



# PRESENTE MAIS ARTE

# 5

o  
ANO

ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL

Componente: Arte

ROSA IAVELBERG  
TARCÍSIO TATIT SAPIENZA  
LUCIANA MOURÃO ARSLAN



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**

**5**<sup>o</sup>  
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, Luciane Bonace Lopes Fernandes, Mirca Bonano  
**Gerência de design e produção gráfica:** Everson de Paula  
**Coordenação de produção:** Patricia Costa  
**Gerência de planejamento editorial:** Maria de Lourdes Rodrigues  
**Coordenação de design e projetos visuais:** Marta Cerqueira Leite  
**Projeto gráfico:** Bruno Tonel  
**Capa:** Daniela Cunha, Daniel Messias  
*Ilustração:* Paulo Manzi  
**Coordenação de arte:** 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, Claudia Sato  
**Coordenação de bureau:** Rubens M. Rodrigues  
**Tratamento de imagens:** Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira  
**Pré-impressão:** Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, 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

5º ano : ensino fundamental : anos iniciais  
Componente: Arte  
ISBN 978-85-16-13180-7 (material digital PDF)

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

21-80175

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

<b>Apresentação</b> .....	IV
<b>Competências, habilidades e a alfabetização nos anos iniciais da Educação Básica</b> .....	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
<b>Plano de desenvolvimento anual</b> .....	IX
<b>Planos de aulas</b> .....	XI
Unidade 1 – Origens da arte .....	XI
Unidade 2 – Dança e teatro .....	XIII
Unidade 3 – Paisagem e cidade .....	XVI
Unidade 4 – Teatro e animação .....	XIX
<b>Sequências didáticas</b> .....	XXII
<b>Referências bibliográficas comentadas</b> .....	XXIV
<b>Reprodução do livro do estudante com respostas</b> .....	1
<b>Parte 1: Práticas de revisão, fixação e verificação da aprendizagem</b>	
Unidade 1 – Origens da arte .....	5
Unidade 2 – Dança e teatro .....	10
Unidade 3 – Paisagem e cidade .....	14
Unidade 4 – Teatro e animação .....	20
<b>Parte 2: Práticas de observação, investigação, reflexão e criação</b>	
Unidade 1 – Origens da arte .....	24
Unidade 2 – Dança e teatro .....	29
Unidade 3 – Paisagem e cidade .....	33
Unidade 4 – Teatro e animação .....	36
<b>Referências bibliográficas comentadas</b> .....	39

# 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-os 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

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.
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

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.
4. 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:

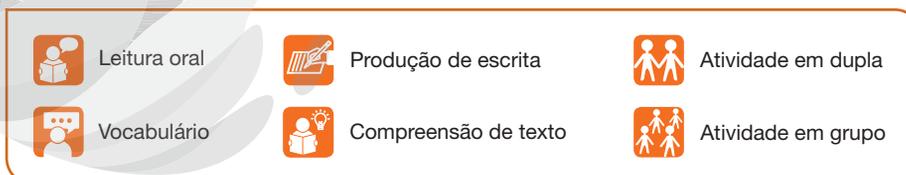
O ensino dessas habilidades de leitura e de escrita é que constitui o processo de alfabetização. Se alguém é alfabetizado, significa que é capaz de decodificar e codificar qualquer palavra em sua língua. Mas a aquisição dessa técnica não é um fim em si. O objetivo é fazer que se torne capaz de ler e 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	<b>UNIDADE 1 – ORIGENS DA ARTE</b>	EF15AR01	Vocabulário
	<b>Atividade 1 – Arte rupestre</b>	EF15AR04	Produção escrita
	Parte 1 – Apreciar pinturas rupestres.	EF15AR05	Compreensão de texto
	Parte 2 – Investigar a linguagem do desenho.	EF15AR06	
	<b>Atividade 2 – Música</b>	EF15AR07	
	Parte 1 – Explorar sons corporais e de objetos cotidianos.	EF15AR14	
	Parte 2 – Criar um espetáculo a partir da pesquisa de sons corporais e de objetos cotidianos.	EF15AR15	
	<b>Atividade 3 – Instrumentos musicais</b>	EF15AR16	
	Parte 1 – Destacar as características de alguns instrumentos musicais.	EF15AR17	
	Parte 2 – Construir um instrumento de percussão com materiais reutilizáveis.	EF15AR23	
<b>Atividade 4 – Música diferente</b>	EF15AR25		
Parte 1 – Construir uma partitura não convencional a partir de uma canção da tradição popular.	EF15AR26		
Parte 2 – Pesquisar objetos dos quais possam extrair som.			
2º bimestre	<b>UNIDADE 2 – DANÇA E TEATRO</b>	EF15AR04	Leitura oral
	<b>Atividade 5 – Corpo e movimento</b>	EF15AR09	Compreensão de texto
	Parte 1 – Trabalhar conceitos relacionados à consciência corporal e ao movimento.	EF15AR18	Produção escrita
	Parte 2 – Investigar as articulações corporais.	EF15AR19	Vocabulário
	<b>Atividade 6 – Mímica</b>	EF15AR21	
	Parte 1 – Investigar a expressividade do corpo por meio da mímica.	EF15AR23	
	Parte 2 – Investigar as linguagens do desenho e cênica.		
	<b>Atividade 7 – Maquiagem e figurino</b>		
	Parte 1 – Utilizar diferentes materiais e técnicas construtivas para a criação de bonecos/personagens.		
	Parte 2 – Relacionar características que compõem personagens.		
<b>Atividade 8 – Máscaras</b>			
Parte 1 – Descrever e desenhar seres imaginários.			
Parte 2 – Criar máscara de um ser imaginário.			

	Conteúdos	Habilidades BNCC	Componentes PNA
3º bimestre	<b>UNIDADE 3 – PAISAGEM E CIDADE</b>	EF15AR01	Leitura oral
	<b>Atividade 9 – Pontos de vista</b>	EF15AR05	Compreensão de texto
	Parte 1 – Investigar diferentes pontos de vista de um mesmo local ou objeto.	EF15AR06	Produção escrita
	Parte 2 – Investigar ponto de vista a partir da própria percepção.	EF15AR07	Vocabulário
	<b>Atividade 10 – A paisagem sonora</b>	EF15AR15	
	Parte 1 – Investigar o conceito de paisagem sonora.	EF15AR16	
	Parte 2 – Criar representações para sons do ambiente.	EF15AR23	
	<b>Atividade 11 – Arte e comunidade</b>	EF15AR25	
	Parte 1 – Entrevistar uma artista plástica.	EF15AR26	
	Parte 2 – Criar projeto de intervenção artística para os muros da escola.		
<b>Atividade 12 – Arte nas ruas</b>			
Parte 1 – Criar projeto de intervenção artística no espaço urbano.			
Parte 2 – Apreciar formas distintas de artes visuais contemporâneas.			
4º bimestre	<b>UNIDADE 4 – TEATRO E ANIMAÇÃO</b>	EF15AR04	Compreensão de texto
	<b>Atividade 13 – Teatro de sombras</b>	EF15AR18	Produção escrita
	Parte 1 – Experimentar processos narrativos criativos em teatro.	EF15AR20	Vocabulário
	Parte 2 – Investigar o teatro de formas animadas (sombras).	EF15AR21	
	<b>Atividade 14 – Teatro de bonecos</b>	EF15AR23	
	Parte 1 – Investigar o teatro de formas animadas (bonecos).	EF15AR25	
	Parte 2 – Organizar uma sequência narrativa por meio de produção escrita.	EF15AR26	
	<b>Atividade 15 – Animação</b>		
	Parte 1 – Explorar técnicas de animação.		
	Parte 2 – Explorar técnicas de animação.		
<b>Atividade 16 – Técnicas para animação</b>			
Parte 1 – Criar um <i>storyboard</i> .			
Parte 2 – Criar um <i>stop motion</i> .			

# 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 - Origens da arte

**Competências Gerais:** 5, 9, 10.

**Competências Específicas de Arte:** 2, 3, 5.

**Competência Específica de Linguagem:** 5.

**Habilidades:** EF15AR01, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR25, EF15AR26.

**Componentes PNA:** vocabulário, produção escrita, compreensão de texto.

**Conteúdos:** origens da pintura, da música e de artefatos milenares, intencionalidade dessas produções, instrumentos e suportes usados, combinar sons em composições musicais, sonoridades do corpo.

**Objetivos de aprendizagem:**

- Apreciar pinturas rupestres.
- Investigar a linguagem do desenho.
- Explorar sons corporais e de objetos cotidianos.
- Construir um instrumento de percussão com materiais reutilizáveis.
- Criar composições musicais com sons corporais e objetos.
- Criar uma partitura não convencional.

**Tempo previsto:** 10 aulas.

### Atividade preparatória - Duração: 1 aula

Organize os estudantes em uma roda e explique que as manifestações artísticas são tão antigas quanto a origem do ser humano. Danças, encenações, pinturas, desenhos, músicas são produzidos há milhares de anos. Pesquise e leve para a sala de aula imagens de vasos produzidos na Antiguidade clássica grega e que trazem representações de músicos e de instrumentos musicais.

Solicite que observem essas imagens, descrevam oralmente os instrumentos musicais apresentados e levantem hipóteses: formato, classificação (de sopro, de corda, de percussão), possíveis materiais, semelhanças com algum instrumento moderno, como deve ser o som etc. Ao final, peça que escolham um instrumento e façam um desenho utilizando os materiais disponíveis. Exponha os desenhos em sala de aula.

## Atividade 1 - Arte rupestre

### Parte 1 Página 5 - Duração: 1 aula

Faça a leitura da pintura rupestre apresentada na página 5, utilizando perguntas disparadoras para conduzir o processo. Por exemplo: "Que figuras vocês observam nesta imagem?", "O que elas parecem estar fazendo?", "Sobre qual superfície elas foram pintadas?", "Como é essa superfície (lisa, macia, rugosa, áspera, regular, irregular etc.)?". A partir das respostas dos estudantes, solicite que preencham o quadro.

### Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldades em perceber os elementos e as características da imagem, apresente outras pinturas rupestres e destaque o formato das figuras, as características da superfície, as diferentes cores e tonalidades etc.

### Parte 2 Página 24 - Duração: 1 aula

Organize os estudantes em duplas e solicite que investiguem os elementos da pintura rupestre. Faça perguntas para provocar essa reflexão. Por exemplo: "Que figuras vocês observam nessa imagem?", "Que tipo de animais são esses?", "O que eles estão fazendo?". Solicite que compartilhem suas ideias. Em seguida, devem fazer uma síntese por escrito dessas percepções no item 1.

