superando dificuldades

É provável que alguns estudantes tenham dificuldade em produzir a peça de argila. Nesse caso, faça junto com eles uma peça de argila, moldando-a e destacando cada momento da modelagem: amassar o barro e bater para tirar as bolhas de ar, escolher o objeto e modelar suas partes, incluir texturas e cores, realizar uma secagem lenta para não provocar rachaduras na peça.

Atividade 3 - Cantiga de roda

Parte 1 Página 7 - Duração: 1 aula

Esta atividade permite verificar se os estudantes reconhecem e exploram elementos constitutivos da música. Leve-os ao pátio da escola e peça a eles que se posicionem em roda. Inicie as instruções para realizar a brincadeira. O objetivo do jogo é exercitar as intensidades e os timbres do som produzidos por partes do corpo dos estudantes. Peça a eles que se concentrem e fiquem atentos ao seu comando. A cada comando, observe como os estudantes o acompanham, se estão atentos, se conseguem se concentrar e se estão em harmonia com os colegas.

Superando dificuldades

É possível que alguns estudantes tenham dificuldade em acompanhar os comandos, concentrar-se ou estar em harmonia com o grupo. Se isso ocorrer, peça a eles que fechem os olhos para que possam fixar sua atenção nos sons. Isso vai contribuir para a percepção dos elementos constitutivos da música.

Parte 2 Página 23 - Duração: 1 aula

Os grupos podem fazer o planejamento em sala de aula e o ensaio da coreografia e a apresentação em ambiente aberto, como o pátio. Acompanhe os ensaios e oriente-os quanto à coreografia, levando-os a refletir se ela está coerente com o ritmo da cantiga.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação. Concluído o preenchimento, avalie o que eles aprenderam sobre a importância dos elementos constitutivos da música em brincadeiras de roda.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em cantar uma cantiga, coreografando-a e seguindo o ritmo, apresente a eles o vídeo da cantiga popular *Caranguejo*, cantada pelo Grupo Tiquequê. Peça a eles que observem como os integrantes do grupo a coreografaram e proponha que cantem essa cantiga, realizando a mesma coreografia, atentando à articulação entre a letra, a música e a dança.

Atividade 4 - O Carnaval

Parte 1 Página 8 - Duração: 1 aula

Leia as orientações com a turma, observando se eles compreendem cada etapa da criação da *playlist*. Oriente-os a utilizar um serviço de *streaming* de música ou uma plataforma de compartilhamento de vídeos. Basta criar uma conta, pesquisar as canções e adicioná-las a uma *playlist* da forma desejada. Reforce a eles que é possível editar as *playlists* e definir se a sequencial das canções deve ficar no modo aleatório ou em uma ordem específica.

Superando dificuldades

Se os estudantes tiverem dificuldade para pesquisar marchinhas de Carnaval e criar *playlists*,

faça uma pré-seleção de canções e disponibilize -as a eles a fim de que as ouçam juntos. Oriente-os a selecionar, entre as canções ouvidas, quais desejam incluir na *playlist*.

Parte 2 Página 24 - Duração: 2 aulas

Oriente-os sobre a necessidade de pedir ajuda de um adulto para higienizar os materiais recicláveis que vão trazer de casa. De forma democrática, faça uma votação para escolher a canção. Ao ensaiar, peça a todos os estudantes que utilizem os instrumentos de percussão acompanhando o ritmo da canção.

Para finalizar a atividade, peça a eles que preencham a autoavaliação. Concluído o preenchimento, avalie se perceberam a importância de os instrumentos de percussão acompanharem o ritmo das canções.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em criar os instrumentos de percussão, peça a eles que reúnam em grupos para fazer um instrumento de percussão simples: um chocalho feito de garrafa plástica. Oriente-os a cortar uma garrafa plástica ao meio e a colocar algumas pedrinhas. Depois, é só juntar as duas partes da garrafa, colando-as.

Unidade 2 - Dança e retrato

Competências Gerais: 2, 4, 8 e 10.

Competências Específicas de Arte: 1, 3, 5 e 8.

Competências Específicas de Linguagem: 2, 3 e 5.

Habilidades: EF15AR01, EF15AR04, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR11, EF15AR12 e EF15AR23.

Componentes PNA: fluência em leitura oral, compreensão de textos, desenvolvimento de vocabulário e produção de escrita.

Conteúdos: diversidade de retratos, relações entre texto e imagem, potencial expressivo do corpo humano, dançarino profissional e movimentos relacionados à dança.

Objetivos de aprendizagem:

- Estudar a diversidade de tipos de retrato.
- Explorar relações entre texto e imagem.
- Reconhecer o potencial expressivo do corpo humano ao conhecer a profissão de dançarino.
- Investigar e trabalhar seus próprios movimentos ao dançar.

Tempo previsto: 10 aulas.

Atividade preparatória - Duração: 1 aula

Peça aos estudantes que providenciem previamente lápis de cor, canetas hidrocor e lápis grafite. Disponibilize uma folha de papel A4 a cada um e, antes de distribuí-la, recorte de uma revista, folheto ou jornal uma parte do rosto humano (orelha, nariz, olho ou boca) e cole-a na folha. Em seguida, distribua-a aos estudantes e peça a eles que desenhem seu autorretrato, incorporando outros elementos à colagem. Fixe os autorretratos em um painel na sala de aula. Promova uma roda de conversa sobre a atividade para que eles apreciem e comentem as obras. Verifique como eles mobilizaram os conhecimentos prévios sobre os elementos composicionais das artes visuais (linha, ponto, cor, espaço, forma, movimento etc.).

Atividade 5 - Tipos de retrato

Parte 1 Página 9 - Duração: 1 aula

Oriente os estudantes a observar atentamente a reprodução dos retratos da artista Tarsila do Amaral, pedindo a eles que atencem para as cores, a forma, o espaço, a vestimenta etc. Determine um tempo para que analisem as imagens e respondam às atividades. Verifique se todos compreenderam o conceito de retrato e se conseguiram diferenciar a pintura e a foto.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade em entender o conceito de retrato e diferenciá-lo na fotografia e na pintura, fotografe todos e, depois, peça a eles que se reúnam em duplas e um desene o outro. Para isso, oriente-os a providenciar previamente lápis de cor, canetas hidrocor e lápis grafite. Eles podem usar diversos tipos de linha (curvas, retas, pontilhadas, zigue-zague, tracejadas). Depois, mostre a cada integrante da dupla a foto que tirou do colega e oriente-os a compará-la com o retrato desenhado, analisando-os de forma comparativa.

Parte 2 Página 25 - Duração: 1 aula

Peça aos estudantes que observem atentamente o retrato e imaginem uma história envolvendo Mario de Andrade e seu cachorro. Sugira que façam um resumo da história no caderno. Antes de criarem a tirinha, disponibilize alguns exemplares do gênero para que eles analisem os tipos de balões, as onomatopeias, os tipos de letra, as cores etc. Essa é uma forma de instrumentalizar os estudantes para criar suas tirinhas.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação. Concluído o preenchimento, avalie se a tirinha criada por eles está coerente com a cena e os elementos do retrato.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade em criar uma tirinha a partir de um retrato, oriente-os a trazer de casa um retrato de família e organize uma pequena exposição dessas fotos na sala de aula. Peça a cada um que conte a história de seu retrato, indicando quem foi retratado, quando, onde etc. Ao final, faça uma roda de conversa sobre a atividade.

Atividade 6 - Retrato inventado

Parte 1 Página 10 - Duração: 1 aula

Faça uma leitura coletiva da imagem apresentada, levando os estudantes a analisar os elementos representados (pessoa, animais, cenário) e os aspectos composicionais, como as cores, a forma etc. Peça a eles que imaginem o que estaria acontecendo na cena, como o menino estaria se sentindo, que brinquedo e animal foram representados etc. Verifique se os estudantes conseguem realizar a leitura de todos os elementos da imagem.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade para analisar a imagem e criar uma narrativa a partir dela, leve outras imagens de obras de Candido Portinari e oriente os estudantes a se reunirem em duplas para contarem oralmente e juntos uma narrativa sobre a imagem.

Parte 2 Página 26 - Duração: 1 aula

Para criar um retrato de um super-herói ou super-heroína em tamanho real, oriente os estudantes a providenciar, previamente, fotografias dessas personagens preferidas e promova uma roda de conversa para que eles compartilhem suas preferências com a turma, mostrando as fotos que levaram. Depois, oriente-os a providenciar previamente os materiais necessários e a criar os retratos em um espaço amplo, como o pátio da escola.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação. Concluído o preenchimento, avalie se eles conseguiram realizar de forma colaborativa a criação de um retrato em tamanho real.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em criar um retrato em tamanho real, proponha a eles que se reúnam em duplas e façam um jogo de adivinhações. Oriente-os a selecionar uma personagem de que a dupla goste (dos quadrinhos, do cinema, do *videogame* etc.) e a desenhar um retrato dessa personagem. Conversem sobre os tipos de linhas que podem usar, como as retas horizontais, as retas verticais, as curvas, as pontilhadas, o zigue-zague, as onduladas, a espiral, as inclinadas, entre outras. Depois, cada dupla deve apresentar o retrato, dando dicas sobre a personagem. Os demais colegas devem tentar adivinhar qual é a personagem. Convide os estudantes a dialogarem sobre suas produções para alcançarem sentidos plurais.

Atividade 7 - Gente que dança

Parte 1 Páginas 11 e 12 - Duração: 1 aula

Para a criação do figurino, é importante que providenciem revistas para recorte, tesouras com pontas arredondadas, retalhos de tecido estampado e liso, fitas de diferentes cores e espessuras e cola branca. Peça a eles que façam um esboço do figurino com lápis grafite. Diga que troquem os desenhos com um colega e proponham ajustes. Depois, é só ajustar e finalizar o desenho com lápis de cor ou canetinha. Peça que façam uma colagem com os recortes de tecido sobre o desenho. Verifique se os estudantes entenderam a importância do figurino para uma apresentação de dança.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade de perceber a importância do figurino para a dança, selecione alguns vídeos de dança e exiba-os à turma. Leve-os a observar como o figurino destaca os movimentos dos dançarinos.

Parte 2 Página 27 - Duração: 1 aula

Oriente os estudantes a criar no caderno um quadro para listar as informações pesquisadas sobre o artista, o grupo ou o coletivo de dança escolhido. Ao final, essas informações podem ser compiladas para produzir um texto informativo sobre o grupo.

Ao longo das atividades, verifique se os estudantes percebem a importância da pesquisa para ampliar o repertório sobre a dança.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação. Concluído o preenchimento, avalie se eles conseguiram realizar de forma autônoma a pesquisa.

Superando dificuldades

Para auxiliar os estudantes a superar possíveis dificuldades, aproveite o exercício de pesquisa e crie uma lista de fontes confiáveis para pesquisa de danças. Podem compor esse material *sites* confiáveis, livros e revistas existentes na biblioteca da escola. Essa lista pode ser digitalizada, xerografada e distribuída para os estudantes colarem no caderno.

Atividade 8 - Movimento e coreografia

Parte 1 Página 12 - Duração: 1 aula

Determine um tempo para que os estudantes respondam às atividades. Acompanhe se eles entenderam o conceito de coreografia e a importância dela para a dança.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em responder às atividades, peça a eles que se reúnam em duplas para que um auxilie o outro. Depois, realize a correção de forma coletiva, solicitando a participação de todos.

Parte 2 Página 28 - Duração: 2 aulas

Providencie um aparelho de som portátil e uma *playlist* variada para os estudantes utilizarem em seu processo de criação, ensaio e apresentação. Avalie o melhor critério para organizar os grupos para a atividade, cuja modalidade é a criação de uma dança. Oriente os grupos a experimentar os movimentos corporais, as expressões faciais, as sonoridades e os ritmos.

Os grupos podem fazer um planejamento na sala de aula e o ensaio da dança em ambiente aberto, como a quadra ou o pátio. Deixe que os grupos assistam aos ensaios uns dos outros e façam comentários apreciativos e apresentem sugestões de melhorias.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação. Concluído o preenchimento, avalie se eles conseguiram idealizar, ensaiar e realizar uma coreografia de dança.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em idealizar uma coreografia em dança, providencie

previamente vídeos de estilos de dança diversos para que possam assistir e ampliar o repertório, instrumentalizando-os melhor.

Unidade 3 - Arte indígena e afro-brasileira

Competências Gerais: 3, 4, 6 e 9.

Competências Específicas de Arte: 1, 2, 3, 5, 8 e 9.

Competências Específicas de Linguagem: 3, 5 e 6.