Solicite às duplas que indiquem na imagem as cores que mais se evidenciam na imagem e, na sequência, anotem isso no item 2. No item 3, os estudantes devem criar uma cena com animais livres em ambiente natural. Antes de iniciarem o trabalho, solicite que planejem que animais vão desenhar. Podem ser animais de estimação ou selvagens. Peça que compartilhem seus trabalhos e incentive-os a

fazer comentários e observações que possam ampliar seus conhecimentos. Oriente-os a sempre falar em tom respeitoso e valorizar o trabalho dos colegas.

### Superando dificuldades

Outra sugestão para realizar a leitura de imagem, caso os estudantes apresentem dificuldades nessa atividade, é convidá-los a criar narrativas orais a partir da pintura rupestre. Organize uma roda de conversa e peça a eles que observem a imagem com atenção. Solicite que indiquem os animais retratados na pintura e levantem hipóteses sobre o que estão fazendo. Em seguida, criem coletivamente uma história para essa cena.

## Atividade 2 - Música

### Parte 1 Página 7 - Duração: 1 aula

Organize os estudantes em duplas e peça que explorem sons corporais. Exemplos: palmas, bater os pés, as pontas dos pés, os calcanhares no chão, bater a mão nas coxas, no peito etc. Comente que é possível produzir sons mais agudos ou mais graves utilizando a mesma parte do corpo, como a palma das mãos. Peça que explorem diferentes alturas. Enquanto um estudante realiza as experiências sonoras, o parceiro da dupla grava os sons. Depois, eles invertem os papéis. Os estudantes devem anotar no livro as partes do corpo que foram utilizadas para produzir sons. Em seguida, devem ouvir as gravações e destacar os diferentes sons, incluindo aqueles que foram produzidos utilizando a mesma parte do corpo.

### Superando dificuldades

Caso os estudantes encontrem dificuldades para produzir sons corporais, organize uma roda, com os estudantes em pé, e peça que explorem sons corporais coletivamente.

### Parte 2 Página 26 - Duração: 2 aulas

Organize os estudantes em grupos. Eles devem explorar fontes sonoras diversas, como o próprio corpo e objetos do cotidiano. A partir dessas experimentações, os integrantes do grupo devem compartilhar com os colegas suas descobertas sonoras e criar um espetáculo.

Oriente-os a investigar os sons batendo, raspando, soprando, movimentando ou arranhando os objetos disponíveis na sala, mas peça que façam isso com cuidado para não se machucarem. Os sons corporais podem ser explorados como orientado na atividade anterior. Em seguida, devem analisar os tipos de som e classificá-los de acordo com sua percepção, preenchendo o quadro da página 26. Incentive-os a explorar alguns dos elementos constitutivos da música (altura, timbre, volume). Após

selecionarem as fontes sonoras, devem planejar e ensaiar o espetáculo musical. Agende um dia para as apresentações. Se possível, grave as apresentações e reproduza-as para a turma analisar.

### Superando dificuldades

Podem surgir dificuldades e dúvidas no trabalho com diferentes fontes sonoras. É essencial que os estudantes, antes de selecionarem os objetos ou partes do corpo que comporão o espetáculo, explorem diferentes características dos sons e organizem-nos de acordo com a proposta do grupo. Reúna-se com cada grupo para discutir e avaliar sua proposta.

## Atividade 3 - Instrumentos musicais

### Parte 1 Página 7 - Duração: 1 aula

Faça a leitura compartilhada da atividade. Se necessário, explique novamente o que deve ser realizado e verifique as possíveis dúvidas. Esta atividade objetiva destacar as características de alguns instrumentos musicais. Para tanto, os estudantes devem trabalhar com pesquisa. Para realizarem a coluna 1, peça que desenhem os instrumentos; se desconhecem o instrumento, é possível pesquisar imagens na internet. Na coluna 2, os estudantes devem fazer uma síntese das características dos instrumentos, destacando os materiais que os compõem.

### Superando dificuldades

Caso mostrem dificuldade em preencher a tabela, apresente outras informações ou imagens. Uma sugestão é pesquisar e levar para a sala de aula vídeos que exibam esses instrumentos sendo tocados.

### Parte 2 Página 27 - Duração: 1 aula

Solicite aos estudantes que, no dia agendado, levem para a sala de aula os materiais reutilizáveis descritos no quadro da página 27. Organize-os em duplas e oriente-os a investigar as sonoridades dos materiais e as diferentes combinações a fim de decidir que tipo de timbre querem em seu instrumento.

Após essa primeira exploração, as duplas devem definir o instrumento e os materiais que serão utilizados, de acordo com as orientações do item 2. Determine um tempo para essa etapa e acompanhe o desenvolvimento dela com cada dupla, resolvendo possíveis dúvidas. Quando as duplas tiverem finalizado o instrumento, organize as apresentações. Incentive-os a mostrar respeito pelos colegas e a valorizar os esforços deles. Na roda de conversa proposta no item 5, incentive as duplas a compartilhar suas motivações, suas escolhas e seus processos de criação. Peça que destaquem os diferentes sons produzidos pelos instrumentos e pergunte-lhes por que existem essas diferenças.

É esperado que os estudantes compreendam que diferentes materialidades e formas de percutir o instrumento geram diferentes sonoridades.

### Superando dificuldades

Construir um instrumento a partir de materiais diversos pode ser uma atividade difícil para alguns estudantes. Nesse caso, organize uma roda de conversa e discuta possíveis formas de percutir os materiais disponíveis.

## Atividade 4 - Música diferente

### Parte 1 Página 9 - Duração: 1 aula

Nesta atividade, os estudantes devem construir uma partitura não convencional a partir de uma canção da tradição popular. Revise os conteúdos sobre partituras não convencionais trabalhados anteriormente. Se possível, pesquise e leve para a sala de aula uma partitura convencional. Mostre-a aos estudantes e explique que a partitura convencional é uma representação escrita de música e padronizada mundialmente. A partir da leitura da partitura (tempo, compasso, andamento, notas) é possível executar a música. Já a partitura não convencional é criativa e não padronizada.

Organize os estudantes em duplas e peça que transcrevam no papel uma canção da tradição popular, de preferência curta. Oriente-os a criar um acompanhamento para a canção escolhida. Eles podem utilizar, por exemplo, sons corporais para acompanhar a melodia, como palmas, estalos de dedos, bater os pés no chão, as mãos nas coxas etc. Criado o acompanhamento, os estudantes devem registrá-lo no papel, escolhendo um símbolo para cada som. Também podem atribuir um símbolo ao silêncio. A partitura não convencional permite ao músico criar livremente figuras e formas para registrar a música. Para tanto, é necessária uma legenda informando o símbolo e seu

respectivo som. Se tiverem compreendido bem esses conceitos, amplie a atividade solicitando que criem símbolos para sons curtos e longos, fracos e fortes. Ao final, escolha uma partitura para que a turma possa cantar e reproduzir os sons, fixando, dessa forma, o processo de leitura e interpretação do registro musical.

### Superando dificuldades

Outra forma de trabalhar o conceito de partitura não convencional é pesquisar e levar para a sala de aula alguns exemplos simples para que os estudantes possam compreender melhor o processo de criação e de interpretação dela.

### Parte 2 Página 28 - Duração: 1 aula

Solicite com antecedência aos estudantes que pesquisem e levem para a sala de aula objetos dos quais possam extrair som, de acordo com os exemplos do item 1 ou outros. Eles podem combinar dois ou mais sons para explorar as possibilidades. No dia agendado, organize uma roda e solicite que apresentem seus objetos aos colegas para que a “feira de trocas” possa acontecer. Acompanhe essa etapa de trabalho, orientando os estudantes a respeitar a decisão dos colegas caso não queiram trocar algum objeto.

Organize a sequência de apresentações de modo que todos possam demonstrar o som do seu objeto. Grave as apresentações para que os estudantes possam observar atentamente sua *performance* e comparar as diferentes sonoridades produzidas.

### Superando dificuldades

A atividade pode apresentar alguns desafios aos estudantes. Para que suas interações na “feira de trocas” ocorram da melhor forma possível, estabeleçam regras juntos. Em relação à pesquisa prévia de objetos, retome ou explique as diferentes formas de criar som antes de realizarem essa etapa.

## Unidade 2 - Dança e teatro

**Competências Gerais:** 3.

**Competências Específicas de Arte:** 2 e 5.

**Competência Específica de Linguagem:** 4.

**Habilidades:** EF15AR04, EF15AR09, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR21, EF15AR23.

**Componentes PNA:** leitura oral, compreensão de texto, produção escrita, vocabulário.

**Conteúdos:** potencial expressivo do corpo humano; diferentes aspectos da criação de personagens em teatro; movimentos ao jogar, dançar e fazer mímicas.

**Objetivos de aprendizagem:**

- Explorar diferentes articulações corporais por meio do movimento dançado.
- Compreender ritmo, equilíbrio e pontos de apoio corporais de forma lúdica.
- Investigar a expressividade do corpo por meio da mímica.
- Exercitar a imitação e o faz de conta.
- Experimentar diferentes formas de expressão artística.
- Criar máscaras.

**Tempo previsto:** 10 aulas.

## Atividade preparatória - Duração: 1 aula

Comente que o corpo humano é bastante expressivo. A expressividade corporal é um fator fundamental para a criação em teatro e em dança. Para investigar essa questão, proponha uma atividade: escreva, em pedaços de papel, algumas situações que serão realizadas pelos estudantes por meio de mímicas.

A ideia é que os estudantes explorem a teatralidade dos gestos e a expressividade do corpo. Um por vez, os estudantes sorteiam os papéis, leem o conteúdo e realizam as mímicas, sem emitir sons, palavras ou usar objetos, e a turma deve adivinhar. Ao final, conversem sobre as estratégias utilizadas para comunicar ideias sem usar palavras.

## Atividade 5 - Corpo e movimento

### Parte 1 Página 10 - Duração: 1 aula

Por meio de brincadeiras tradicionais, os estudantes vão trabalhar conceitos relacionados à consciência corporal e ao movimento. Esta atividade deve ser realizada em espaço amplo, como o pátio escolar ou a quadra de esportes. Sugerimos a reprodução de uma música durante a prática. Promova a leitura compartilhada da primeira atividade. Verifique as possíveis dúvidas. Antes de iniciar a brincadeira, retome as regras e explique a função dos fiscais. Dê início à atividade e oriente os estudantes a atentar aos comandos orais de “Estátua” e “Caminhar”. Aumente a frequência dos comandos no decorrer da atividade para desenvolver a escuta atenta e o controle dos movimentos corporais. Verifique se os estudantes exploram o espaço, caminham em diferentes direções, movimentam os braços etc. A brincadeira termina quando restar apenas um estudante.

Na sequência, faça a leitura compartilhada da segunda atividade e verifique possíveis dúvidas, enfatizando as regras. Organize a turma em dois times. Verifique se exploram diferentes pontos de apoio, formas de equilíbrio, ritmos e articulações. Ao final, promova uma roda de conversa para retomar e fixar os conceitos trabalhados nas brincadeiras.