Habilidades: EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25 e EF15AR26.

Componentes PNA: fluência em leitura oral, compreensão de textos, desenvolvimento de vocabulário e produção de escrita.

Conteúdos: manifestações artísticas de povos indígenas do Brasil, origens africanas na arte brasileira, tradições indígenas e afro-brasileiras como elementos vivos e presentes na cultura do país.

Objetivos de aprendizagem:

- Conhecer e valorizar a arte plumária dos diferentes povos indígenas brasileiros.
- Apreciar as formas e a decoração das peças das cerâmicas marajoara e tapajônica.
- Conhecer a obra de Mestre Cardoso, ceramista paraense.
- Aprender sobre os acervos dos nossos museus que abrigam a cultura afro-brasileira.
- Apreciar escultura exposta em espaço público.
- Conhecer a obra da estilista Goya Lopes.

Tempo previsto: 10 aulas.

Atividade preparatória - Duração: 1 aula

Proponha aos estudantes que façam um cartaz informativo sobre a arte indígena e africana. Previamente, separe materiais como livros, revistas, jornais, tesouras com pontas arredondadas, cola branca e duas folhas de cartolina. Peça aos estudantes que se organizem em dois grupos: um fica responsável pela arte indígena e outro pela arte afro-brasileira. Em seguida, distribua os materiais, oriente a pesquisa e peça que elaborem um cartaz sobre essas artes. Depois, peça a eles que compartilhem seus trabalhos e incentive-os a fazer comentários apreciativos e a trocar ideias com os colegas. Peça que exponham os cartazes na escola.

Atividade 9 - Arte plumária

Parte 1 Página 13 - Duração: 1 aula

Faça a leitura das imagens com arte plumária apresentadas, utilizando perguntas disparadoras, como: "Vocês já viram uma obra como essas?", "Que animais vocês imaginam que fornecem a matéria-prima dessas obras?". Depois, oriente-os a responder às atividades do livro. Se preferir, ao final, oriente-os a escrever um texto sintetizando as informações.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade para analisar as imagens e inferir a importância da

arte plumária para a cultura indígena, faça uma pesquisa prévia de fotos de outros exemplares de arte plumária. Oriente-os a se reunir em grupos e distribua uma imagem a cada um deles, a fim de que possam apreciar, analisar e compartilhar suas impressões com a turma, ampliando o repertório artístico.

Parte 2 Página 29 - Duração: 1 aula

Oriente os estudantes a definirem os materiais do dia a dia que desejam empregar para criar suas obras. Peça a eles que os providenciem previamente. Se possível, leve uma fita métrica para a sala de aula a fim de que eles possam tirar as medidas do pescoço, braço ou pulso.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade em compreender que as técnicas tradicionais podem ser realizadas com novas matérias-primas, proponha a eles que façam um bracelete substituindo as plumas por folhas desidratadas e pintadas, simulando a plumária indígena. Para isso, oriente-os a providenciar previamente folhas de papel tipo sulfite A3, giz de cera de diferentes cores, fita adesiva, folhas desidratadas de diferentes tipos, cola branca e tesouras com pontas arredondadas. Para finalizar a atividade, peça a eles que preencham a autoavaliação e depois conversem sobre como a técnica tradicional da arte plumária foi mantida na realização da atividade, embora realizada com outros materiais.

Atividade 10 - Arte indígena

Parte 1 Página 14 - Duração: 1 aula

Oriente os estudantes a ler a matéria feita com a professora Giselle Beiguelman em sua visita a Icoaraci, no Pará. Peça a eles que grifem as palavras cujo sentido desconhecem e tentem inferi-las pelo contexto de uso. Se necessário, informe a eles que palavra **icoaraci**, de origem tupi, significa “sol do rio”. Depois, leia cada uma das perguntas e determine um tempo para que as respondam individualmente. Por fim, faça a correção com a turma, promovendo a participação de todos. Observe se os estudantes ampliaram seus conhecimentos sobre a tradição marajoara e tapajônica.

Superando dificuldades

Caso demonstrem dificuldade em entender a importância da cerâmica marajoara e tapajônica, organize os estudantes em grupos de seis integrantes e proponha uma pesquisa sobre esse tema. Previamente, separe materiais para pesquisa, como livros, revistas e indique alguns *sítes*. Depois, promova uma roda de conversa para que todos compartilhem as descobertas.

Parte 2 Página 30 - Duração: 1 aula

Destaque aos estudantes a importância dos padrões da pelagem e do casco de animais da fauna brasileira para a cultura indígena, destacando que eles carregam a identidade dos povos e podem sinalizar a etnia à qual eles pertencem. Oriente-os a observar atentamente cada padrão e copiá-los com lápis grafite ao lado. Ao final, peça que façam a colorização dos desenhos com lápis de

cor e busquem inspiração para fazer um desenho misturando dois deles para criar um padrão único.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade na criação de um desenho de padrão único, imprima alguns exemplares e afixe-os em um mural na sala de aula. Proponha que criem outro desenho dos padrões de pele animal, só que desta vez eles irão escolher e copiar um dos desenhos fixados. À medida que forem desenhando, procure auxiliar individualmente na composição das linhas e cores no espaço.

Atividade 11 - A cultura afro-brasileira

Parte 1 Página 15 - Duração: 1 aula

Oriente os estudantes a criar imagens de objetos que contenham padrões inspirados na cultura afro-brasileira. Faça uma pesquisa e mostre alguns exemplos para eles, a fim de instrumentalizá-los para a atividade. Disponibilize folhas sulfite A4 para que possam colar as imagens pesquisadas e elaborar o catálogo. Acompanhe como cada estudante se desenvolve e participa desta atividade em grupo, registrando essas observações.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em criar uma estampa para tecido a partir de padrões inspirados na cultura africana, desenhe na lousa um exemplo desse tipo de estampa e peça a eles que a observem e a copiem.

Parte 2 Página 31 - Duração: 1 aula

Faça uma bancada e disponha todos os materiais providenciados previamente para que os estudantes possam usá-los conforme a necessidade e coletivamente. Peça a eles que, no dia combinado, levem o objeto que escolheram para customizar. Oriente-os, ao aplicar a tinta na superfície, a segurar bem o papel vazado para que ele não se desloque e comprometa o formato da estampa.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em transformar uma estampa em estêncil e aplicá-la em uma superfície, selecione alguns videotutoriais que ensinam as etapas de produção dessa técnica, a fim de instrumentalizá-los melhor. Assista a esses vídeos com a turma.

Atividade 12 - Inspirações na cultura afro-brasileira

Parte 1 Página 16 - Duração: 1 aula

Peça aos estudantes que observem atentamente a imagem, identificando os elementos de origem africana presentes na cena, como a capoeira e os instrumentos musicais. Oriente-os a observar o movimento e o ritmo sugerido na imagem. Peça que todos respondam individualmente às atividades de observação da imagem e, depois, façam uma roda de conversa para que compartilhem suas impressões.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em compreender como a obra de Carybé explora o movimento e o ritmo na cena retratada, proponha a eles que se reúnam em grupos e façam uma colagem considerando esses dois elementos. Para isso, disponibilize papel *Kraft*, revistas para recorte, jornais e livros, tesouras com pontas arredondadas e cola branca.

Parte 2 Página 32 - Duração: 2 aulas

Leia uma a uma as orientações sobre a produção do *audiobook* e oriente os estudantes a segui-las. Se necessário, auxilie-os em todas as etapas. Combine com a turma um dia para a gravação dos áudios e reforce a importância de fazer silêncio enquanto os demais grupos estão gravando.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em compreender como um *audiobook* deve ser gravado, leve uma história em *audiobook* e apresente-a à turma. Durante a audição, oriente-os a fechar os olhos e a ouvir a leitura do livro. Peça que atentem às entonações, às pausas e ao ritmo de leitura do locutor e aos efeitos sonoros empregados e reforce a importância desses aspectos no *audiobook*. Depois, peça a eles que façam registros sobre o que observaram.

Unidade 4 - Espaços das artes e quadrinhos

Competências Gerais: 3 e 4.

Competências Específicas de Arte: 2, 5 e 6.

Competências Específicas de Linguagem: 3, 5 e 6.

Habilidades: EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR24, EF15AR25 e EF15AR26.

Componentes PNA: fluência em leitura oral, compreensão de textos, desenvolvimento de vocabulário e produção de escrita.

Conteúdos: processo de criação de HQs – história em quadrinhos; funcionamento de museus, instituições culturais e teatros; espaços de guarda e restauro de diversos acervos.

Objetivos de aprendizagem:

- Aprender sobre os espaços dedicados às artes, como os museus.
- Entender como ocorre um *happening* e realizá-lo na escola.
- Compreender como se planeja e se cria uma HQ.
- Aprender a organizar uma feira de trocas de gibis.
- Ampliar o repertório sobre histórias em quadrinhos brasileiras.

Tempo previsto: 10 aulas.

Atividade preparatória - Duração: 1 aula

Disponibilize à turma exemplares de gibis ou HQs impressas da internet. Peça a eles que se reúnam em grupos para realizar a leitura por fruição. Oriente-o a observar como são caracterizadas as personagens, como são criados os quadros, os balões etc. Permitir que os estudantes leiam HQs pode ampliar o repertório da turma e instrumentalizá-la para as atividades ao longo da unidade.

Atividade 13 - Espaços dedicados à arte

Parte 1 Página 17 - Duração: 1 aula

Antes da produção da maquete de um museu, pergunte aos estudantes o que sabem sobre esses espaços. Depois, mostre imagens e vídeos à turma, pois alguns estudantes podem nunca ter visitado museus. Informe a eles os tipos de museus que existem, como: museu de arte, museu histórico, museu de ciências, museus temáticos, museus biográficos etc. Reforce que eles costumam apresentar exposições permanentes e temporárias. Se houver na cidade um museu, organize uma visita para que todos possam compreender melhor a função e a importância desses espaços para a preservação da memória cultural de um povo.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade para entender como funciona um museu e criar uma maquete, liste com eles os espaços destinados à cultura e à arte em sua cidade, tanto os que abrigam algum acervo quanto os que recebem as produções artísticas da cidade. Em seguida, peça a cada estudante que escolha um desses espaços e realize uma pesquisa em fontes confiáveis, identificando: o perfil do acervo, que tipo de arte e artista o espaço recebe, tamanho e estado de conservação, data de criação etc. Cada estudante vai construir uma ficha sobre o local escolhido e inserir o máximo de informação disponível. Por fim, organize uma roda de conversa, peça a eles que compartilhem seus trabalhos e troquem ideias.

Parte 2 Páginas 33 e 34 - Duração: 1 aula

Leve para a sala de aula exemplares de folhetos informativos culturais para que os estudantes se familiarizem com o objetivo, as características e a estrutura desse gênero. Depois de definirem o espaço sobre o qual vão informar, peça às duplas que realizem uma pesquisa na internet ou agendem, com o acompanhamento de um adulto, uma visita ao local para fazer uma pesquisa de campo sobre o espaço.

Oriente-os a fazer registro escrito dos resultados da pesquisa e a consultá-lo sempre que houver necessidade.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação e depois verifique se eles conseguiram estruturar os folhetos informativos.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em divulgar os espaços culturais da cidade por meio de um folheto informativo, oriente-os a produzir um mapa cultural da cidade com a mesma finalidade. Para isso, oriente-os a esticar um papel *Kraft* de mais ou menos (2 × 2 m) e a realizar uma colagem para indicar os pontos culturais, utilizando alguns materiais, como lápis grafite, caneta hidrocor, cola branca e tesoura com pontas arredondadas. Ao final, exponha o mapa cultural na escola para promover os espaços culturais da cidade.

Atividade 14 - Performances, happenings e ambiente

Parte 1 Página 18 - Duração: 1 aula

Nesta atividade, oriente os estudantes sobre a experiência dos sentidos, incentivando-os a pensar em atividades interessantes para cada sentido. É importante que eles se articulem bem para definir os espaços que vão ocupar na sala de aula, de modo que uma experiência não atrapalhe o desenvolvimento da outra. Reforce a importância de que as experiências sejam seguras a eles e aos espectadores, evitando utilizar fogo, objetos cortantes ou perfurantes etc.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em organizar as experiências para explorar os cinco sentidos, proponha uma nova atividade: faça uma *playlist* com músicas mais agitadas e outras mais lentas. Forme grupos de dez estudantes, para realizar a dança coletiva. Forneça a eles fitas coloridas para explorá-las na apresentação. A ideia é que eles observem e explorem as sonoridades e os ritmos das canções. Quando um grupo estiver se apresentando, os outros devem observar os movimentos. Depois, invertem de posição. A atividade pode ser realizada em ambiente aberto, como a quadra ou o pátio. Ao final, promova uma roda de conversa sobre o que aprenderam ao realizar a atividade.

Parte 2 Páginas 34 e 35 - Duração: 1 aula

Com os grupos, combine previamente como será realizado o *happening* e como vai ser a entrada, a saída e a movimentação dos grupos no espaço escolhido. Para planejar a apresentação, reforce a importância de que preencham o quadro com as informações e providenciem o figurino e um aparelho portátil para tocar as canções.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em compreender o conceito de *happening*, proponha a eles uma nova apresentação, agora coletiva. Oriente-os a definir a música, a coreografia, o figurino e os acessórios necessários. Combine um dia com a direção da escola e realizem a apresentação no horário da saída das aulas, assim, além dos outros estudantes, as famílias poderão assistir à apresentação. No dia seguinte, organize uma roda de conversa para que troquem ideias sobre a atividade.

Atividade 15 - HQs

Parte 1 **Página 19 - Duração: 1 aula**

Para iniciar a atividade, faça uma roda de conversa para sondar o conhecimento prévio da turma sobre o universo das HQs. Proponha questionamentos como: “Que personagens de HQ você conhece?”, “Você já assistiu a um filme inspirado em HQ?”, “Qual é sua personagem de HQ preferida?”. Depois, selecione alguns exemplares de HQs de personagens mais citados pela turma e leve para que leiam as histórias. Oriente-os também a observar a estrutura em quadros da HQ, a expressão facial das personagens, as cores, os tipos de balões, as onomatopeias etc. Ressalte a importância de que a HQ seja esboçada em lápis grafite para permitir a revisão e os ajustes e, por fim, seja finalizada com lápis de cor.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dúvida em criar uma HQ, peça a eles que se reúnam em grupos e façam um jogo de adivinhações das HQs para compreenderem melhor os aspectos composicionais desse gênero. Oriente cada grupo a ficar responsável por um aspecto: tipos de balões, expressões faciais, onomatopeias. Eles devem pesquisar exemplos diversos de cada um desses recursos e trazer para a sala de aula. Um integrante de cada grupo deve se levantar e mostrar aos colegas a imagem (com balão, expressão facial ou onomatopeia). Os demais grupos devem adivinhar o que o recurso apresentado expressa na HQ. Por exemplo, se for a onomatopeia “POF”, eles devem dizer “batida de carro”, por exemplo. Ao final, promova uma roda de conversa para que todos troquem ideias sobre a atividade.

Parte 2 **Páginas 35 e 36 - Duração: 1 aula**

Oriente os estudantes durante a realização da pesquisa, indicando a eles *sites* confiáveis, livros e revistas. Se possível, faça uma pré-seleção de livros para consulta na biblioteca da escola. Depois de

registrarem as respostas no livro, faça uma roda de conversa sobre o que aprenderam com a atividade.

Para finalizar a atividade, peça aos estudantes que preencham a autoavaliação e depois verifique se eles conseguiram realizar a pesquisa e obter as informações necessárias.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade na realização da atividade, proponha a eles que produzam uma videominuto expondo as informações pesquisadas sobre as HQs brasileiras. Ao final, os vídeos podem ser publicados em sua rede social e compartilhados por seus contatos.

Atividade 16 - Produção e troca de HQs

Parte 1 **Página 20 - Duração: 1 aula**

O objetivo desta atividade é verificar se os estudantes conseguem criar uma HQ em escala maior que as convencionais. Para isso, é importante orientá-los em todas as etapas, sanando as dúvidas e auxiliando-os, especialmente ao ampliar o tamanho da HQ para 15 × 21 cm.

Superando dificuldades

Caso os estudantes tenham dificuldade em criar uma HQ em escala maior, acesse alguns videotutoriais com eles para que possam compreender como é feita a mudança de uma escala menor para a maior. Se for necessário, faça coletivamente uma HQ em tamanho maior com a turma. Trace os quadros no desenho em tamanho normal e, depois, peça a cada grupo que transfira uma parte dele para o esboço da escala maior.

Parte 2 **Páginas 36 e 37 - Duração: 2 aulas**

O objetivo desta atividade é promover uma feira de troca de gibis. Para isso, reforce a importância da divulgação do evento. Além dos cartazes, podem ser criados informes nas redes sociais, por meio dos quais o organizador possa visualizar quantas pessoas demonstraram interesse no evento. Caso os estudantes não tenham gibis para trocar, oriente-os a fazer uma cópia das HQs que criaram para serem usadas como troca e todos poderem participar.

Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldade para organizar e divulgar o evento, auxilie-os em todas as etapas, dividindo com eles algumas frentes de trabalho.

Sequências didáticas

Apresentamos duas sugestões de sequências didáticas, que ampliam uma das temáticas trabalhadas no *Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem*. De acordo com sua programação anual, você poderá aplicá-las uma em cada semestre.

Sequência didática 1

JOGOS DE MEXER AS CADEIRAS

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer e apreciar formas distintas de manifestações da dança em diferentes regiões do Brasil.
- Experimentar jogos e brincadeiras que tratam a dança como elemento de construção de conhecimento e referências culturais.

Número de aulas: 1

Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades

Dança | Contextos e práticas | EF15AR08

Dança | Elementos da linguagem | EF15AR09

Artes integradas | Matrizes estéticas culturais | EF15AR24

AULA 1

Objetivos específicos de aprendizagem

- Conhecer o próprio corpo e como articular os movimentos com ritmo e sequência.
- Reconhecer e identificar diferentes gêneros de dança por meio de jogos e brincadeiras.

Recursos didáticos

- ✓ Imagens móveis que representam algumas danças praticadas em diferentes regiões brasileiras.
- ✓ Equipamentos eletrônicos (computador e projetor de imagens tipo *datashow*).
- ✓ Acesso à internet.
- ✓ Aparelho de som portátil.
- ✓ Mídia com lista de diferentes ritmos musicais previamente gravados (CD ou *pen drive*).
- ✓ Gizes de lousa de diferentes cores.
- ✓ Fitas de tecido de diferentes espessuras e cores.
- ✓ Bambolês de diferentes cores (doze unidades).
- ✓ Cadeiras ou banquinhos de plástico (dez unidades).
- ✓ Tiras de tecidos variados.

Encaminhamento

1. Inicie a aula levando os estudantes para um local externo à sala de aula já preparado previamente. Esse local deve ter o equipamento de som portátil e a mídia com as músicas gravadas para embalar as brincadeiras. É importante buscar músicas apropriadas para o universo infantil. Outro importante aspecto desta aula é o piso, que deve ser adequado para que os estudantes possam tirar os sapatos, as meias e ficar descalços sem machucar os pés.
2. Coloque uma música animada e proponha uma partida de cada uma destas brincadeiras: “Duro ou mole” e “Dança das cadeiras”.
3. Volte com os estudantes para a sala de aula e mostre a eles as imagens e os vídeos que você preparou das danças brasileiras. Abra uma conversa para saber quais conhecimentos eles têm sobre as danças.
4. No mesmo espaço externo em que vocês iniciaram a aula, organize “cantos dançantes”: canto 1 – coloque os bambolês; canto 2 – coloque as fitas coloridas; canto 3 – coloque os tecidos variados; canto 4 – desenhe no chão linhas curvas, pontilhadas, retas e em zigue-zague. Para cada canto dançante, organize uma sequência de músicas de diferentes ritmos.
5. Organize a turma em quatro grupos e peça a cada grupo que escolha uma cor. Amarre uma fita no braço de cada componente do grupo com a cor escolhida para que possam ser identificados.
6. Cada grupo indica um representante, que terá a missão de escolher o canto em que o grupo pretende começar o circuito. Definidos o grupo e o local de início, marque o tempo de cada grupo em cada “canto dançante” (de 5 a 7 minutos).
7. Após terem passado por todos os cantos, peça-lhes que escolham um dos quatro cantos para elaborar uma coreografia e apresentá-la para a turma. Enquanto um grupo se apresenta, os outros três assistem, e depois todos podem fazer comentários que explicitem suas opiniões. Por fim, faça com os estudantes uma avaliação geral dos trabalhos.

Acompanhamento das aprendizagens

Para aferir as aprendizagens dos estudantes, fique atento a aspectos de relevância nas diferentes etapas do processo:

- Observe os estudantes em cada uma das atividades propostas.
- Faça uma análise do conjunto das produções e dos processos dos estudantes.
- Crie uma planilha de acompanhamento individual dos estudantes e, a cada encontro, faça uma anotação de seu desenvolvimento no decorrer da atividade.
- Ao realizar os momentos de conversa, observe os processos de cada um, verificando se houve apropriação da linguagem oral para fazer comentários sobre as imagens observadas.
- Fique atenta para checar se os objetivos de cada sequência didática foram atingidos no tempo proposto por você.
- Em suas observações, verifique se os estudantes:
 - a) Exploraram outras formas de expressão e posturas.
 - b) Realizaram as propostas de trabalho com empenho e seriedade.
 - c) Experimentaram os exercícios e as propostas com competência e empenho.
 - d) Conseguiram fazer uso dos materiais disponíveis de forma autoral, autônoma e coletiva.
 - e) Enfrentaram desafios e encontraram soluções para os problemas apresentados.

Autoavaliação

Esta modalidade de avaliação é muito oportuna para você observar como os estudantes identificam seus processos de aprendizagem e têm consciência deles e é também muito eficiente para você confirmar suas análises avaliativas. Algumas perguntas podem ajudá-lo na orientação desse processo: “O que você considera ter aprendido nesta aula?”, “De qual momento da aula você gostou mais? Por quê?”, “Como você se sentiu sendo observado por pessoas enquanto dançava?”, “De qual canto dançante você mais gostou?”, “Indique se alguma coisa lhe desagradou no decorrer deste trabalho”.

Sequência didática 2

PADRONAGENS E TEXTURAS VISUAIS

Objetivos de aprendizagem

- Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de matrizes indígenas e africanas.
- Conhecer e ampliar as noções sobre textura, estampa e padronagens.
- Experimentar diferentes formas de expressão artística.

Número de aulas: 2

Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades

Artes visuais | Materialidades | EF15AR04

Artes visuais | Matrizes estéticas culturais | EF15AR03

Artes visuais | Processo de criação | EF15AR06

Artes integradas | Patrimônio cultural | EF15AR25

AULA 1

Objetivos específicos de aprendizagem

- Conhecer padronagens realizadas por povos indígenas.
- Criar composições a partir de elementos da natureza.

Recursos didáticos

- ✓ Imagens de padronagens indígenas projetadas ou impressas em tamanho A3.
- ✓ Imagens projetadas ou impressas da fauna e da flora brasileiras.
- ✓ Livros que apresentem animais e plantas.
- ✓ Quadrados de cartolina de 15 × 15 cm (três por estudante).
- ✓ Tiras de cartolina de 15 × 31 cm (uma por estudante).
- ✓ Lápis grafite.
- ✓ Lápis de cor de diversas cores.
- ✓ Giz de cera de diversas cores.
- ✓ Canetas hidrocor.
- ✓ Caneta retrojetora preta.

Encaminhamento

1. Projete imagens de padronagens indígenas ou circule-as de mão em mão, caso estejam impressas. Busque as referências das etnias para que os estudantes entendam que cada uma possui sua própria cultura. Ressalte as características, como o uso da geometria ou o uso de formas orgânicas.

2. Proponha aos estudantes que criem padronagens inspiradas nas texturas visuais da natureza. Peça a eles que se lembrem de animais e plantas que possuem texturas visuais. Disponibilize livros e imagens para os estudantes consultarem.

3. Oriente os estudantes a criarem três cartões a respeito de um elemento da natureza (planta ou animal). Cartão 1: representar o elemento em sua forma original. Cartão 2: evidenciar a padronagem desse animal, desenhando-a de forma ampliada. Cartão 3: destacar a forma principal da padronagem.

4. Oriente os estudantes a desenharem na tira de cartolina uma padronagem inspirada nos cartões, incluindo novos símbolos. Eles usarão a cor preta, tão utilizada pelos indígenas. Dobrando a tira ao meio, terão uma pasta para guardar os cartões. Com a caneta retroprojetora, escreverão um título, como “Texturas visuais”.

AULA 2

Objetivos específicos de aprendizagem

- Reconhecer e valorizar a arte e as tecnologias têxteis desenvolvidas por povos africanos.
- Elaborar matrizes para estampa inspirada na técnica *block printing*.
- Realizar uma estampa individual e uma coletiva.