### Superando dificuldades

Para superar possíveis dificuldades, faça uma experiência: os estudantes devem experienciar novamente as brincadeiras, mas em câmera lenta. Organize a turma em dois grupos. Enquanto o grupo 1 refaz, em câmera lenta, a primeira brincadeira, o grupo 2 assiste à apresentação. Depois, trocam de papéis, refazendo a segunda brincadeira.

### Parte 2 Página 29 - Duração: 1 aula

A atividade objetiva investigar as articulações corporais a partir das imagens apresentadas no livro e das experiências dos estudantes com o movimento. Organize a sala de aula, ou leve os estudantes para outro espaço escolar, e forme uma roda, com os estudantes em pé. O formato de roda possibilita aos estudantes se olhar e aprender uns

com os outros pela observação. Em seguida, solicite que observem atentamente as imagens do livro e toquem nos pontos de articulação de seu corpo. Peça que explorem essas articulações, movimentando-se em diferentes direções. Após essa primeira dinâmica, escolha com a turma uma música para dançar. Instrua os estudantes a dançar prestando atenção aos movimentos e pontos de articulação. Dê 5 a 7 minutos para os estudantes realizarem essa prática. Ao final, solicite que anotem no livro as articulações utilizadas durante a dança.

### Superando dificuldades

Para sanar possíveis dúvidas ou dificuldades, promova uma brincadeira: ainda organizados em roda, os estudantes devem mover suas articulações de diferentes maneiras (para frente e para trás, para um lado e para outro, rotacionando) assim que você der um comando, por exemplo, “pulso”; eles devem explorar os movimentos da articulação do pulso, e assim por diante.

## Atividade 6 - Mímica

### Parte 1 Página 11 - Duração: 1 aula

Promova a leitura compartilhada das instruções da brincadeira e verifique se todos os estudantes compreenderam o texto. Afaste as cadeiras e mesas ou conduza a turma para outro espaço escolar. Organize a turma em dois grupos com o mesmo número de participantes. Cada grupo deverá selecionar seis títulos de filmes para a brincadeira, totalizando 12 títulos. A cada rodada, um dos grupos seleciona um representante para fazer a mímica. Solicite que combinem essa dinâmica com antecedência. Os representantes se apresentam aos dois grupos.

Controle o tempo das apresentações. Os grupos terão a oportunidade de adivinhar 12 títulos de filmes. Vence o grupo que acertar mais.

### Superando dificuldades

Existe a possibilidade de alguns estudantes apresentarem dificuldades ao trabalhar com mímicas. Converse com a turma sobre a necessidade de atrelar o título do filme a personagens e principais ações dessa produção.

## Parte 2 Página 30 - Duração: 1 aula

Organize os grupos e solicite que façam a leitura compartilhada do texto da página 30. Antes de iniciar a atividade, verifique se os estudantes compreenderam as regras. Solicite que combinem a ordem de apresentação dos integrantes do grupo. Em seguida, cada estudante deve escolher um tema, palavra, filme, objeto, animal etc. para sua mímica. Os grupos trabalharão em paralelo, então, esteja atento para as diferentes dinâmicas sendo realizadas ao mesmo tempo e estimule a autonomia dos estudantes. Controle o tempo de apresentação, que pode ser de 2 minutos, e o tempo de desenhar, de 3 minutos.

Depois que todos os integrantes dos grupos tiverem se apresentado, peça que organizem seus desenhos sobre as mesas e discutam quais movimentos ou expressões realizados pelos colegas os ajudaram a chegar às respostas corretas e de que forma os desenhos expressam a mesma ideia de diferentes maneiras.

### Superando dificuldades

Os estudantes podem apresentar dificuldades em diferentes etapas do processo – no momento de fazer as mímicas, no de interpretá-las aos colegas e ao expressar as ideias por meio do desenho. Nesses casos, sugerimos que as etapas sejam bem definidas e trabalhadas com eles, para que possam assimilar os conteúdos.

## Atividade 7 - Maquiagem e figurino

### Parte 1 Página 12 - Duração: 1 aula

Prepare-se para esta atividade solicitando que levem para a sala de aula os materiais descritos no quadro da página 12. No item 1, os estudantes podem construir uma lista de características da personagem escolhida para facilitar o processo de criação. Os materiais a serem escolhidos devem estar relacionados a essas características. Para estruturar o corpo, os estudantes podem utilizar rolinhos de papel higiênico, embalagens de papelão ou potes plásticos. Os detalhes são muito importantes, porque caracterizam o boneco, aproximando-o da personagem. Para incorporá-los, os estudantes devem utilizar diferentes materiais e técnicas construtivas, como a colagem, o desenho e a pintura. Ao final, os estudantes podem montar uma pequena exposição em sala de aula ou, ainda em grupos, animar seus bonecos, criando diálogos, histórias e interações entre eles. A criação do curso para ensinar outros estudantes pode ser uma atividade realizada em casa.

### Superando dificuldades

Caso alguns estudantes apresentem dificuldades em criar uma personagem, monte, juntamente

com a turma, um boneco simples, passo a passo, para que compreendam como estruturá-lo, decorá-lo e de que forma utilizar os materiais.

### Parte 2 Página 31 - Duração: 1 aula

Primeiramente, os estudantes devem selecionar a personagem a ser desenhada. E, em seguida, pensar em suas principais características físicas (cabelos, olhos, rosto etc.) e naquilo que a identifica (maquiagem, roupas, acessórios etc.).

Para o desenvolvimento do item 1, os estudantes podem utilizar diferentes técnicas e materiais. O figurino pode ser feito com colagem de papéis ou tecidos, o corpo desenhado com lápis grafite e colorido com lápis de cor e giz de cera. No item 2, os estudantes devem construir uma síntese das características da personagem. Não precisam necessariamente ser anotadas apenas as características físicas. Organize uma roda de conversa e solicite aos estudantes que apresentem seus desenhos aos colegas e leiam a descrição. Após todos terem participado, reforce a função do figurino e da maquiagem para a composição de uma personagem e como esses recursos contribuem para a atuação do ator ou atriz.

### Superando dificuldades

Alguns estudantes podem apresentar dificuldade em compreender a importância da maquiagem e do figurino para a criação de uma personagem. Outra estratégia para trabalhar com esse conteúdo é pesquisar e levar para a sala de aula imagens de atores e atrizes caracterizados como personagens (TV, cinema ou teatro) e descaracterizados, para que os estudantes possam comparar.

## Atividade 8 - Máscaras

### Parte 1 Página 13 - Duração: 1 aula

Organize a turma em roda e discutam o que são seres imaginários. Depois que algumas ideias tiverem sido colocadas, solicite que construam um texto no livro descrevendo um ser imaginário, a partir de suas percepções e das contribuições dos colegas. Na sequência, os estudantes devem descrever um ser imaginário. Nesse texto, eles devem dizer onde essa personagem vive, como se chama, quais são as características do seu corpo etc.

Para a construção da máscara, solicite com antecedência que levem para a sala de aula os materiais listados na atividade e outros que você julgar pertinentes. Esses materiais serão coletivos. Oriente os estudantes a realizar a leitura do passo a passo da construção da máscara. Fique atento para o fato de que máscaras são objetos tridimensionais, ou seja, têm profundidade. Dessa forma, é possível utilizar copos plásticos, rolinhos de papelão, pedaços de

espuma, entre outros materiais, para criar a estrutura principal da máscara. Depois de finalizadas, as máscaras precisam estar secas para a montagem da exposição. Uma sugestão é que copiem a descrição do ser imaginário feita no livro em uma folha de papel à parte e exponham com a máscara.

### Superando dificuldades

Talvez a maior dificuldade que os estudantes vão encontrar nesta atividade é a criação da estrutura da máscara. Caso não consigam resolver essa questão com os materiais disponíveis, prepare e leve para a sala de aula outras opções, como bexiga para dar forma a papel machê (feito com folhas de jornal e cola branca), saco de papel, papelão etc. Incentive-os a investigar formas de estruturar uma máscara. Convide os estudantes a juntos pesquisar os materiais e a encontrar soluções.

### Parte 2 Página 32 - Duração: 2 aulas

Nesta atividade, os estudantes utilizarão os conhecimentos adquiridos na atividade da parte 1

para criar uma máscara baseada em uma personagem da TV, de HQ ou de desenhos animados. Os materiais utilizados podem ser os mesmos da atividade da parte 1.

Depois que as máscaras estiverem finalizadas e secas, organize uma roda de conversa ao redor de sua mesa e peça aos estudantes que coloquem as máscaras sobre ela de modo que todos possam observá-las. Eles devem escolher que personagens vão agrupar em uma mesma cena ou história. Decidido isso, é hora de combinar como será essa história e qual será a fala das personagens. Cada personagem precisa ter ao menos uma fala. Determine um tempo para que os estudantes possam decorar as falas e ensaiar a(s) cena(s). Em seguida, organize a sequência das apresentações. Se possível, filme as apresentações para que os estudantes possam, depois, refletir sobre sua *performance*.

### Superando dificuldades

Caso encontrem dificuldades em interpretar a personagem escolhida, peça que retomem as principais características dela.

## Unidade 3 - Paisagem e cidade

**Competências Gerais:** 1 e 3.

**Competências Específicas de Arte:** 6, 8 e 9.

**Competências Específicas de Linguagens:** 1 e 3.

**Habilidades:** EF15AR01, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR23, EF15AR25, EF15AR26.

**Componentes PNA:** produção de escrita, compreensão de texto, vocabulário, leitura oral.

**Conteúdos:** o lugar de diferentes pontos de vista; artistas podem criar paisagens imaginárias; criar notações de diferentes sons de uma paisagem sonora; desenhar com base nos registros de colegas; a cidade do futuro.

**Objetivos de aprendizagem:**

- Investigar diferentes pontos de vista.
- Explorar a linguagem do desenho.
- Investigar o conceito de paisagem sonora.
- Reconhecer as relações entre as linguagens musical e visual.
- Investigar o conceito de intervenção urbana.
- Apreciar formas distintas de artes visuais contemporâneas.

**Tempo previsto:** 10 aulas.

### Atividade preparatória - Duração: 1 aula

Organize uma roda de conversa e discuta com os estudantes de que forma uma cidade, além de prédios, casas, carros, pessoas etc., é formada por imagens de arte e da cultura e sons. Comente que as intervenções artísticas no espaço urbano, a propaganda, as vitrines das lojas etc. são informações visuais que podem ser observadas todos os dias no trajeto pelos espaços da cidade, bem como os diferentes sons. Explique que há pontos da cidade que apresentam muitos ruídos, enquanto outros são mais silenciosos. Pergunte-lhes o que faz um espaço ter mais ruídos do que outro. É esperado que percebam que a quantidade e a qualidade das fontes sonoras determinam as características do som de determinado local.