Recursos didáticos

- ✓ Imagens da arte têxtil desenvolvida por povos africanos.
- ✓ Tecido de algodão cru de 30 × 30 cm (um retalho por estudante).
- ✓ Papel *Kraft*.
- ✓ Placas de EVA autoadesivas de 10 × 10 cm e 5 × 5 cm.
- ✓ Papelão de 10 × 10 cm e de 5 × 5 cm.
- ✓ Tesoura com pontas arredondadas.
- ✓ Almofadas de carimbo (carimbeiras) na cor preta.

Encaminhamento

1. Projete ou circule imagens de estampa africana de etnias distintas e que fazem uso de técnicas e matérias-primas diferentes. Identifique as estampas para os estudantes.
2. Explique a eles a técnica do *block printing*, pois a usarão para confeccionar estampas.
3. Peça aos estudantes que escolham um elemento para sua estampa. Com caneta preta, farão esboços no papel sulfite do que será a estampa. Poderão elaborar um segundo desenho para complementar a estampa.
4. Disponibilize os materiais. Oriente os estudantes a recortar as formas no EVA, destacar a proteção do adesivo e colar sobre a placa de papelão, concluindo assim sua matriz.
5. Oriente-os a esticar os tecidos sobre a mesa, entintar as matrizes na carimbeira e iniciar a padronagem sobre o tecido por meio da repetição de suas matrizes.

6. Convide os estudantes a trocar de matrizes com seus colegas e realizar uma estampa coletiva no papel *Kraft*.

7. Promova uma conversa com os estudantes perguntando o que aprenderam sobre as matrizes culturais do Brasil (indígenas e africanas) e quais os desafios que enfrentaram.

Acompanhamento das aprendizagens

Para aferir as aprendizagens dos estudantes, é importante estar atento aos aspectos de relevância nas diferentes etapas do processo:

- Observe os estudantes em cada uma das atividades propostas.
- Faça uma análise do conjunto das produções e dos processos dos estudantes.
- Crie uma planilha de acompanhamento individual dos estudantes e, a cada encontro, faça uma anotação de seu desenvolvimento no decorrer da atividade.
- Ao realizar os momentos de conversa, observe os processos de cada um, verificando se houve apropriação da linguagem oral ao comentar as imagens observadas.
- Em suas observações, verifique se os estudantes:
 - a) Realizaram a repetição de motivos, criando padrões por forma ou por cor.
 - b) Criaram padronagens autorais a partir dos padrões de elementos da natureza.
 - c) Foram capazes de criar um motivo principal e uma matriz decorativa para criar suas estampas em tecido.
 - d) Conseguiram acompanhar a diversidade de estratégias propostas nas aulas.

Autoavaliação

Esta modalidade de avaliação é muito oportuna para você observar como os estudantes identificam seus processos de aprendizagem e têm consciência deles e é também muito eficiente para você confirmar suas análises avaliativas. Algumas perguntas podem ajudá-lo na orientação desse processo: “O que mais lhe chamou a atenção nas padronagens indígenas? E nas africanas? Por quê?”, “O que você considerou mais difícil de realizar nestas aulas?”, “De qual de suas produções você gostou mais? Justifique sua resposta.”.

Referências bibliográficas comentadas

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

No artigo intitulado “Políticas de leitura”, Isabel Alçada aborda noções fundamentais a respeito de alfabetização e de políticas públicas de leitura. Apresenta conceitos referentes à literacia e também apresenta a fundamentação científica que embasou esse trabalho nas áreas da leitura e da sua aprendizagem.

BRUNER, Jerome Seymour. *O processo de educação*. São Paulo: Edições 70, 2015.

Nesse livro, o autor reitera que o melhor meio de despertar o interesse por um assunto é levar o estudante a estabelecer conexões entre as aprendizagens e a utilização do conhecimento em diferentes contextos.

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

O autor discorre, de modo crítico, sobre temas relevantes e atuais, como o fracasso escolar e suas causas, e advoga em favor de uma sociologia do sujeito ao abordar questões educacionais acerca da arte, do meio ambiente e da cidadania.

DELVAL, Juan. *Aprender na vida e na escola*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

O autor defende a necessidade de uma educação de qualidade, que associe o conhecimento escolar e o conhecimento que os estudantes trazem consigo. O vínculo entre escola e vida é uma chave da transformação e da garantia da aprendizagem com sentido.

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

As ideias deweyanas vislumbravam um processo de trabalho criador vigoroso, não mecânico, individualizado, autoral, decorrente de muita dedicação, de caráter estético com a qualidade da experiência singular, realizado por indivíduos que, ao aprenderem, se preparam para a participação cultural e social.

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

As autoras destacam no livro as práticas de criação, por exemplo, o desenho da criança, o jogo simbólico e as brincadeiras, como elementos importantes na arte-educação. O texto busca ordenar uma metodologia da educação escolar em Arte, reiterando a formação artística e estética das crianças e dos jovens.

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

Nessa obra, a autora percorre a sistematização do ensino do teatro. Os fundamentos epistemológicos dos jogos teatrais são acompanhados de relatos de experiências significativas da linguagem do teatro. Desse modo, Koudela oferece os subsídios necessários para o desenvolvimento da linguagem do teatro em espaço escolar.

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

Nesse livro há contribuições para o entendimento da avaliação das aprendizagens dos estudantes ao orientar práticas reguladas aos objetivos e às concepções da avaliação formativa, considerando o diálogo entre o ensino e a aprendizagem, a relação entre o educador e o educando.

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

Nessa obra, o autor trata da complexidade dos problemas da avaliação. Esta é considerada parte de um sistema de ação, ou seja, não é analisada em si mesma.

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

Os autores direcionaram o livro a professores e propõem atividades práticas na linguagem da dança, valorizando o plano expressivo dos estudantes. A obra contém indicações de atividades práticas articuladas a três eixos: consciência corporal, fatores do movimento (peso, espaço, tempo e fluência) e comunicação e expressividade.

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

A proposta expressa nesse livro é dirigida a estudantes de todas as faixas etárias e preconiza que não são necessários talento ou idade específica para a educação musical. No livro é desenvolvida a noção de “paisagem sonora”, que destaca o ambiente sônico que nos envolve, misto de sonoridades diversas, desde o ruído estridente das metrópoles até os sons dos quatro elementos da natureza: água, ar, fogo e terra.

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

Nessa obra, o autor trata das interações em sala de aula, refletindo sobre o papel do professor e o dos estudantes, no planejamento do tempo e na ordenação dos conteúdos. A análise e a reflexão sobre a prática podem aperfeiçoar a prática educativa.

Rosa Iavelberg

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

Tarcísio Tatit Sapienza

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

Luciana Mourão Arslan

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



PRESENTE MAIS **ARTE**

4 o
ANO

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

LIVRO DE PRÁTICAS E **ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM**

Componente: Arte

1ª edição

São Paulo, 2021

Coordenação editorial: Andressa Munique Paiva, Marisa Martins Sanchez
Edição de texto: Ligia Aparecida Ricetto, Thaís Nori Cornetta, Solange Scattolini, Tatiane Brugnerotto Conselvan
Assistência editorial: Magda Reis
Assessoria didático-pedagógica: Mirca Bonano
Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula
Coordenação de produção: Patrícia Costa
Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues
Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite
Projeto gráfico: Bruno Tonel
Capa: Daniela Cunha, Daniel Messias
Ilustração: Paulo Manzi
Coordenação de arte: Carolina de Oliveira Fagundes
Edição de arte: Ricardo Gomes Barbosa
Editoração eletrônica: Essencial Design
Coordenação de revisão: Elaine C. del Nero
Revisão: Dirce Y. Yamamoto, ReCriar editorial, Vera Rodrigues
Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron
Pesquisa iconográfica: Mariana Zanato, Paloma Klein
Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues
Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira
Pré-impressão: Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, Vitória Sousa
Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro
Impressão e acabamento:

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

Iavelberg, Rosa
Presente mais arte : livro de práticas e acompanhamento da aprendizagem / Rosa Iavelberg, Tarcísio Tatit Sapienza, Luciana Mourão Arslan. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2021.

4º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Componente: Arte
ISBN 978-85-16-13172-2

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

21-80170

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

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

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho

São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904

Vendas e Atendimento: Tel. (0_11) 2602-5510

Fax (0_11) 2790-1501

www.moderna.com.br

2021

Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

Estudante,

Trazemos para você neste livro muitas atividades que contribuirão para sua aprendizagem de Arte. Ele está organizado em duas partes:

Parte 1 – Práticas de revisão, fixação e verificação de aprendizagem

As variadas atividades dessa parte vão ajudar você a relembrar os conteúdos que estudou e a verificar como está sua aprendizagem.

Parte 2 – Práticas de observação, investigação, reflexão e criação

Aqui as atividades são mais desafiadoras para ajudar você a refletir sobre os conteúdos estudados e também a despertar sua criatividade.

Há também alguns ícones para orientar como as atividades devem ser feitas e o que especificamente está sendo trabalhado nelas.



Leitura oral



Produção de escrita



Atividade em dupla



Vocabulário



Compreensão de texto



Atividade em grupo

Desejamos que você se divirta enquanto aprende!

Os autores

Sumário

Parte 1 Práticas de revisão, fixação e verificação de aprendizagem 5

UNIDADE 1 Tradições do Brasil

| | |
|--|---|
| Atividade 1 – A festa do boi | 5 |
| Atividade 2 – A tradição da argila | 6 |
| Atividade 3 – Cantiga de roda | 7 |
| Atividade 4 – O Carnaval | 8 |

UNIDADE 2 Dança e retrato

| | |
|---|----|
| Atividade 5 – Tipos de retrato | 9 |
| Atividade 6 – Retrato inventado | 10 |
| Atividade 7 – Gente que dança | 11 |
| Atividade 8 – Movimento e coreografia | 12 |

UNIDADE 3 Arte indígena e afro-brasileira

| | |
|---|----|
| Atividade 9 – Arte plumária | 13 |
| Atividade 10 – Arte indígena | 14 |
| Atividade 11 – A cultura afro-brasileira | 15 |
| Atividade 12 – Inspirações na cultura afro-brasileira | 16 |

UNIDADE 4 Espaços das artes e quadrinhos

| | |
|---|----|
| Atividade 13 – Espaços dedicados à arte .. | 17 |
| Atividade 14 – <i>Performances, happenings</i> e ambiente | 18 |
| Atividade 15 – HQs | 19 |
| Atividade 16 – Produção e troca de HQs | 20 |

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS 38

Parte 2 Práticas de observação, investigação, reflexão e criação 21

UNIDADE 1 Tradições do Brasil

| | |
|--|----|
| Atividade 1 – A festa do boi | 21 |
| Atividade 2 – A tradição da argila | 22 |
| Atividade 3 – Cantiga de roda | 23 |
| Atividade 4 – O Carnaval | 24 |

UNIDADE 2 Dança e retrato

| | |
|---|----|
| Atividade 5 – Tipos de retrato | 25 |
| Atividade 6 – Retrato inventado | 26 |
| Atividade 7 – Gente que dança | 27 |
| Atividade 8 – Movimento e coreografia | 28 |

UNIDADE 3 Arte indígena e afro-brasileira

| | |
|---|----|
| Atividade 9 – Arte plumária | 29 |
| Atividade 10 – Arte indígena | 30 |
| Atividade 11 – A cultura afro-brasileira | 31 |
| Atividade 12 – Inspirações na cultura afro-brasileira | 32 |

UNIDADE 4 Espaços das artes e quadrinhos

| | |
|---|----|
| Atividade 13 – Espaços dedicados à arte .. | 33 |
| Atividade 14 – <i>Performances, happenings</i> e ambiente | 34 |
| Atividade 15 – HQs | 35 |
| Atividade 16 – Produção e troca de HQs | 36 |

UNIDADE

1 Tradições do Brasil

Atividade 1 – A festa do boi

A gravura apresentada a seguir, do artista Airton Marinho, retrata uma tradicional manifestação cultural do Brasil, a festa do boi. Observe-a.



CORTESIA DE AIRTON MARINHO - COLEÇÃO PARTICULAR

Cazumbá, 2009. Airton Marinho. Xilogravura, sem dimensões. Coleção particular.

- a) Escreva os elementos que você identificou na vestimenta das personagens na imagem.

Resposta pessoal. É possível que os estudantes descrevam as roupas coloridas e enfeitadas com desenhos de flores, folhas, estrelas e uma borboleta e mencionem os grandes chapéus utilizados pelos participantes do festejo. Considere outras respostas caso estejam de acordo com a observação da imagem feita pelos estudantes.