Após essa discussão inicial, convide os estudantes a criar um mapa da cidade, ou de partes dela, destacando os pontos onde há intervenções artísticas (grafites, monumentos, esculturas etc.) e elaborando figuras para sinalizar as áreas com mais ruídos.

## Atividade 9 - Pontos de vista

### Parte 1 **Página 14 - Duração: 1 aula**

Nesta atividade, os estudantes vão investigar diferentes pontos de vista de um mesmo objeto com o intuito de perceber como a representação se altera de acordo com a perspectiva do observador. A atividade deve ser realizada em casa. Explique o passo a passo em sala de aula e resolva possíveis dúvidas. Faça uma atividade preparatória, se julgar pertinente: percorra os espaços da escola com os estudantes e mostre-lhes o que são diferentes pontos de vista de um mesmo objeto. Convide-os a registrar, com uma máquina fotográfica ou o celular, um local da escola de diferentes pontos de vista.

De volta à sala de aula, conversem sobre possíveis pontos de vista que podem utilizar para desenhar sua casa: frente, fundos, lateral direita, lateral esquerda etc. Reforce que terão de fazer ao todo quatro desenhos. Uma sugestão é explorar *sites* que possibilitem a visualização via satélite de pontos da cidade. Os estudantes podem procurar a casa deles e fazer um desenho da vista superior.

No item 3, os estudantes podem anotar o tipo de vista (frontal, superior, lateral etc.) e as características do que observam (se é possível ver janelas, portas, quintal, garagem, telhado, a rua etc.). Agende uma data para que levem seus desenhos para a sala de aula e apresentem aos colegas.

#### Superando dificuldades

Caso os estudantes apresentem dificuldades em compreender esses conceitos, antes de realizarem a atividade em casa, faça outra atividade preparatória. Coloque uma caixa de sapatos sobre uma mesa, com a frente voltada para os estudantes. Solicite que desenhem aquilo que observam da caixa. Em seguida, coloque a lateral da caixa de frente para os estudantes e solicite que desenhem novamente. Por fim, coloque a parte superior da caixa de frente para os estudantes e solicite que desenhem. Ao final, solicite à turma que compare os três desenhos. Explique que a forma como olhamos para um objeto influencia o modo como o percebemos e o representamos.

### Parte 2 **Página 33 - Duração: 1 aula**

Esta atividade objetiva retomar e aprofundar os conteúdos trabalhados na atividade da parte 1 e desenvolver a observação. Organize os estudantes em duplas e solicite que caminhem pelo ambiente escolar até encontrarem um local onde possam observar o entorno por diferentes pontos de vista, com cada integrante da dupla em um ponto específico.

Oriente os estudantes a anotar as características daquilo que observam. Estabeleça um tempo para a realização dessa atividade.

De volta à sala de aula, as duplas devem conversar e comparar o que cada um observou do seu ponto de vista.

#### Superando dificuldades

Para as duplas que não se aproximaram das respostas esperadas, sugerimos que retomem os lugares no espaço escolar anteriormente explorado, fotografem o que observam e comparem as imagens, destacando aquilo que se modifica de acordo com o seu ponto de vista e o do colega de dupla.

## Atividade 10 - A paisagem sonora

### Parte 1 **Página 16 - Duração: 2 aulas**

Nesta atividade, os estudantes vão investigar o conceito de paisagem sonora. Também vão experimentar a escrita de uma partitura musical não convencional.

Faça a leitura compartilhada do passo a passo da atividade e verifique as possíveis dúvidas. Oriente-os a escolher um local e a permanecer nele em silêncio por aproximadamente 3 minutos, prestando bastante atenção a todos os sons. Em seguida, devem registrar os sons e o silêncio em uma folha avulsa, utilizando figuras livremente criadas por eles.

Agende uma data para que os estudantes levem essas anotações para a sala de aula. Solicite que organizem e registrem as figuras criadas de modo a compor uma notação que represente a paisagem sonora experienciada.

#### Superando dificuldades

Caso apresentem dificuldades, sugerimos outra estratégia: pesquise e leve para a sala de aula gravações de paisagens sonoras. Reproduza dois ou três exemplos e solicite aos estudantes que adivinhem, apenas pela escuta, que tipo de lugar/paisagem é esse(a).

### Parte 2 **Página 33 - Duração: 1 aula**

Nesta atividade, os estudantes vão trabalhar a imaginação e a memória, criando representações para os sons do ambiente enunciado. Num primeiro momento, solicite que imaginem ou recordem de filmes e desenhos animados os elementos que compõem o fundo do mar. Peça que reproduzam os sons realizados por esses elementos. Depois dessa primeira investigação, convide os estudantes a criar figuras que simbolizem os sons presentes no fundo do mar. Feito isso, devem organizá-las criativamente nos espaços do livro e finalizar os desenhos com muitas cores. Peça que compartilhem sua criação com os colegas. Estimule-os a comparar e perceber as diferentes simbologias criadas para o mesmo som ou a perceber sons que não foram imaginados ou lembrados por eles.

## Superando dificuldades

Caso tenham dificuldade em resgatar ou imaginar sons relativos à paisagem sonora enunciada, sugerimos que pesquise e leve para a sala de aula vídeos que apresentem o fundo do mar. Mostre-os aos estudantes e peça que percebam e destaquem os sons relativos a essa paisagem sonora. A partir dessa lista, devem criar uma figura para cada um deles e construir composições com essas figuras.

## Atividade 11 - Arte e comunidade

### Parte 1 Página 17 - Duração: 1 aula

Chame atenção dos estudantes para a imagem da página 17. Nela, a artista faz uma intervenção artística no espaço público. Conversem sobre outras manifestações artísticas que podem ser encontradas no espaço da cidade, como grafites, esculturas e monumentos públicos. Discutam de que forma essas manifestações alteram a paisagem local.

Pesquise em *sites* da internet e livros mais informações sobre o projeto Jamac, realizado na periferia da cidade de São Paulo. Com moradores do entorno, a professora e artista plástica Mônica Nador utiliza a técnica do estêncil para colorir paredes, muros e fachadas. Em seguida, organize os grupos e planeje como vão realizar a atividade. Agende uma data para que os grupos levem suas pesquisas e compartilhem com os colegas.

## Superando dificuldades

Talvez os estudantes encontrem dificuldades em acessar informações sobre o trabalho da artista. Caso isso ocorra, reserve um período da aula para explicar-lhes como encontrar dados para a pesquisa na internet.

### Parte 2 Página 34 - Duração: 1 aula

A atividade propõe a criação de um projeto de intervenção artística nos muros da escola. A ideia é que os estudantes experienciem as etapas de um projeto de intervenção, elaborando a criação (temas, técnicas, cores) e pensando em sua viabilidade (financiamento, apoio da comunidade). Para tanto, devem se organizar em grupos e seguir o passo a passo do roteiro.

Comente que o tema da proposta é livre, mas seria interessante se os estudantes justificassem sua escolha no texto para ampliar essa etapa. Oriente-os a colocar as ideias no papel e a decidir quais serão aproveitadas na redação final. Comente que parte importante de qualquer escrita é reler o texto várias vezes para conferir se a comunicação está clara e organizada.

Cada grupo deve selecionar um representante para ler o projeto para a turma. Estimule os demais estudantes a fazer perguntas e comentários sobre o projeto dos colegas.

## Superando dificuldades

Podem surgir dúvidas e dificuldades na elaboração de um projeto, pois envolve planejamento, criatividade e solução de problemas. Por isso, é importante que sigam o roteiro. Oriente-os em cada etapa e acompanhe a escrita deles. Incentive-os a revisar o texto a fim de melhorá-lo.

## Atividade 12 - Arte nas ruas

### Parte 1 Página 18 - Duração: 1 aula

Os estudantes vão novamente trabalhar com projetos de intervenção artística no espaço urbano. Explique que um projeto de intervenção pode apresentar apenas um texto explicativo ou texto e esboços do que se pretende realizar.

Nesta atividade, os estudantes vão trabalhar em duplas e formular um projeto de intervenção para uma escadaria da cidade deles. Caso não haja uma escadaria na cidade, podem elaborar o projeto para as escadas da escola ou de outro espaço. Se desconhecerem o número de degraus desse outro espaço, podem conferir no local, com a supervisão de um responsável, ou supor um número.

No item c, os estudantes precisam definir um tema para a intervenção. Oriente-os também a definir as cores que serão utilizadas, pois devem aplicá-las ao desenho solicitado no item d. Ao final, solicite a eles que compartilhem seus projetos com os colegas e troquem ideias.

## Superando dificuldades

Uma possível dificuldade é o esboço da escadaria. Os estudantes podem ter dúvidas em como representar uma escadaria ou aplicar os temas escolhidos no desenho. Caso queiram criar uma representação frontal, como o exemplo apresentado no livro, sugerimos solicitar que façam desenhos de observação em casa. Uma solução simples é criarem uma representação lateral da escada. Oriente as duplas a trocar ideias para encontrar soluções juntos.

### Parte 2 Página 35 - Duração: 1 aula

Chame a atenção para o suporte utilizado pelos grafiteiros. Pergunte aos estudantes que suportes da arte urbana eles conhecem. Peça que observem as imagens apresentadas no livro e compartilhem suas impressões sobre esse tipo de intervenção. Em seguida, peça que respondam às questões dos itens 1 e 2 no livro. Acompanhe-os, caso tenham dúvidas. No item 2, oriente-os a construir uma questão voltada ao trabalho profissional dos artistas. Para realizar o item 3, organize grupos de quatro estudantes e determine um tempo para conversarem sobre a questão proposta.

## Superando dificuldades

Caso apresentem dificuldades em compreender as relações entre arte e cidade e as diferentes formas de intervir artisticamente no espaço urbano,

pesquise e leve para a sala de aula imagens de outras intervenções a fim de ampliar o repertório visual e aprofundar as discussões.

## Unidade 4 - Teatro e animação

**Competência Geral:** 5.

**Competências Específicas de Arte:** 2 e 5.

**Competência Específica de Linguagem:** 2.

**Habilidades:** EF15AR04, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR23, EF15AR25, EF15AR26.

**Componentes PNA:** compreensão de texto, vocabulário, produção escrita.

**Conteúdos:** diferentes manifestações do universo do teatro; o teatro de sombras; fantoches; desenhos animados; etapas de sua criação; fazer animações.

**Objetivos de aprendizagem:**

- Experimentar processos narrativos criativos em teatro.
- Investigar o teatro de formas animadas (objetos, sombras, bonecos).
- Explorar técnicas de animação em papel.
- Criar um *storyboard*.
- Explorar a técnica de *stop motion*.

**Tempo previsto:** 10 aulas.

### Atividade preparatória - Duração: 1 aula

Nesta atividade, os estudantes vão exercitar o faz de conta ressignificando objetos e fatos por meio de uma proposta de teatro de formas animadas. Antes de iniciar, explique que o teatro de formas animadas, ou teatro de animação, é um gênero que inclui bonecos, máscaras, objetos, sombras ou formas para contar uma história. Nessa proposta, os estudantes vão ressignificar objetos do cotidiano, transformando-os em personagens de uma história (Faz de conta que este estojo é um príncipe!).

Organize-os em grupos de quatro a cinco estudantes. Os grupos devem escolher uma história a ser contada. Pode ser uma história conhecida ou inventada pelo grupo. Em seguida, os grupos devem percorrer os espaços da escola a fim de escolher objetos que representarão as personagens da história. Determine um tempo para os ensaios e organize a sequência das apresentações. Sua mesa pode ser o palco. Cada grupo tem 2 a 3 minutos para se apresentar. Ao final, organize-os em roda e discutam como foi a experiência de contar uma história usando objetos, quais foram os desafios e os pontos positivos.

### Atividade 13 - Teatro de sombras

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

Prepare os estudantes para esta atividade solicitando com antecedência que levem para a sala de aula os materiais listados no quadro da página 20. Com os materiais disponíveis, peça ajuda da turma para montar a estrutura do teatro de sombras. Essa estrutura poderá ser utilizada por todos os grupos. Planeje um local da sala de aula ou de outro espaço escolar para esticar a corda e pendurar o pano. É preciso que haja espaço para os estudantes manipularem os brinquedos atrás do tecido e para o público assistir às apresentações.

Em seguida, organize os estudantes em grupos e peça que planejem a história que será contada e de que forma os brinquedos trazidos pelo grupo serão as personagens.

Finalizada essa etapa, os grupos devem selecionar os estudantes que vão contar a história e aqueles que vão manipular os brinquedos. Estes deverão seguir a narrativa da história, simulando ações por meio de movimentos e construindo diálogos. Organize a sequência de apresentações e faça a contagem do tempo para que todos os grupos se apresentem.

#### Superando dificuldades

Podem surgir dificuldades e desafios em várias etapas do processo. Para tanto, acompanhe as discussões dos grupos e avalie a viabilidade das propostas. Ajude-os a organizar os diálogos e personagens da história escolhida.

#### Parte 2 Página 36 - Duração: 1 aula

Nesta atividade, os estudantes novamente vão criar um espetáculo de teatro de sombras. Para tanto, devem ampliar a experiência da parte 1

elaborando um roteiro e diálogos e determinando características para as personagens. Assim como na atividade da parte 1, podem trabalhar com uma história conhecida ou inventada. Organize os grupos e solicite que selecionem a história que será encenada, de que forma ela será dividida em cenas, as personagens e suas falas. Oriente-os a anotar as ideias em uma folha de papel à parte e passar as respostas para o livro quando tiverem definido todos os pontos.

Depois, os grupos devem discutir quem vai contar a história e quem vai manipular os objetos atrás do tecido ou usar o próprio corpo para representar as personagens. Feito isso, determine um tempo para os grupos ensaiarem. Selecione um local do ambiente escolar que possa comportar os estudantes que vão se apresentar e o restante da turma que assistirá a ela. Determine um tempo para cada apresentação e filme-as, se possível, para que depois a turma possa assistir a elas e dialogar sobre a *performance* deles.

### Superando dificuldades

Podem surgir desafios e dificuldades em todas as etapas do processo. Para tanto, acompanhe os grupos, principalmente avaliando a viabilidade das propostas.

## Atividade 14 - Teatro de bonecos

### Parte 1 Página 21 - Duração: 2 aulas

Organize os grupos e oriente-os a escolher uma história conhecida e a escrever uma adaptação. Essa adaptação é uma versão mais simples da história original, pontuando apenas as personagens e ações principais da narrativa. Uma adaptação também pode ser realizada, com algumas mudanças na história ou a inserção de outras personagens e acontecimentos. O grupo deve criar diálogos para as personagens, de forma a contribuir para a compreensão da história por parte do público. Os estudantes devem considerar que cada personagem será um boneco e que o grupo será responsável pela construção e manipulação de todas as personagens.

Feito isso, oriente-os a construir seus bonecos de acordo com as características das personagens. Determine um tempo para construção dos bonecos e um tempo para os ensaios. Organize as apresentações e determine um tempo para cada grupo.

### Superando dificuldades

É possível que os estudantes encontrem dificuldade em criar uma adaptação da história escolhida. Nesse caso, pesquise e leve para a sala de aula duas ou três adaptações de uma história bem conhecida, como *Chapeuzinho Vermelho*, por exemplo, faça a leitura compartilhada com os estudantes e peça que pontuem as diferenças e semelhanças entre os textos. Reforce esses conceitos e verifique se ainda há dúvidas.

### Parte 2 Página 36 - Duração: 1 aula

Organize os grupos e oriente-os a decidir que história será contada. Eles também podem fazer o processo inverso, criar algumas personagens e propor interações entre elas, construindo a narrativa. Decididas as personagens e a história, os estudantes devem dividi-la em quatro cenas, organizadas a partir das principais ações ou dos principais momentos. Os estudantes podem criar diálogos também. Os diálogos contribuem para que os bonecos de meia tenham uma participação mais efetiva.

Depois de anotarem as cenas, os estudantes devem construir individualmente seus bonecos, a partir das personagens da história. As meias utilizadas podem ser de qualquer cor. Incentive-os a pensar nas características da personagem e a incluí-las no boneco usando os materiais disponíveis. A história deve ter um título e as personagens um nome. Antes da apresentação, cada grupo pode dizer aos colegas o título da história e apresentar as personagens. Se possível, filme-as e mostre-as à turma para que observem sua *performance*.

### Superando dificuldades

Os estudantes podem ter dúvidas com as tarefas de criar personagens, uma história e depois organizá-la em cenas. Explique que a história deve ser simples, com poucas ações e o número de personagens deve ser o mesmo que o de integrantes do grupo. Acompanhe a escrita das cenas e verifique possíveis pontos que não estão claros ou não são viáveis.

## Atividade 15 - Animação

### Parte 1 Página 22 - Duração: 1 aula

Faça a leitura compartilhada dos itens 5 e 6 para que os estudantes possam escolher a técnica que querem desenvolver. Organize a turma em dois grupos.

Organizados em grupos, os estudantes realizarão novamente a leitura compartilhada do passo a passo da técnica que vão desenvolver. Antes de iniciarem a atividade, devem se organizar em equipes de trabalho. Cada grupo fica responsável por uma etapa. O grupo que assume a criação da animação deve ser composto de um número maior de estudantes, pois essa etapa é a mais trabalhosa.

A história escolhida precisa ser dividida em momentos, de acordo com o número de *taumatópios* e *flip books* que serão construídos. Disponibilize os materiais para a turma.

### Superando dificuldades

Talvez os estudantes nunca tenham visto um *taumatópio* ou um *flip book* e apresentem dificuldades para entender qual é o princípio de animação de cada uma dessas técnicas. Nesse caso, pesquise

e leve para a sala de aula vídeos que apresentem taumatrópios e *flip books* sendo manipulados.

### Parte 2 **Página 37 - Duração: 1 aula**

Seguindo o exemplo do livro, os estudantes vão criar uma sequência de desenhos que expresse a ilusão de movimento. Para tanto, devem desenhar o mesmo boneco em várias posições. Podem adotar o boneco palito, como no exemplo do livro, ou outra forma de representação do corpo humano. Explique a atividade a eles.

Avalie as ideias dos estudantes, faça comentários pontuais e proponha ajustes, caso necessário. Depois de finalizados, os desenhos podem ser coloridos com diferentes materiais, de acordo com as escolhas dos estudantes. Estimule todos a compartilhar o trabalho com os colegas.

#### Superando dificuldades

É possível que os estudantes apresentem dificuldade em criar a noção de movimento por meio do desenho. Nesse caso, faça uma parada para reflexão e observação. Solicite a alguns estudantes que venham à frente da sala. Cada um deve escolher uma ação simples que será representada com seu corpo. Por exemplo: lançar uma bola na cesta de basquete, jogar um papel no lixo, levar um copo da mesa até a boca etc. Peça que façam isso em câmera lenta para que os colegas percebam quais movimentos o corpo realiza durante essas ações.

### Atividade 16 - Técnicas para animação

#### Parte 1 **Página 23 - Duração: 1 aula**

Antes de iniciar a atividade, apresente aos estudantes alguns exemplos de *storyboards*. Eles podem ser encontrados na internet. Levante os conhecimentos prévios deles sobre *storyboard* e complemente-os, se necessário, explicando que *storyboard* é um roteiro desenhado, um conjunto de imagens organizadas em sequência com o propósito de apresentar a história de um filme ou de uma animação. Verifique se toda a turma compreende a estrutura e os objetivos do *storyboard*.

Na sequência, organize os estudantes em grupos. Solicite que selecionem uma história e criem um roteiro, organizando-o em 12 partes. Estimule-os a refletir sobre os principais momentos da história escolhida e dividi-la em 12 partes.

Em cada um dos 12 quadros apresentados no livro, os estudantes devem criar um desenho que contenha personagens, cenários e ações, de acordo com as partes do roteiro. Diferentemente de uma história em quadrinhos, que apresenta diálogos entre as personagens, no *storyboard* há descrições das cenas. Essas descrições podem ser adicionadas aos quadros.

Ao final, solicite aos grupos que compartilhem seus *storyboards* e contem aos colegas detalhes da história.

#### Superando dificuldades

É possível que os estudantes encontrem dificuldades em criar o roteiro ou em estruturar a história em 12 partes. Nesse caso, retome e revise outras atividades em que foram solicitadas a criação de roteiros e sua organização em partes.

#### Parte 2 **Página 38 - Duração: 1 aula**

Em grupos, os estudantes vão criar uma animação em *stop motion*. Eles devem levar alguns materiais para a sala de aula que serão necessários para montar personagens, cenários e realizar fotografias, portanto prepare-os para esta atividade com antecedência e agende um dia para sua realização. Parte da atividade pode ser realizada em casa.

Antes de iniciar, verifique os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o tema. Complemente-os, explicando que *stop motion* é uma técnica de animação que utiliza diversas fotografias em sequência do mesmo objeto inanimado para simular seu movimento.

Se possível, pesquise e leve para a sala de aula um trecho de um filme de animação feito em *stop motion* ou de seu *making off*. Alguns exemplos são: *A fuga das galinhas*, do estúdio Aardman Animations, *O estranho mundo de Jack*, de Tim Burton, *Mary e Max*, de Adam Elliot, entre muitos outros.