- b) Selecione as palavras adequadas para completar as lacunas do texto.

matracas roupas zabumbas instrumentos música

Além das roupas coloridas, enfeitadas com fitas e miçangas, a música é outro elemento importante no Bumba meu boi. Os instrumentos mais usados para acompanhar o canto dos participantes são os pandeiros, as matracas (ou zabumbas), os tambores e as zabumbas (ou matracas).

c) Leia em voz alta o texto que você completou no item anterior. Com base na leitura, é correto afirmar que são importantes para a festa do Bumba meu boi elementos como:

- o figurino, a música e os instrumentos musicais.
- o figurino, os ensaios e os instrumentos de percussão.
- o figurino, a música e a criação dos cantores.

Atividade 2 – A tradição da argila



As peças feitas com argila podem ter função utilitária ou artística.

a) Veja as imagens a seguir e classifique-as como utilitária (U) ou artística (A).

A



MARCO ANTÔNIO SÁ/
PULSAR IMAGENS

U



VINOKUROV ALEXANDR/
SHUTTERSTOCK

b) Escolha uma das imagens acima e faça três desenhos de observação, conforme a orientação em cada um dos quadros a seguir.

Desenho 1:
Utilize lápis grafite.

Desenho pessoal.

Desenho 2:
Utilize caneta hidrocor.

Desenho pessoal.

Desenho 3:
Utilize lápis de cor.

Desenho pessoal.

Atividade 3 - Cantiga de roda

 Com os colegas, vocês vão realizar um jogo para exercitar as intensidades e os timbres dos sons produzidos pelo corpo. Para isso, formem um semicírculo de modo que todos possam se ver. Fiquem em pé e sigam as orientações e os comandos  dados pelo professor.

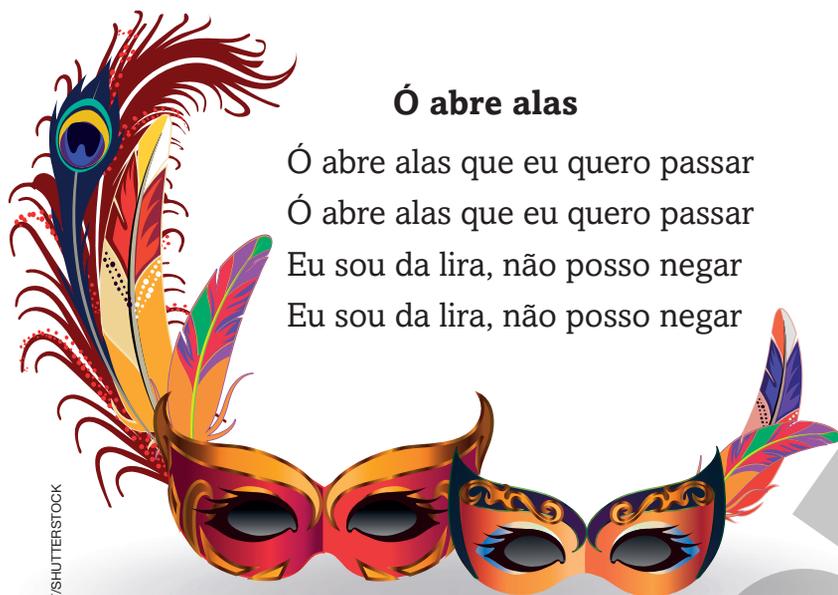
1. Em primeiro lugar, estalem os dedos.
2. Depois, batam as palmas das mãos.
3. Na sequência, batam apenas os pés.



4. Batam pés e mãos alternadamente.
5. Batam pés e mãos, inserindo a voz.
6. Agora, fiquem atentos aos comandos do professor, pois ele vai mudar o timbre da voz e a intensidade dos movimentos. Acompanhem.
7. Na última rodada, façam um movimento sonoro. Isso vai provocar uma cacofonia (união não harmônica de sons diversos) e deixar o final da atividade bem divertido.

Atividade 4 - O Carnaval

 Em duplas, pesquisem marchinhas de Carnaval para montar uma *playlist* que poderá ser utilizada em bailes carnavalescos. Antes de começar, para lembrar as marchinhas, cantem com a turma a primeira marchinha de nossa história, composta por Chiquinha Gonzaga em 1899, acompanhando a letra da canção.



LUNOKOTY/SHUTTERSTOCK

Ó abre alas

Ó abre alas que eu quero passar
Ó abre alas que eu quero passar
Eu sou da lira, não posso negar
Eu sou da lira, não posso negar

Ó abre alas que eu quero passar
Ó abre alas que eu quero passar
Rosa de ouro é que vai ganhar
Rosa de ouro é que vai ganhar

Letra e música de Chiquinha Gonzaga, 1899. Canção em domínio público.

Agora, sigam as orientações para a montagem da *playlist*.

1. Pesquisem na internet as músicas de Carnaval mais populares de nossa história. Abaixo, há dois exemplos. Completem o quadro com as informações pesquisadas.
2. Na última coluna do quadro, escrevam os instrumentos de percussão que podem ser utilizados na execução dessas canções.

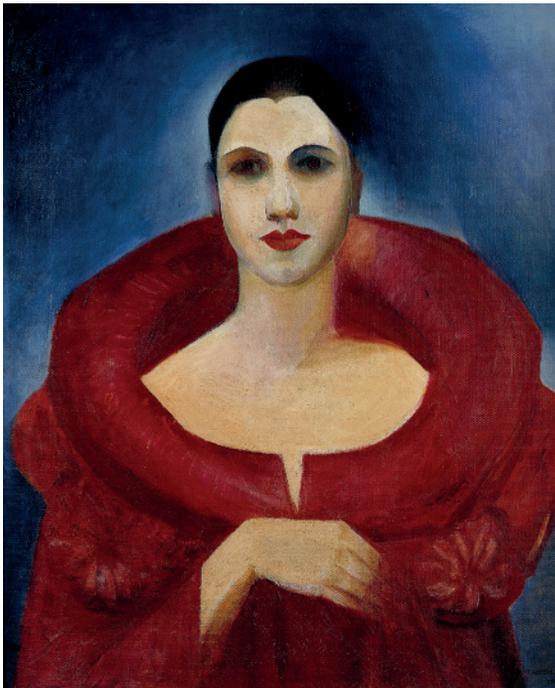
| Música | Compositor | Data de criação | Instrumentos de percussão |
|---|--------------------------|-----------------|---|
| “Allah-lá-ô” | Haroldo Lobo e Nássara | 1941 | Possibilidade de resposta: chocalho, pandeiro, tamborim, surdo. |
| “Mamãe eu quero” | Jararaca e Vicente Paiva | 1937 | |
| Respostas pessoais conforme pesquisa realizada. | | | |

3. Realizada a pesquisa, compartilhem as informações com os colegas e montem a *playlist* das marchinhas de Carnaval da turma.

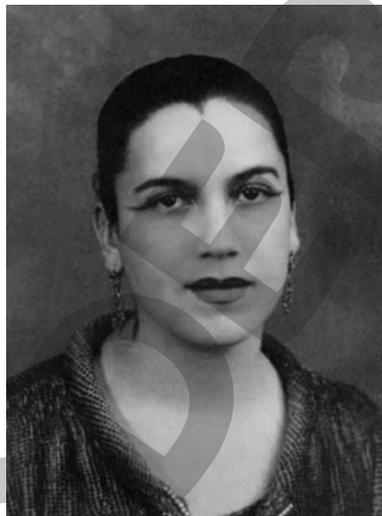
Atividade 5 - Tipos de retrato



Observe a pintura e a fotografia de Tarsila do Amaral a seguir e compare-as.



Autorretrato ou Le Manteau Rouge, 1923. Tarsila do Amaral. Óleo sobre tela, 73 × 60,5 cm. Museu Nacional de Belas Artes, Rio de Janeiro (RJ), Brasil.



Fotografia de Tarsila do Amaral, anos 1920. Acervo particular.

- a) Escreva nas colunas duas características de cada uma das modalidades de retrato.

| Pintura | Fotografia |
|--|------------|
| Respostas pessoais, de acordo com a observação dos estudantes. | |
| | |

- b) Cite três cores que aparecem na pintura.

Vermelho, azul, preto, bege, amarelo, branco.

- c) Descreva o tipo de roupa usado por Tarsila do Amaral em cada uma das imagens.

Na pintura, é possível notar a presença de uma capa ou manto vermelho. Já na fotografia, não é possível dizer o tipo de blusa ou a cor.

Atividade 6 - Retrato inventado



Observe, com atenção, a pintura de Candido Portinari. Repare nos elementos representados, como o espaço, as personagens e as cores, e nos sentimentos que a imagem transmite.



REPRODUÇÃO AUTORIZADA POR JOÃO CANDIDO PORTINARI/IMAGEM DO ACERVO DO PROJETO PORTINARI - MUSEU DE ARTE DO RIO GRANDE DO SUL ADO MALAGOLI, PORTO ALEGRE

Menino com pipa, 1954. Candido Portinari. Óleo sobre tela, 60 × 73 cm. Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli, Porto Alegre (RS), Brasil.

- a) Com base em sua observação, escreva uma pequena narrativa sobre as personagens representadas na cena.

Resposta pessoal. Narrativa criada pelo estudante.

- b) Faça a leitura em voz alta de sua narrativa para um familiar ou para os colegas.

Atividade 7 - Gente que dança



Escolha um estilo de dança de que você goste muito ou que represente a cidade ou o estado em que você vive. Pode ser balé clássico, forró, dança de rua, samba, *break*, sapateado, *jazz*, entre outros. Você deverá desenhar um figurino para essa dança. Veja, nas imagens, alguns exemplos de dança e seus figurinos.



FABIO MONTEIRO/FOTOREMA

Dança de trança-fitas. São Luis do Paraitinga (SP). Foto de 2018.



CESAR DINIZ/PULSAR IMAGENS

Dança de quadrilha. Pirapora do Bom Jesus (SP). Foto de 2019.

a) Qual dança você escolheu para criar um figurino?

Resposta pessoal.

b) Como você conheceu essa dança?

Resposta pessoal.

c) Como as pessoas se vestem para dançá-la? Liste as peças que compõem o figurino e como elas são. Por exemplo: fitas coloridas, brilhos e aplicações, tipo de acessório de cabeça, calçado etc.

Resposta pessoal.

- d) Crie no espaço a seguir o desenho de um figurino para essa dança. Lembre-se de que ele pode ser inspirado em seu conhecimento sobre essa dança ou em pesquisas de imagens que você pode fazer, mas precisa ser original, autêntico.

Figurino criado pelo estudante.

- e) Agora, com os colegas, organizem uma roda de conversa para compartilhar os figurinos que vocês criaram e as informações sobre a dança que escolheram. Respeite os colegas, fazendo silêncio e aguardando sua vez de falar.

Resposta pessoal.

Atividade 8 - Movimento e coreografia



1. Para os dançarinos, qual é a função dos ensaios realizados antes de uma apresentação? Marque um X na alternativa correta:

Permitir o estudo dos movimentos para melhor apresentar sua arte.

Possibilitar o aquecimento para evitar lesões na hora da apresentação.



2. Complete as lacunas do texto abaixo com estas palavras:

movimentos compõem Coreografia

Coreografia é o nome dado à sequência de movimentos que compõem uma dança.



3. Agora responda: Qual movimento você faz pouco ou nunca no dia a dia, mas com certeza utilizaria para compor uma coreografia? Por quê?

Resposta pessoal. Professor, incentive os estudantes a dizer por que escolheriam esse movimento. Eles

podem dizer que gostam da sensação de fazê-lo ou que tal movimento os remete a uma atividade prazerosa.

Atividade 9 – Arte plumária



Com um colega, observe as fotos a seguir, elas mostram peças feitas por indígenas. Depois, conversem a respeito das questões abaixo e registrem as respostas.



LUIS SALVATORE/PULSAR IMAGENS

Braceira de plumas da etnia Yawalapiti. Foto de 2014.



RITA BARRETO

Abano de penas da etnia Umutina. Foto de 2014.

- a) Por que objetos como esses das fotos são chamados de arte plumária?

Resposta pessoal. Objetos como esses, feitos com penas de aves, são associados à arte produzida pelos povos indígenas.

- b) Para os povos indígenas, qual é a importância de peças como essas?

A arte plumária para os povos indígenas é, ao mesmo tempo, uma maneira de se enfeitar e um símbolo da posição social de quem a usa. As peças de arte plumária podem, por exemplo, informar a idade do indivíduo dentro do grupo.

- c) Na sociedade em que você vive, existem outros grupos de pessoas que usam roupas ou acessórios que nos permitem saber um pouco mais delas só de olhar o que estão vestindo? Explique.