Após essa primeira investigação, convide os estudantes a organizar-se em grupos. Eles devem fazer a leitura compartilhada do passo a passo e tirar as dúvidas com você antes de iniciar. Em seguida, convide-os a elaborar um plano de trabalho, distribuindo as tarefas e verificando os recursos necessários, de acordo com o roteiro criado na atividade anterior.

Explique que a câmera fotográfica ou o celular deve ficar na mesma posição e as personagens se movimentam de forma sutil entre uma fotografia e outra. Com as fotografias finalizadas, o grupo deve buscar na internet um programa gratuito de edição de imagens. Geralmente, esses programas são fáceis de manipular e autoexplicativos. Quando todas as animações estiverem prontas, organize uma mostra na sala ou convide estudantes de outras turmas para apreciar o trabalho dos colegas.

#### Superando dificuldades

Caso apresentem dificuldade para editar as imagens, pesquise e apresente um *software* de criação de animação e explique como deve ser utilizado. Outra sugestão é solicitar a algum estudante da turma habituado com esse tipo de *software* que explique aos colegas como criar animações usando computador, *smartphone* ou *tablet*.

# 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 pode aplicá-las uma em cada semestre.

## Sequência didática 1

### AGORA EU ERA... FIGURINOS QUE TRANSFORMAM

#### Objetivos de aprendizagem

- Criar a partir de diferentes práticas artísticas tendo como referência produções artístico-culturais diversas.
- Conhecer e fruir as manifestações artísticas e culturais nacionais e internacionais.

#### Número de aulas: 1

#### Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades

Artes visuais | Materialidades | EF15AR04

Artes integradas | Processos de criação | EF15AR23

### AULA 1

#### Objetivos específicos de aprendizagem

- Apreciar figurinos de atores de teatro, televisão ou *performance*.
- Criar figurinos para personagens de contos clássicos.

#### Recursos didáticos

- ✓ Papel sulfite A4.
- ✓ Canetas hidrocor de cores variadas, giz de cera ou lápis de cor.
- ✓ Canetas hidrocor pretas para desenho ou lápis preto.
- ✓ Equipamento para a projeção de imagens.
- ✓ Imagens impressas ou projetadas de figurinos do personagem Osório, interpretado pelo ator Jonathan Faria, do programa *Quintal da Cultura*, e diferentes versões da personagem Emília no *Sítio do Picapau Amarelo*.
- ✓ Imagens impressas ou projetadas de figurinos e maquiagens do mandarim e da jovem, elaborados por Lasar Segall para o espetáculo *O mandarim maravilhoso*.
- ✓ Conto clássico impresso para leitura compartilhada (sugerimos o conto *Barba Azul*, de Charles Perrault, ou *A moura torta*, conto popular brasileiro recontado por Ana Maria Machado).

#### Encaminhamento

1. Pergunte aos estudantes se já observaram que atores, bailarinos, músicos e outros artistas usam

maquiagens e figurinos para compor personagens e *performances*. Explique a eles que figurino é o conjunto de roupas e acessórios que o artista usa para compor sua personagem.

2. Peça aos estudantes que citem personagens marcantes da televisão ou do teatro. Pergunte o que pensam sobre a relevância desses elementos para a atuação dos artistas e a relação deles com o público.

3. Projete a imagem da personagem Osório, do programa *Quintal da Cultura*, para a turma. Peça aos estudantes que observem cada detalhe da personagem e a descrevam. Analise com eles o estilo da personagem e ajude-os a refletir sobre a personalidade que a maquiagem e o figurino sugerem.

4. Mostre aos estudantes as imagens das diferentes versões da personagem Emília, do *Sítio do Picapau Amarelo*. Peça que observem as diferenças entre elas e que as descrevam. Pergunte que impressões os figurinos imprimem em relação às personagens e quais são as características mais marcantes nos figurinos criados para as atrizes.

5. Explique aos estudantes que muitos artistas criaram desenhos para compor figurinos e maquiagens para personagens de teatro, circo, *performances* musicais, etc. Mostre a eles as imagens de Lasar Segall e pergunte: "Como esta personagem está vestida?", "Quais são as cores/estampas das peças de roupa?", "O que o figurino sugere sobre a personalidade da personagem?", "Descreva duas características dessa personagem a partir da observação do figurino".

6. Faça a leitura compartilhada de um conto clássico, atendo-se às características físicas e psicológicas das personagens. Proponha que imaginem que um grupo de teatro vai dramatizar esse conto e que eles devem escolher uma ou mais personagens para criar seus figurinos.

7. Distribua as folhas de sulfite para os estudantes e oriente-os a organizar uma bancada com o restante dos materiais. Motive-os a trocar ideias enquanto desenham seus figurinos. Sugira que reflitam sobre as características das personagens, o lugar e o tempo em que a história se passa (época, clima e país).

8. Promova uma exposição para que os estudantes apreciem os figurinos criados pela turma, compartilhando suas impressões, desafios e soluções encontradas.

## **Acompanhamento das aprendizagens**

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

- Observe o desenvolvimento dos estudantes em cada uma das atividades, analisando o conjunto das produções.
- Crie uma planilha de acompanhamento individual e faça regularmente anotações sobre o desenvolvimento de cada estudante.
- Durante as conversas, verifique se houve apropriação da linguagem oral ao comentar as imagens.
- Observe se as sequências de trabalhos dos estudantes apresentam conhecimentos agregados ao processo.
- Identifique os conteúdos ensináveis e se houve aprendizagem garantida.
- Verifique se os estudantes participaram ativamente de discussões e apreciações coletivas.
- Em suas observações, verifique se os estudantes:
  - a) Desenvolveram o vocabulário.
  - b) Apoiaram-se no processo de criação de figurinistas para criar e compor personagens.
  - c) Interessaram-se por conhecer essa linguagem da arte.
  - d) Compartilharam suas experiências de aprendizagem com os colegas.

## **Autoavaliação**

Esta modalidade de avaliação é muito oportuna para você observar como os estudantes identificam seus processos de aprendizagem e se têm consciência deles e é também muito eficiente para você confirmar suas análises avaliativas. Algumas perguntas podem ajudá-lo na orientação desse processo: “Você conseguiu criar figurinos interessantes?”, “Você gostou de conhecer os figurinos apresentados?”, “De qual gostou mais? Por quê?”.

## **Sequência didática 2**

### **BONECOS ASSOMBRADOS...**

#### **Objetivos de aprendizagem**

- Conhecer diferentes processos narrativos e interpretativos em teatro.
- Conhecer e valorizar o patrimônio cultural brasileiro.
- Experimentar processos de criação entre diferentes linguagens.

#### **Número de aulas: 1**

**Unidades temáticas | Objetos de conhecimento | Habilidades**

Teatro | Processos de criação | EF15AR20

Artes integradas | Processos de criação | EF15AR23

## **AULA 1**

### **Objetivos específicos de aprendizagem**

- Conhecer artistas e grupos de referência para o trabalho dos estudantes.
- Experimentar diferentes estratégias de criação coletiva.

### **Recursos didáticos**

- ✓ Imagens e vídeos do Grupo Lumbra/Clube da Sombra.
- ✓ Equipamentos eletrônicos para projeção.
- ✓ Lençol ou tecido branco de 2 m × 2,5 m.

### **Encaminhamento**

1. Proponha aos estudantes uma visita à biblioteca da escola e deixe previamente organizado um conjunto de livros com contos e lendas para que eles leiam e conheçam. Depois, apresente a lenda do Saci Pererê. Você pode ler a lenda para os estudantes e, em seguida, convidá-los a ver um espetáculo de teatro de sombras.

2. Volte com os estudantes para a sala de aula e apresente imagens do Grupo Lumbra/Clube da Sombra e mostre as imagens do teatro de sombras chinês. Projete um vídeo desse grupo, mostrando um espetáculo de sombras para os estudantes conhecerem *O Saci Pererê – a lenda da meia-noite*.

3. Organize os estudantes em roda para ouvir as impressões deles ao assistir ao vídeo do espetáculo de sombras.

4. Você pode deixar apenas a luz do equipamento de projeção na parede e convidar os estudantes a ficar na contraluz para fazer com as próprias mãos sombras de alguma personagem que se mova. Um voluntário deve dar início ao processo e depois convidar outro colega, e assim sucessivamente, até que todos tenham vivenciado a experiência.

5. Em seguida, organize os estudantes em dois grupos para que possam fazer um espetáculo. Penda o tecido na parede onde a luz do equipamento for projetada e peça aos grupos que criem uma versão reduzida da lenda do Saci Pererê. Cada grupo deve se reunir e planejar como vai realizar a proposta. Determine um tempo suficiente de trabalho e deixe que os estudantes façam testes de luz com objetos de uso pessoal e partes do corpo.

6. Assim que os grupos estiverem preparados, inicie as apresentações; um grupo apresenta, o outro assiste e depois invertem essa ordem. Ao final das apresentações, converse com os estudantes sobre o processo e o resultado.

# 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**

**5**  
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:** Nancy H. Dias, Palavra Certa  
**Coordenação de pesquisa iconográfica:** Luciano Baneza Gabarron  
**Pesquisa iconográfica:** Mariana Zanato, Claudia Sato  
**Coordenação de bureau:** Rubens M. Rodrigues  
**Tratamento de imagens:** Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira  
**Pré-impressão:** Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, Vitória Sousa  
**Coordenação de produção industrial:** Wendell Monteiro  
**Impressão e acabamento:**

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

Iavelberg, Rosa  
Presente mais arte : livro de práticas e acompanhamento da aprendizagem / Rosa Iavelberg, Tarcísio Tatit Sapienza, Luciana Mourão Arslan. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2021.  
  