Espera-se que os estudantes respondam que sim. Como exemplo, eles podem citar que determinados grupos de jovens usam roupas, cortes de cabelo e enfeites de acordo com gosto musical, estética artística e faixa etária. Eles também podem mencionar o uso de terno e gravata em ocasiões formais pelos adultos. Fique atento para que as crianças não reforcem estereótipos baseados na aparência das pessoas.

Atividade 10 – Arte indígena



Leia a matéria de jornal a seguir. Nela, a professora Giselle Beiguelman comenta uma visita que fez a Icoaraci, no Pará.

No Norte do Brasil, uma arte milenar é resgatada

“Visitei os galpões dos ceramistas de Icoaraci, distrito industrial de Belém, no Pará. Ali se produzem cerâmicas na tradição marajoara e tapajônica, uma cultura milenar, que vem de tribos extintas há muito tempo”, conta Giselle Beiguelman, artista e professora da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

Nestas férias, Giselle fez um roteiro para apresentar uma arte considerada uma das mais bonitas do mundo. Conversou com os artesãos, observou a produção das peças que traz a decoração, os mesmos detalhes em relevos e as formas de quando foram criadas. “Os Marajoara viveram na região amazônica da Ilha de Marajó desde o ano 1000 a.C. até o ano 1300 e, no seu auge, essa ocupação chegou a 100 mil habitantes. Não se sabem os motivos de sua desapareição, mas estima-se que a produção ceramista remonte pelo menos a 1500 a.C.”

Entre as peças da arte cerâmica, que está entre as mais antigas das Américas, estão as urnas funerárias, as igaçabas destinadas aos ossos dos mortos. Há também vasilhas, potes, estatuetas, chocalhos, entre outras peças que surpreendem pela riqueza de detalhes. A professora também observou a cultura tapajônica do Baixo Amazonas, uma produção ceramista que remonta a 6500 a.C. “Em Icoaraci, os artesãos locais trabalham divulgando esses saberes e colaborando para a sua preservação. Um dos mais conhecidos, o seu Anísio, conta que faz cursos de atualização no Museu Goeldi e muitos deles têm clientes no exterior, apesar da falta de infraestrutura e apoio do Estado.”

Leila Kiyomura para o *Jornal da USP*, 2018.

- a) Anote as palavras que teve dificuldade em entender e pesquise-as em um dicionário.

Resposta pessoal.

- b) Segundo a matéria, quais são as tradições milenares que deram origem às peças reproduzidas pelos ceramistas de Icoaraci?

As tradições marajoara e tapajônica.

- c) Qual é a importância de os artesãos produzirem as cerâmicas de acordo com os saberes e a arte de povos já extintos?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes citem que a preservação dos saberes ancestrais é uma forma de manter viva a história desses povos e conservar o patrimônio artístico e cultural de um país.

Atividade 11 - A cultura afro-brasileira

 Nesta atividade, em grupo com mais três colegas, você vai pesquisar, na internet e em revistas e demais materiais impressos, imagens de objetos que contenham padrões inspirados na cultura afro-brasileira. Depois, sigam o roteiro.

1. Cada grupo deve coletar ao menos duas imagens e levá-las para a sala de aula.
2. Em sala de aula, os grupos vão colar as imagens pesquisadas em folhas avulsas para formar um catálogo.
3. Juntem todas as folhas com as imagens coladas produzidas pelos grupos, apliquem uma página em branco sobre elas para formar a capa e grampeiem a lateral esquerda para formar um catálogo.
4. Identifiquem o catálogo anotando na capa dele: “Pesquisa de imagens com padrões inspirados na cultura afro-brasileira” e, abaixo desse título, o nome dos pesquisadores em ordem alfabética, a série, a sala e o nome do professor.
5. Em seguida, cada um vai escolher uma das imagens pesquisadas e transformá-la em uma estampa para tecido. Usem o espaço a seguir para efetuar o desenho da estampa.

Desenho de estampa

Desenho pessoal.

6. Em uma roda de conversa, compartilhe com os colegas a imagem criada e reflita sobre ela.

Atividade 12 - Inspirações na cultura afro-brasileira



Carybé foi o nome artístico adotado pelo escultor, pintor, desenhista, aquarelista e ilustrador Hector Júlio Paride Bernabó. Ele nasceu na Argentina, mas naturalizou-se brasileiro e se tornou devoto da religiosidade afro-brasileira.

Carybé registrou em várias de suas obras as manifestações culturais da Bahia, onde viveu por quase 50 anos. Observe a seguir a reprodução de uma dessas obras.



Roda de capoeira, 1977. Carybé. Gravura, 50 × 70 cm. Coleção particular.

- a) Você reconhece a prática corporal que está sendo retratada pelo artista?

Nessa obra, o artista retratou uma roda de capoeira, que, além de patrimônio imaterial brasileiro, é um símbolo da cultura afro-brasileira.

- b) E os instrumentos musicais que estão sendo usados?

Espera-se que os estudantes reconheçam o pandeiro e os berimbaus.

- c) Os principais elementos nas obras de Carybé são o movimento e o ritmo presentes nas cenas retratadas. Comente onde você nota esses elementos nessa reprodução.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes referenciem os jogadores de capoeira, que se movem ao som dos instrumentos de percussão, que emprestam o ritmo aos movimentos.

Atividade 13 - Espaços dedicados à arte



Produza uma maquete



para mostrar como funciona um museu, quem são os profissionais e que tipo de acervo fica sob a guarda dessa instituição.



EDNEI MARX

Materiais de que você vai precisar

- ✓ caixas e embalagens de papelão pequenas, médias e grandes
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ revistas para recorte
- ✓ retalhos de tecido e de papel coloridos
- ✓ imagens de obras de arte
- ✓ pincéis
- ✓ fita adesiva
- ✓ potes plásticos pequenos, médios e grandes
- ✓ carrinhos e bonecos de brinquedo
- ✓ cola branca
- ✓ diferentes objetos de sucata para a realização da maquete
- ✓ tinta guache

1. Reúnam-se em grupos de até quatro estudantes. Dividam a lista de materiais entre os integrantes do grupo para que cada um providencie alguns itens previamente.
2. Escolham o tipo de museu que vocês vão trabalhar e, com base nisso, definam o tamanho e a estrutura da maquete, realizando um esboço do projeto.
3. Façam pesquisas em *sites* da internet para visualizar os espaços dos museus, observando-os atentamente.
4. Combinem o que cada integrante vai fazer. É importante que todos participem de forma colaborativa.
5. Ao final, exponham a maquete na sala de aula e convidem os colegas de outras turmas para conhecê-la durante o recreio.
6. Combinem o empréstimo da maquete e levem-na para casa, para apresentá-la aos familiares.

Atividade 14 – Performances, happenings e ambiente



Que tal promover uma instalação que vai pôr à prova os sentidos de quem participar dela? Para isso, siga o roteiro.

Materiais de que você vai precisar

- ✓ caixas de papelão
- ✓ pó de café, canela em pó e ervas aromáticas como alecrim e hortelã
- ✓ copos plásticos descartáveis
- ✓ tecido de algodão fino ou filó para tapar as bocas dos copos que receberão as especiarias e o pó de café
- ✓ elásticos para fixar o tecido na boca do copo plástico
- ✓ tecidos com superfícies lisas, ásperas, felpudas etc.
- ✓ folhas secas caídas no chão e coletadas
- ✓ pedra britada
- ✓ folhas de lixa para parede
- ✓ brinquedos de plástico que fazem barulho ao serem apertados
- ✓ tesoura de pontas arredondadas
- ✓ câmera fotográfica

1. Reúnam-se em cinco grupos. Cada grupo deve proporcionar aos estudantes de outras turmas uma experiência interessante que mobilize os cinco sentidos (tato, olfato, visão, audição e paladar).
2. O professor vai fazer um sorteio para definir qual grupo ficará responsável por criar experiências com um dos sentidos.
3. Com base no sentido que vocês deverão mobilizar nos colegas, definam os materiais necessários e providenciem-nos previamente.
4. Escolham um canto da sala para realizar a atividade.
5. O professor vai combinar um horário para que os colegas de outras turmas venham participar.
6. Os participantes podem percorrer a sala fazendo paradas em cada canto dela para vivenciar as experiências com os cinco sentidos.
7. Filme e fotografe as reações do público para registrá-las.
8. Assistam às gravações em sala de aula e discutam como foi essa experiência.
9. Registre no quadro a seguir suas impressões sobre a experiência em sala de aula.

| O que eu esperava da atividade? | Como foi a atividade? | O que eu aprendi com a atividade? |
|---------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| Respostas pessoais. | | |
| | | |
| | | |

Atividade 15 - HQs



Crie uma HQ colocando em prática todos os elementos que estudou até agora. Relembre-os a seguir.

tema personagem enquadramento tipos de balão tipos de letra

Agora, veja o passo a passo para a construção da HQ.

1. Pense em uma história com começo, meio e fim.
2. Utilize balões diferentes para indicar as falas das personagens.
3. Use tipos de letra diferentes para destacar as entonações de cada fala.
4. Pense no enquadramento de cada quadrinho, considerando a cena que deseja representar.
5. Se preferir, faça desenhos, colagens e aventure-se na criação de personagens “diferentes” e “divertidas”.
6. Esboce a HQ nos quadrinhos a seguir. Só depois finalize-a em uma folha avulsa e aplique as cores planejadas.
7. Exponham as HQs em varais na sala de aula.

Materiais de que você vai precisar

- ✓ lápis grafite
- ✓ lápis de cor
- ✓ folhas de papel sulfite
- ✓ retalhos de tecido
- ✓ revistas para recortar
- ✓ cola branca ou em bastão
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ régua

Resposta pessoal, de acordo com a criação do estudante.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

Atividade 16 - Produção e troca de HQs



Você vai criar uma HQ em uma escala pouco comum para a linguagem. Prepare-se para um exercício desafiador, pois cada quadro deve medir 15×21 cm e sua história será composta de seis quadrinhos. Veja o roteiro para desenvolver esta atividade.

Materiais de que você vai precisar

- ✓ pedaço de papel *kraft* ou cartolina
- ✓ cola branca
- ✓ giz de cera
- ✓ tinta guache
- ✓ panos para limpeza
- ✓ pincéis
- ✓ revistas para recorte
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ retalhos de tecido e de papéis
- ✓ botões
- ✓ caixinhas de papelão
- ✓ régua

1. Nos quadrinhos abaixo, planeje a sequência das cenas, incluindo as personagens, as cenas em diferentes planos, as legendas, os balões de fala etc.

| | | |
|---|--|--|
| Resposta pessoal, de acordo com a criação do estudante. | | |
| | | |

2. Com o roteiro definido, faça um esboço da HQ em escala maior, agora em um pedaço de papel *kraft* ou uma cartolina.
3. Lembre-se de inserir todos os elementos planejados.
4. Depois do esboço, finalize a HQ, realizando os acabamentos necessários.
5. Ao final, o professor vai organizar uma exposição de HQs na escola, convidando toda a comunidade escolar para conhecer o trabalho de vocês.

UNIDADE

1 Tradições do Brasil

Atividade 1 – A festa do boi



Em duplas, vocês vão criar um cartaz informativo sobre a festa do boi. Para isso, sigam as orientações.

1. Pesquisem em revistas, jornais e na internet imagens que representem a festa e anotem no caderno os aspectos que considerarem mais importantes sobre essa manifestação cultural. Seleccionem uma das imagens pesquisadas para compor o cartaz. Durante o processo de seleção, embasem a escolha de vocês em argumentos e considerem a opinião do colega.
2. Reservem um espaço no cartaz para a imagem escolhida. Depois, incluam o texto com as informações que vocês registraram sobre a festa. Fiquem atentos à escrita correta das palavras. Usem o espaço ao lado para produzir um rascunho do cartaz.
3. Ao final, organizem com a ajuda do professor um mural para expor as produções de cartazes da turma.
4. Convidem os colegas de outras turmas para conhecer os cartazes de vocês.

Resposta de acordo com a pesquisa e a criação dos estudantes.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|-----|---------------|-----|
| Colaborei com a criação do cartaz de modo criativo? | | | |
| Considerarei a opinião do colega e embasei minha escolha no processo de seleção da imagem para compor o cartaz? | | | |

Atividade 2 – A tradição da argila



Veja uma obra de Manuel Eudócio Rodrigues na imagem ao lado. Observe que nesta peça a manicure está cuidando do pé do homem. A partir dessa observação, modele uma escultura representando duas personagens em uma cena cotidiana.