5º ano : ensino fundamental : anos iniciais  
Componente: Arte  
ISBN 978-85-16-13179-1  
  
1. Arte (Ensino fundamental) I. Sapienza, Tarcísio Tatit. II. Arslan, Luciana Mourão. III. Título.

21-80174

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 vão contribuir 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 lembrar 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 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 Origens da arte

Atividade 1 – Arte rupestre .....	5
Atividade 2 – Música .....	7
Atividade 3 – Instrumentos musicais .....	7
Atividade 4 – Música diferente .....	9

### UNIDADE 2 Dança e Teatro

Atividade 5 – Corpo e movimento .....	10
Atividade 6 – Mímica .....	11
Atividade 7 – Maquiagem e figurino .....	12
Atividade 8 – Máscaras .....	13

### UNIDADE 3 Paisagem e cidade

Atividade 9 – Pontos de vista .....	14
Atividade 10 – Paisagem sonora .....	16
Atividade 11 – Arte e comunidade .....	17
Atividade 12 – Arte nas ruas .....	18

### UNIDADE 4 Teatro e animação

Atividade 13 – Teatro de sombras .....	20
Atividade 14 – Teatro de bonecos .....	21
Atividade 15 – Animação .....	22
Atividade 16 – Técnicas para animação .....	23

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS .....	39
---	----

## Parte 2 Práticas de observação, investigação, reflexão e criação 24

### UNIDADE 1 Origens da arte

Atividade 1 – Arte rupestre .....	24
Atividade 2 – Música .....	26
Atividade 3 – Instrumentos musicais .....	27
Atividade 4 – Música diferente .....	28

### UNIDADE 2 Dança e Teatro

Atividade 5 – Corpo e movimento .....	29
Atividade 6 – Mímica .....	30
Atividade 7 – Maquiagem e figurino .....	31
Atividade 8 – Máscaras .....	32

### UNIDADE 3 Paisagem e cidade

Atividade 9 – Pontos de vista .....	33
Atividade 10 – Paisagem sonora .....	33
Atividade 11 – Arte e comunidade .....	34
Atividade 12 – Arte nas ruas .....	35

### UNIDADE 4 Teatro e animação

Atividade 13 – Teatro de sombras .....	36
Atividade 14 – Teatro de bonecos .....	36
Atividade 15 – Animação .....	37
Atividade 16 – Técnicas para animação .....	38

UNIDADE

## 1 Origens da arte

### Atividade 1 – Arte rupestre



Nesta atividade, você vai observar uma pintura rupestre encontrada no Parque Nacional da Serra da Capivara, no Piauí. Essa pintura foi realizada na superfície de uma rocha e suas cores são em grande parte variações de tons de terra.



SANDRA MORAES/SHUTTERSTOCK

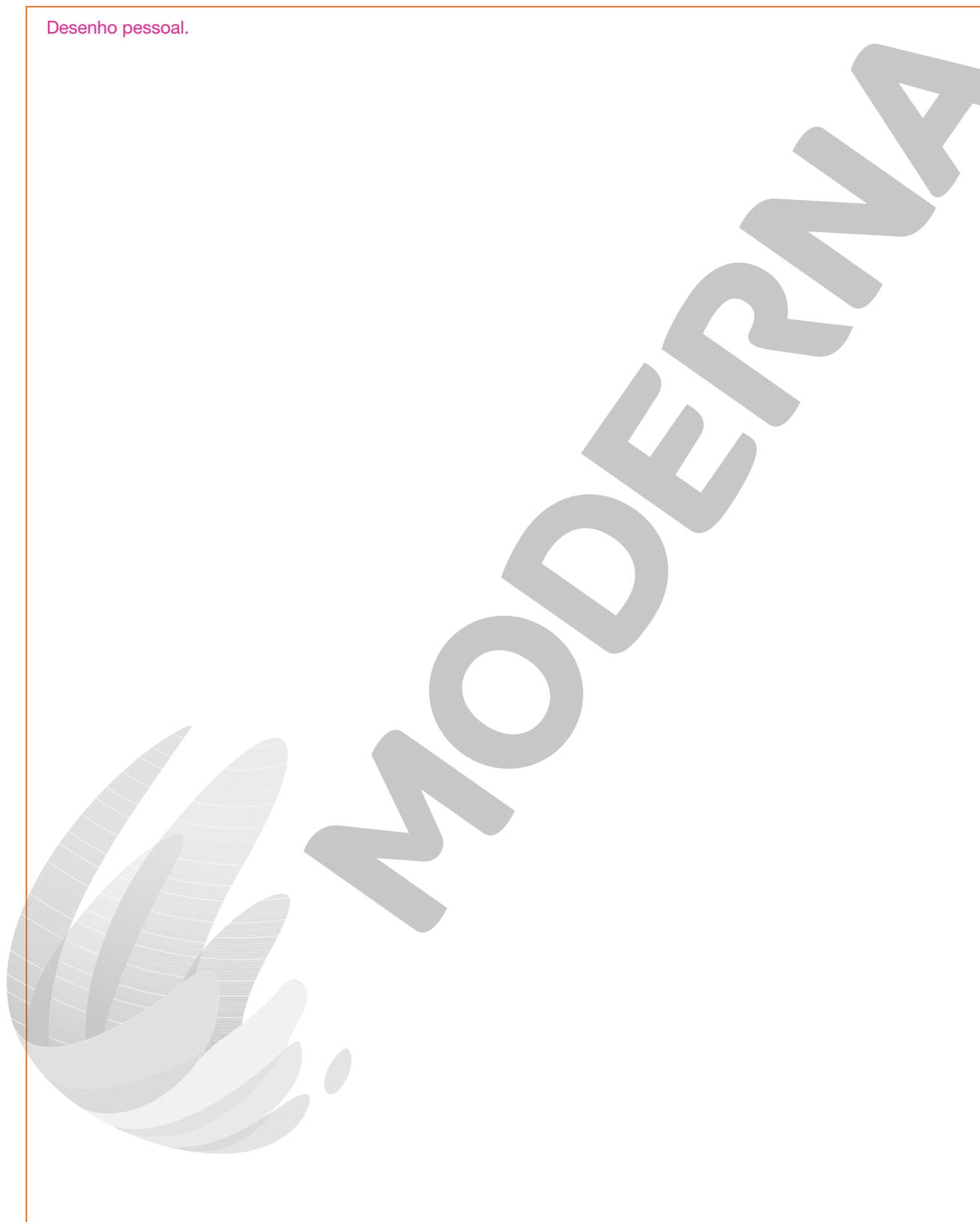
Pintura rupestre encontrada no Parque Nacional da Serra da Capivara, no Piauí. Foto de 2016.

1. Observe a imagem e preencha o quadro indicando a quantidade de figuras que foram pintadas na rocha, as características que mais chamam a sua atenção, as cores e as texturas que você vê.

Figura animal	Um animal grande.
Figura humana	Duas pessoas.
Características	Resposta pessoal.
Cores	Marrom, vermelho.
Texturas	Áspera, rugosa.

2. Faça um desenho do animal de que você mais gosta; pode ser um animal de estimação ou um animal silvestre. Utilize o espaço a seguir para registrar o máximo de detalhes sobre esse animal. Pinte com cores que se assemelhem às cores usadas nas pinturas rupestres.

Desenho pessoal.



## Atividade 2 – Música



1. Reúna-se com um colega e mostre a ele os sons de percussão que você consegue fazer com o corpo.
2. Seu colega vai mostrar para você os sons que ele também sabe fazer com o corpo. Se for possível, gravem os sons e, depois, ouçam juntos para perceber as diferenças.
3. Escreva nas linhas a seguir as partes do corpo que você e seu colega usaram para produzir os sons.

Resposta pessoal.

---



---



---



---



---

## Atividade 3 – Instrumentos musicais

Complete o quadro com as informações que estão faltando. Em caso de dúvida, procure pesquisar a resposta antes de inserir a informação no quadro. Siga as orientações.

1. Desenhe no lugar adequado da coluna 1 as imagens dos instrumentos que estão faltando.
2. Na coluna 2, você vai descrever o material de que o instrumento é feito.
3. Na coluna 3, você vai escrever o nome do instrumento musical.

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3
Instrumento	Material de que o instrumento é feito	Nome do instrumento
	Instrumento musical feito de madeira e cordas de metal ou náilon.	Ukulelê.

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3
Instrumento	Material de que o instrumento é feito	Nome do instrumento
O estudante vai desenhar a imagem de uma flauta.	Instrumento musical que pode ser feito de diversos materiais, como metal, bambu, madeira.	Flauta.
O estudante vai desenhar a imagem de um pandeiro.	Instrumento musical de percussão, feito de uma pele esticada e presa em um aro de madeira ou plástico, com pequenos discos de metal, em sua circunferência.	Pandeiro.
	Instrumento musical feito de metal.	Agogô.

4. Qual é seu instrumento musical predileto?

Resposta pessoal.

---



---



---

## Atividade 4 – Música diferente



Hermeto Pascoal é um multi-instrumentista alagoano de 85 anos que nos mostra que não é preciso um instrumento ou partitura tradicionais para fazer música.

Estas duas partituras foram criadas por Hermeto. Observe: ao lado, temos um modelo tradicional; abaixo, trata-se de uma partitura inventada pelo artista.

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



HERMETO PASCOAL – ACERVO DO ARTISTA

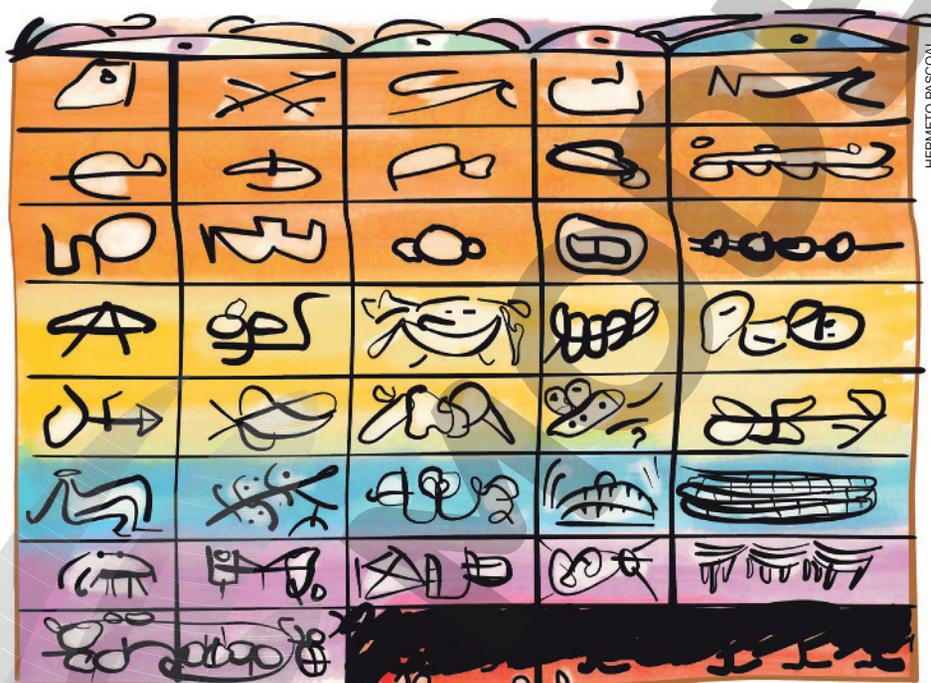


Ilustração representando partitura criada por Hermeto Pascoal.

Agora é sua vez.

1. Pesquise uma canção da tradição popular, por exemplo, uma cantiga de roda ou uma canção de festa junina.
2. Copie a letra da canção em uma folha de papel à parte.
3. Crie uma partitura para essa canção na forma que você quiser.
4. Apresente aos colegas a letra da canção com a partitura.

## Atividade 5 – Corpo e movimento



Você vai brincar e mexer o corpo em duas brincadeiras propostas a seguir. Leia as instruções com os colegas e aguardem o comando do professor para começar a brincadeira.