FOTO: MARCO ANTÔNIO SAPULSAR IMAGENS

Manicure, sem data. Manuel Eudócio Rodrigues. Barro cozido, 13 cm de altura. Coleção particular.

Materiais de que você vai precisar

- ✓ argila
- ✓ guache
- ✓ cola branca
- ✓ pincel
- ✓ potinhos plásticos
- ✓ palitos de madeira
- ✓ saco ou sacola plástica
- ✓ jornal velho
- ✓ pano para limpeza
- ✓ papelão

1. Forre uma mesa de trabalho com jornal e um saco plástico.
2. Separe os materiais que você vai utilizar, como palitos, pano de limpeza, potinho com água, argila etc.
3. Defina a cena cotidiana e as personagens que pretende criar.
4. Amasse bem a argila e bata a massa na mesa para sair as bolhas de ar.
5. Use um pedaço de papelão como base para sua peça e comece a modelá-la em cima dele. Os palitos podem ajudar a fazer os detalhes.
6. Depois de modelada a peça, inicie a pintura. Com ela ainda molhada, faça alguns detalhes com o pincel.
7. Deixe a peça secar à sombra e bem lentamente para não rachar.
8. Finalizada sua escultura, realize a limpeza e a organização do espaço utilizado.
9. Combine com o professor uma exposição das obras da turma. Assim, outros estudantes podem conhecer os trabalhos realizados.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|-----|---------------|-----|
| Entendi como é feita a modelagem de uma peça de argila? | | | |
| Representei uma cena do cotidiano ao criar uma escultura de argila? | | | |

Atividade 3 – Cantiga de roda



Em grupos de até 10 estudantes, vocês vão brincar de cantiga de roda. Sigam as orientações:

1. O grupo deve escolher uma cantiga e pesquisar a letra dela, registrando-a no caderno. Veja algumas sugestões.

| | |
|-----------------------------|----------------------|
| <i>Fui no Itororó</i> | <i>A canoa virou</i> |
| <i>Caranguejo</i> | <i>Peixe vivo</i> |
| <i>A linda rosa juvenil</i> | <i>Dona Aranha</i> |

2. Com base na letra da cantiga, pensem em uma coreografia adequada a ela.
3. Definam como a coreografia vai acompanhar o ritmo da cantiga.
4. No dia combinado com o professor, brinquem de cantiga de roda, realizando uma grande ciranda.
5. Procurem acompanhar o ritmo da cantiga.
6. Pronunciem bem as palavras ao cantar.
7. Durante a cantiga, observem como a poesia, a música e a dança se articulam e conferem ritmo e sonoridade à brincadeira.
8. Anotem a seguir o que vocês aprenderam ao realizar esta atividade.

Resposta pessoal.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|------------|----------------------|------------|
| Pesquisei e registrei por escrito uma cantiga? | | | |
| Durante a apresentação, cantei e dancei, acompanhando o ritmo e a melodia da cantiga? | | | |
| Apreendi a importância das cantigas para a valorização da cultura brasileira? | | | |

Atividade 4 – O Carnaval



Você e um colega vão criar um instrumento de percussão, utilizando materiais recicláveis. Esse instrumento poderá ser usado para ensaiar as marchinhas carnavalescas pesquisadas por vocês na Parte 1 (página 8). Para isso, sigam as orientações abaixo.

1. Com ajuda de um familiar, providenciem previamente materiais recicláveis que possam ser utilizados como base para a criação de instrumentos de percussão.

Materiais de que você vai precisar

- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ cola
- ✓ fita adesiva
- ✓ materiais recicláveis, como latas, potes plásticos, caixas de leite etc.
- ✓ grampeador
- ✓ pedrinhas ou grãos, como milho e feijão

2. Reúnam os materiais trazidos pela turma e organizem estações de trabalho, separando os materiais por tipos de som.
3. Analisem os materiais disponíveis e definam o instrumento que vão construir. Vocês podem consultar a lista de instrumentos de percussão utilizados para executar marchinhas de Carnaval que realizaram na Parte 1.
4. Definido o instrumento, selecionem os materiais necessários e mãos à obra. Lembrem-se de que o importante é o som que o instrumento produz.
5. Com a turma, vocês vão organizar um ensaio geral, com uma das músicas que pesquisaram ou com a marchinha “Ó abre alas”, de Chiquinha Gonzaga. Fiquem atentos ao ritmo e às intensidades dos sons.
6. Como a voz é um recurso potente para acompanhar os instrumentos criados, façam uso dela.
7. Após o ensaio geral, promovam uma roda de conversa para refletirem juntos sobre a importância do Carnaval.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|--|-----|---------------|-----|
| Colaborei com todas as etapas da construção do instrumento musical? | | | |
| Cantei e toquei a marchinha prestando atenção ao ritmo e à intensidade dos sons? | | | |
| Compreendi por que a música é um elemento importante no Carnaval? | | | |
| Entendi a importância cultural do Carnaval como festa popular? | | | |

Atividade 5 – Tipos de retrato



Observe a fotografia de Mário de Andrade com seu cachorro, atentando a todos os detalhes da cena. Depois, crie uma história tendo-os como personagens. Dê um nome ao cachorro! Crie uma tirinha para contar sua história.



Foto de Mário de Andrade: “Em casa de Cascudo”. Natal (RN), 1929. Tirada por Carlos Augusto de Andrade Camargo.

Tirinha criada pelo estudante.

MODELO

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|-----|---------------|-----|
| Consegui criar uma tirinha com base na observação do retrato? | | | |
| Incorporei na tirinha as personagens do retrato? | | | |

Atividade 6 – Retrato inventado



Em duplas, vocês vão produzir um retrato criando um super-herói ou uma super-heroína com o contorno de seu corpo em tamanho natural. Um estudante deve ajudar o outro a realizar o contorno.

Materiais de que você vai precisar

- ✓ papel *kraft* (recortes de 66 × 96 cm)
- ✓ giz de cera
- ✓ retalhos de tecido
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ cola
- ✓ revistas para recorte
- ✓ fita adesiva
- ✓ fio de náilon

1. Decidam a posição corporal que desejam representar no retrato.
2. Como o retrato será em tamanho natural, cole algumas folhas de papel *kraft* uma na outra até ter uma base da largura vertical correspondente ao seu tamanho real.
3. O colega deve realizar o contorno de seu corpo sobre o papel *kraft*, esboçando o retrato.
4. Depois que o colega esboçar o seu retrato, troquem de posição e realize o contorno do corpo dele no papel *kraft* providenciado por ele.
5. Recortem o contorno feito pelo colega e finalizem seu retrato.
6. Para deixá-lo mais interessante, sobre o contorno façam colagem, desenho, pintura ou a técnica que desejarem a fim de caracterizar o retrato como super-herói/super-heroína.
7. Organizem, com a ajuda do professor, uma exposição dos retratos inventados pela turma.
8. Convidem os colegas de outras turmas e os familiares para conhecer os retratos inventados de vocês.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|------------|----------------------|------------|
| Fui colaborativo com meu colega e realizei o contorno do corpo dele de forma cuidadosa? | | | |
| Caracterizei meu retrato como um super-herói/super-heroína? | | | |
| Finalizei o retrato de forma criativa? | | | |

Atividade 7 – Gente que dança



Em grupos de quatro estudantes, realizem uma pesquisa em fontes diversas (digitais e impressas), como revistas, jornais, livros, entre outros, sobre artistas, grupos e coletivos de dança. Sigam estes procedimentos:

1. Definam qual será o artista, grupo ou coletivo de dança a ser pesquisado e registrem no caderno: nome do artista/grupo/coletivo, local e data de origem, estilo de dança realizado.
2. Depois, façam uma pesquisa mais aprofundada a fim de investigar a trajetória do artista/grupo/coletivo. Cada integrante do grupo pode responder a uma das perguntas propostas a seguir.

a) Como esse grupo ou coletivo foi criado? No caso de ser um artista, como foi o início de sua história com a dança?

Resposta pessoal.

b) Quais são as principais realizações do artista/grupo/coletivo na dança?

Resposta pessoal.

c) Quais são as principais influências e referências do artista/grupo/coletivo?

Resposta pessoal.

d) Quais foram os principais desafios da carreira do artista/grupo/coletivo?

Resposta pessoal.

3. Em seguida, pesquisem imagens de apresentações do artista/grupo/coletivo. Se possível, imprimam algumas para levar para a sala de aula.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|-----|---------------|-----|
| Entendi a importância da pesquisa para obter informações sobre algo específico? | | | |
| Colaborei com o trabalho do grupo, realizando a pesquisa? | | | |

Atividade 8 – Movimento e coreografia



O grupo brasileiro Lagartixa na Janela, liderado pela dançarina e professora Uxa Xavier, apresenta-se nas ruas de diferentes cidades do mundo. Muitas vezes, são criadas coreografias com tecidos e aproveitando os próprios sons da cidade para dançar. Agora, em grupos de até seis estudantes, vocês vão criar uma sequência de movimentos, compondo uma coreografia.



Fotos de apresentações do grupo Lagartixa na Janela. *Performances* em São Paulo, no parque Trianon, na avenida Paulista. Fotos de 2014.

1. Definam o espaço onde vão realizar a coreografia.
2. Investiguem o som ambiente desse lugar. Observem quais são os tipos de som que ocorrem lá.
3. Com base na investigação de vocês, anatem em uma folha avulsa ideias de movimentos do grupo, os tipos de som e o acessório que será utilizado (pode ser um tecido ou fitas coloridas) na dança.
4. Numerem os movimentos, criando a sequência para compor a coreografia.
5. Combinem previamente alguns dias para realizar ensaios.
6. Caso o ensaio seja na escola, peçam que outros grupos assistam, observem e apresentem sugestões para melhorar a coreografia.
7. O professor vai agendar um dia para a apresentação dos grupos.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|--|-----|---------------|-----|
| Participei da elaboração e da realização da coreografia? | | | |
| Realizei a coreografia de forma harmônica com o restante do grupo? | | | |

Atividade 9 – Arte plumária



Com um colega, observe a foto a seguir e escreva os materiais que vocês acreditam que foram usados na confecção deste cocar.

RENATO SOARES/PULSAR IMAGENS



Resposta pessoal. É possível que os estudantes reconheçam que o cocar foi feito de canudinhos plásticos presos com fios coloridos.

Caso isso não aconteça, conte a eles quais foram os materiais usados e comente que a ideia de fazer cocares com canudinhos surgiu depois de um incêndio florestal destruir uma aldeia Kayapó em 1990. Hoje, os Kayapó usam tanto cocares de penas quanto de canudinhos em cerimônias e festejos.

Indígena da etnia Kayapó da aldeia Moikarako, em São Félix do Xingu (PA). Foto de 2016.

1. Agora, construam um enfeite como os usados pelos povos indígenas, mas empregando materiais comuns do dia a dia.
2. O professor vai disponibilizar os materiais de uso comum.
3. Pensem no formato da peça e nas cores que vão usar e separem previamente os materiais de que vocês vão precisar.
4. Tirem as medidas de seu pulso, braço ou pescoço, de acordo com a peça que vão confeccionar.
5. Em uma roda de conversa, mostrem sua criação, comentando com os colegas como foi o processo de produção.

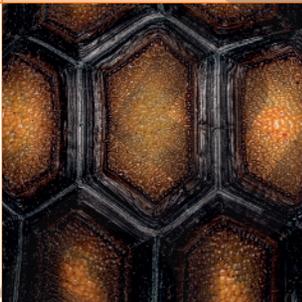
Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|--|-----|---------------|-----|
| Compreendi que as técnicas tradicionais podem ser mantidas mesmo com o emprego de novas matérias-primas? | | | |
| Consegui explicar com clareza aos colegas o processo de produção de meu acessório? | | | |

Atividade 10 – Arte indígena



Nesta atividade, você vai observar fotografias de padrões da pelagem e casco de animais da fauna brasileira e desenhar esses padrões. Depois, vai misturar dois dos padrões que desenhou, criando um padrão único. Vamos lá!

| | | | | |
|-----------------------------------|--|-----------------------|---|-----------------------|
| SARAH CHERITON-JONES/SHUTTERSTOCK | Pele de onça | Desenho | Pele de sucuri | Desenho |
| |  | Desenho do estudante. |  | Desenho do estudante. |
| PIXEME/SHUTTERSTOCK | Pele de anta | Desenho | Casco de jabuti | Desenho |
| |  | Desenho do estudante. |  | Desenho do estudante. |

Desenho de padrão único

Desenho do estudante.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|--|------------|----------------------|------------|
| Consegui criar um padrão a partir dos desenhos de observação? | | | |
| Consegui refletir sobre aspectos da natureza ao criar os padrões naturais? | | | |

Atividade 11 – A cultura afro-brasileira

 Nesta atividade, você vai usar a estampa produzida na Atividade 11 da Parte 1 deste livro (página 15) para transformá-la em estêncil e aplicá-la em uma superfície de sua escolha. Siga o passo a passo.

Materiais de que você vai precisar

- ✓ suporte para o estêncil: pedaço de tecido, camiseta, papel *kraft*
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ cartolina como base para o estêncil
- ✓ tinta guache ou tinta de tecido
- ✓ fita adesiva
- ✓ potes plásticos pequenos para colocar tinta
- ✓ pedaços de esponja de cozinha ou pincéis para aplicar a tinta

1. Planeje a superfície que será estampada: um pedaço de papel *kraft*, que pode ser exposto em um espaço da escola, um pedaço de tecido, que pode virar uma bandana, ou uma peça de roupa, como uma camiseta, que precisa ser customizada.
2. Depois que escolher onde vai reproduzir sua estampa, anote as dimensões que o estêncil precisará ter para ocupar a superfície do suporte.
3. Retome o esboço que produziu na página 15 e passe-o a limpo em uma folha para que ocupe a superfície do suporte da maneira como planejou.
4. Recorte as partes que serão preenchidas por tinta no desenho que fez no passo anterior e cole o desenho sobre o pedaço de cartolina.
5. Depois que a cola secar, peça a ajuda de um adulto para recortar as partes vazadas do desenho colado na cartolina. O adulto poderá usar uma tesoura de ponta ou um estilete para isso.
6. Prenda com fita adesiva o estêncil sobre o suporte e aplique as cores que escolheu para sua estampa.
7. Em uma roda de conversa, compartilhe com os colegas a sua criação e aprecie a deles.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|--|-----|---------------|-----|
| Consegui manter traços da cultura afro-brasileira na estampa que criei? | | | |
| Fiz as mudanças necessárias no tamanho da estampa para reproduzi-la de acordo com o suporte que escolhi? | | | |

Atividade 12 – Inspirações na cultura afro-brasileira



Em grupos, vocês vão criar um *audiobook* da história *O gato malhado e a andorinha Sinhá*, escrita por Jorge Amado em 1948 e ilustrada por Carybé. Para isso, sigam o roteiro.

1. Pesquisem a história escrita por Jorge Amado para criar as falas das personagens, anotando-as de forma resumida no caderno.
2. Planejem como vão gravar em áudio algumas cenas da história. Ao final, sob supervisão de um adulto, o áudio poderá ser compartilhado via mensagem instantânea com amigos e familiares.
3. Pensem nos efeitos sonoros que serão necessários para cada cena e nos materiais de que vão precisar para executá-los.
4. Definam as cenas que pretendem recontar no *audiobook*.
5. No caderno, anatem o nome do estudante que vai representar cada personagem e suas respectivas falas na história.
6. Definam quem vai realizar os efeitos sonoros durante a gravação.
7. Providenciem um roteiro da história com as falas para todos os integrantes do grupo. Lembrem-se de levá-lo no dia da gravação.
8. Antes da gravação, realizem ensaios. No dia da gravação do áudio:
 - a) definam o aparelho a ser usado para a gravação, pode ser um celular.
 - b) escolham um local silencioso para não haver interferência de sons externos que possam comprometer a qualidade do áudio.
 - c) posicionem-se perto do aparelho para que o som seja captado de forma adequada.
 - d) o estudante responsável pelos efeitos sonoros deve ficar atento à fala das personagens e saber o momento adequado de produzir os sons.
 - e) os demais estudantes também devem estar atentos às falas para garantir sua entrada no momento certo das cenas.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|-----|---------------|-----|
| Aprendi a importância do trabalho colaborativo para um relato em grupo? | | | |
| Compreendi as mudanças que ocorrem ao recontar uma história usando recursos digitais? | | | |

Atividade 13 – Espaços dedicados à arte




 Você e um colega vão produzir um folheto informativo sobre um espaço cultural em sua cidade. Para isso, realizem uma pesquisa e, depois de anotar as informações necessárias e imprimir uma imagem do local, preencham o esboço a seguir e finalizem o folheto em uma folha de papel avulsa, colorizando-o e disponibilizando-o na entrada da biblioteca da escola para que os visitantes possam conhecer um pouco mais sobre um espaço cultural da cidade.

Visita cultural: _____

(nome do local)

(foto do local)

Endereço: _____ nº _____

Telefone: (_____) _____

Horário de funcionamento: _____

Ingresso: _____

Programação: _____

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|--|-----|---------------|-----|
| Conheci novos espaços da cidade ao pesquisar sobre o assunto? | | | |
| Contribuí com a divulgação de espaços culturais da minha cidade? | | | |

Atividade 14 – Performances, happenings e ambiente



Em grupos de até 10 estudantes, vocês vão realizar um *happening* no horário do recreio. Apenas vocês e o professor saberão o que vai acontecer, os demais estudantes da escola serão surpreendidos.

Essa é uma ótima oportunidade para que todos (estudantes, professores e funcionários) conheçam uma intervenção artística.

Sigam o roteiro para realizar essa atividade.

1. Lembrem-se de que o *happening* integra dança, teatro e artes visuais e deve surpreender os demais estudantes.
2. Cada grupo precisa escolher uma cor de roupa e coreografar uma música.
3. A *performance* deve se iniciar com a música, e as entradas dos grupos devem respeitar esta sequência com intervalos de um minuto.

O preenchimento da tabela será feito de acordo com as escolhas dos grupos.

| Grupos | Música | Cor do figurino | Coreografia | Local no pátio |
|--------|--------|-----------------|-------------|----------------|
| G1 | | | | A |
| G2 | | | | B |
| G3 | | | | C |
| G4 | | | | D |

4. Alguns estudantes podem registrar a *performance* para compartilhá-la.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|-----|---------------|-----|
| Compreendi o conceito de <i>happening</i> ao realizar a atividade com meus colegas? | | | |
| Ampliei meus conhecimentos artísticos ao realizar a atividade? | | | |

Atividade 15 – HQs



Em grupos de até cinco estudantes, vocês vão efetuar uma pesquisa na internet sobre as histórias em quadrinhos brasileiras. Para isso, pesquisem e respondam às questões propostas no roteiro.

a) Qual foi a primeira HQ brasileira?

A primeira HQ brasileira foi *As aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma viagem à Corte*.

b) Em que ano essa HQ foi publicada e quem a criou?

A primeira HQ brasileira foi lançada em 1869 por Angelo Agostini.

c) Conte com suas palavras a história dessa primeira HQ.

A primeira HQ brasileira conta a jornada de um “caipira” de mudança para a cidade.

d) Qual foi a primeira revista brasileira a publicar apenas HQs?

O *Tico Tico* foi a primeira revista brasileira a publicar somente quadrinhos.

e) Quem criou essa revista e em que ano ela foi publicada?

O jornalista Bartolomeu de Souza e Silva lançou em 1905 a revista *O Tico Tico*.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|--|-----|---------------|-----|
| Fiquei sabendo um pouco mais sobre as HQs brasileiras? | | | |
| Colaborei com as pesquisas sobre as HQs? | | | |

Atividade 16 – Produção e troca de HQs



Você vai organizar com os colegas de sala uma feira de trocas de gibis na escola. Esse evento será uma ótima forma de todos vocês conhecerem mais as HQs e ampliarem o repertório sobre o universo dos quadrinhos.



Feira de trocas de gibis na Biblioteca Mário de Andrade, em São Paulo (SP). Foto de 2017.

MARCELL RONCON/FUTURA PRESS

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

1. O professor vai combinar a realização do evento com a direção.
2. Confeccionem alguns cartazes de divulgação do evento. Lembrem-se de incluir uma imagem que represente a troca de gibis e as informações a seguir.

| | |
|---------------------|-------|
| Nome do evento: | _____ |
| Horário do evento: | _____ |
| Data do evento: | _____ |
| Local do evento: | _____ |
| Objetivo do evento: | _____ |
| Público do evento: | _____ |

3. Fixem os cartazes nos espaços comuns da escola para atingir um grande número de público e convidar os colegas de outras turmas.
4. No dia do evento, montem no pátio uma mesa para que os estudantes possam expor e trocar as revistas de HQ.
5. No cantinho de leitura da sala ou na biblioteca, produzam um varal amarrando algumas páginas de HQs a um barbante para promover a leitura dos convidados. O objetivo é que todos possam mergulhar no universo dos quadrinhos.
6. Se acharem a atividade divertida, vocês podem promover o evento regularmente, por exemplo, uma vez por mês.
7. Façam uma roda de conversa para refletirem sobre a experiência de promover um evento desses na escola.

Respostas pessoais.

| Autoavaliação | Sim | Mais ou menos | Não |
|---|------------|----------------------|------------|
| Particpei da divulgação e da organização do evento? | | | |
| Realizei leituras de HQ e trocas de gibis com meus colegas? | | | |

Referências bibliográficas comentadas

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

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

BRUNER, Jerome Seymour. *O processo de educação*. São Paulo: Edições 70, 2015.

O psicólogo e professor estadunidense Jerome Seymour Bruner escreveu importantes trabalhos sobre educação e liderou o movimento conhecido como Revolução Cognitiva, na década de 1960. Nesse livro, um clássico sobre educação e currículo, o autor reitera que as crianças podem aprender e que o melhor meio de despertar o interesse por um assunto é quando o estudante pode estabelecer conexões entre as aprendizagens e a utilização do conhecimento em diferentes contextos. Desse modo, tornar o que se quer ensinar interessante está intimamente ligado à compreensão dos conteúdos do componente.

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

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

DELVAL, Juan. *Aprender na vida e na escola*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

O filósofo espanhol Juan Delval desenvolve pesquisas na área da Psicologia Evolutiva e da Educação e defende a necessidade de uma educação de qualidade, que associe o conhecimento escolar e o conhecimento que os estudantes trazem consigo. Acredita no estudante que pode refletir e ter ideias próprias, que verifica sabendo situar as aprendizagens orientadas à resolução de problemas. O vínculo entre escola e vida é uma chave da transformação e da garantia da aprendizagem com sentido.

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

O filósofo John Dewey definiu nesse livro a *experiência singular*, que é vivida e tem um sentido primordial para quem aprende, e a diferença das *experiências genéricas*, que afirma serem da ordem da dispersão e da distração. Compreendemos a experiência singular como aquela que ocorre nos percursos de criação das crianças. Assim, as ideias deweyanas vislumbravam um processo de trabalho criador vigoroso, não mecânico, individualizado, autoral, decorrente de muita dedicação, de caráter estético, com a qualidade da experiência singular, realizado por indivíduos que, ao assim aprenderem, se preparam para a participação cultural e social.

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

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

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

Ingrid Dormien Koudela, livre-docente de Didática e Prática de Ensino em Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, tem desenvolvido pesquisas que envolvem teatro e educação, com foco especial em jogos teatrais. Nessa obra, orientada ao teatro-educação, a autora percorre a sistematização do ensino do teatro. Os fundamentos epistemológicos dos jogos teatrais são acompanhados de relatos de experiências significativas da linguagem do teatro. Desse modo, Koudela oferece os subsídios necessários para o desenvolvimento da linguagem do teatro em espaço escolar. A autora Viola Spolin, principalmente, subsidia essa concepção de jogos teatrais da autora. Assim, com essa e outras bases teóricas da arte e da educação, é expressa a ideia de que o processo do ensino pode ser reinventado por quem ensina e pela equipe escolar.

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

Nesse livro do educador, filósofo e teólogo Cipriano Carlos Luckesi há contribuições para o entendimento da avaliação das aprendizagens dos estudantes ao orientar práticas reguladas aos objetivos e concepções da avaliação formativa. Considerando o diálogo entre o ensino e a aprendizagem, a relação entre o educador e o educando e tendo o educador como mediador de culturas que promovem a compreensão da arte e do conhecimento, Luckesi distingue com propriedade exames escolares de avaliações orientadas à formação dos seres humanos.

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

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

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

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

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

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

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

O espanhol Antoni Zabala, filósofo e cientista da Educação, é referência internacional em pedagogia e educação e, nesse livro, trata das interações em sala de aula, refletindo sobre o papel do professor e dos estudantes no planejamento do tempo e na ordenação dos conteúdos. A obra tematiza os modos de ordenação do ensino, as sequências de atividades e os modos orientados à aprendizagem considerando a tipologia dos conteúdos.



MODERNA



MODERNA

ISBN 978-85-16-13173-9



9 788516 131739