- Brincadeira Estátua.
  1. Você vai caminhar em diferentes direções e com velocidades variadas; explore bem o espaço, solte os braços, perceba seus pés.
  2. Você vai continuar caminhando até ouvir a palavra Estátua.
  3. Você deve ficar parado exatamente na posição que estiver; permaneça assim até ouvir a palavra Caminhar.
  4. Quem se mexer sairá do jogo e deve virar o fiscal do grupo.
  5. Atenção: a cada rodada, o número de fiscais aumenta e fica mais difícil manter-se parado.



- Brincadeira Duro ou Mole.
  1. A turma deve formar dois times: o azul e o vermelho, por exemplo. Os dois times devem ter o mesmo número de participantes.
  2. Quando o professor der o comando, o time azul caminha rapidamente, fugindo do time vermelho, que tentará alcançá-lo.
  3. Quando um dos integrantes do time vermelho tocar em um dos integrantes do time azul, ele dirá Duro, e o colega do time azul deverá ficar paralisado; ele só poderá se mover novamente quando um parceiro vier resgatá-lo: ele toca no colega e diz Mole.
  4. Fique atento ao equilíbrio e ao ritmo, pois eles são importantes nesse jogo.

## Atividade 6 – Mímica

 Verifique o seu potencial expressivo, jogando “Qual é o filme?”. Nessa brincadeira de adivinha, você vai usar a mímica e os movimentos corporais, com atenção especial às mãos e às expressões faciais.



Para isso, siga o roteiro.



EDNEI MARX

1. A turma precisa se organizar em dois grupos para jogar; em cada rodada, sempre haverá um representante do grupo fazendo a mímica.
2. Cada grupo vai escolher seis títulos de filme, vai escrever cada um em um pedaço de papel e vai colocar os papéis em um saco plástico.
3. A cada rodada, um representante de um grupo será responsável por sortear um dos títulos escritos pelo outro grupo.
4. Sem deixar que os outros leiam, ele lê o título e, em seguida, sem falar nem emitir sons, fará mímica referente ao título que sorteou para que seu grupo descubra qual é.
5. Ele terá dois minutos para se apresentar.
6. Não será permitido inventar títulos de filmes; deve ser um título real, conforme divulgado nos meios de comunicação.
7. Escrevam na lousa os títulos que foram descobertos e marquem um ponto para o grupo que o descobriu.
8. Vence a brincadeira o grupo que tiver maior número de acertos.

## Atividade 7 – Maquiagem e figurino



Recrie uma personagem de um filme a que você assistiu na TV ou no cinema com materiais reutilizáveis. Utilize os recursos de maquiagem e de figurino para caracterizar sua personagem exatamente como você a viu.

### Sugestão de materiais reutilizáveis

- ✓ rolinhos de papel higiênico
- ✓ revistas para recorte
- ✓ retalhos de tecido
- ✓ pedaços de papel colorido
- ✓ folhas de jornal
- ✓ tampinhas plásticas
- ✓ embalagens de papelão
- ✓ potes plásticos
- ✓ folhas de jornal
- ✓ fios de lã
- ✓ tinta guache
- ✓ pincéis chatos e redondos
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ cola branca e em bastão
- ✓ fita adesiva

Para isso, siga as orientações.

1. Comece a pensar na personagem que você vai fazer; lembre-se das características dela.
2. Escolha os materiais que você vai utilizar e inicie sua produção.
3. A cabeça, os braços, as pernas, bem como os cabelos, podem ser feitos com jornal.
4. Troque ideias com os colegas para obter soluções para as dificuldades que surgirem ao longo do trabalho.
5. Depois de pronto, você e os colegas podem conversar com o professor e montar uma exposição e um curso rápido para ensinar outros estudantes a fazer bonecos.

Boneco de rolinho de papel higiênico.



RUTHE SARA/SHUTTERSTOCK

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

## Atividade 8 – Máscaras



Converse com os colegas sobre o que é um ser imaginário.

- Anote a seguir a descrição a que vocês chegaram de um ser imaginário.

Espera-se que os estudantes cheguem à conclusão de que seres imaginários são seres criados pela imaginação e que só existem nela ou que são seres fictícios, que não existem na realidade e podem ter as mais variadas aparências, desde seres humanoides até objetos que seriam inanimados, mas, na imaginação, ganham vida e identidade próprias.

- Invente um ser imaginário, descreva-o no espaço abaixo e, utilizando uma folha de papel à parte, faça o desenho desse ser.

Respostas pessoais.

---

---

---

---

---

---

---

---

- Crie uma máscara que represente esse ser imaginário que descreveu. Para isso, leia as instruções.

### Materiais de que você vai precisar

- |                             |                                   |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| ✓ rolinho de papel toalha   | ✓ fios de lã                      |
| ✓ revistas para recorte     | ✓ tinta guache                    |
| ✓ retalhos de tecido        | ✓ pincéis                         |
| ✓ pedaços de papel colorido | ✓ tesoura com pontas arredondadas |
| ✓ folhas de jornal          | ✓ cola branca                     |
| ✓ copo plástico             | ✓ fita adesiva                    |
| ✓ pedaços de espuma         | ✓ grampeador                      |

1. Compartilhe com os colegas os materiais que você separou para a atividade.
2. Olhe os materiais disponíveis e reserve somente os que forem necessários para você construir sua máscara.
3. Faça uma estrutura que se ajuste à circunferência da sua cabeça; se precisar, peça ajuda a um colega para medir sua cabeça.
4. Finalizada sua peça, deixe-a secar.
5. Depois que as máscaras estiverem secas, inicie a montagem de uma exposição com os colegas e o professor.

## Atividade 9 – Pontos de vista



Quando olhamos um lugar ou um objeto a partir de posições diferentes, verificamos que alguns aspectos daquilo que estamos olhando mudam. O ponto de vista muda de acordo com o lugar de onde observamos.

1. Observe sua casa de quatro pontos de vista diferentes. Se for um apartamento, observe o prédio; se for outro tipo de moradia, observe-a por fora também.
2. Nos espaços a seguir, faça quatro desenhos do que você observou. Se desejar, pinte seu desenho.
3. Para cada lado que você observar, escreva duas características do lugar do ponto de vista de onde você está.

### Lado A

Respostas pessoais.

## Lado B

Respostas pessoais.

---

---

## Lado C

Respostas pessoais.

---

---

## Lado D

Respostas pessoais.

---

---

## Atividade 10 – Paisagem sonora



Você vai exercitar sua escuta e documentar os elementos da paisagem sonora do entorno de sua casa. Siga o roteiro.

1. Escolha um local e sente-se para ouvir os sons.
2. Se for possível, use um gravador para capturar esses sons.
3. Observe os sons que você consegue identificar; perceba também as situações de silêncio.
4. Para cada som, crie uma figura que possa simbolizá-lo e desenhe-a numa folha de rascunho.
5. No espaço a seguir, elabore uma notação representativa da paisagem sonora com as figuras que você criou.

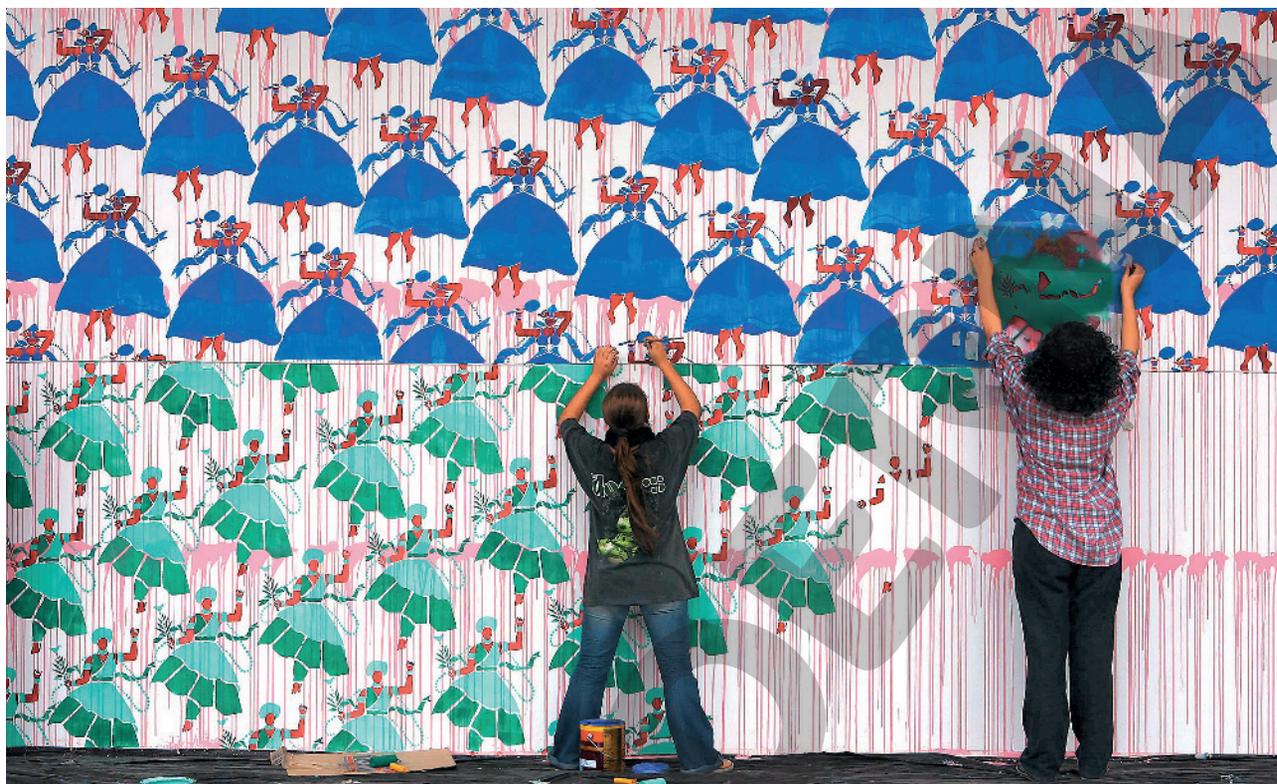
Representação pessoal.



## Atividade 11 – Arte e comunidade



Mônica Nador é professora e artista plástica. Ela é responsável pelo projeto Jardim Miriam Arte Clube (Jamac), um espaço cultural localizado na zona sul da cidade de São Paulo, criado em 2004.



Integrante do Jamac pinta mural ao lado da artista Mônica Nador (à direita), na 27ª Bienal de Arte de São Paulo (SP). Foto de 2006.

1. Para conhecer mais sobre o trabalho da artista, você vai realizar uma pesquisa.
2. Forme dupla com um colega.
3. Vocês deverão realizar a pesquisa utilizando livros e *sites* que apresentam trabalhos da artista.
4. Siga o roteiro para fazer a pesquisa. Anote as respostas no caderno.

### Roteiro da pesquisa

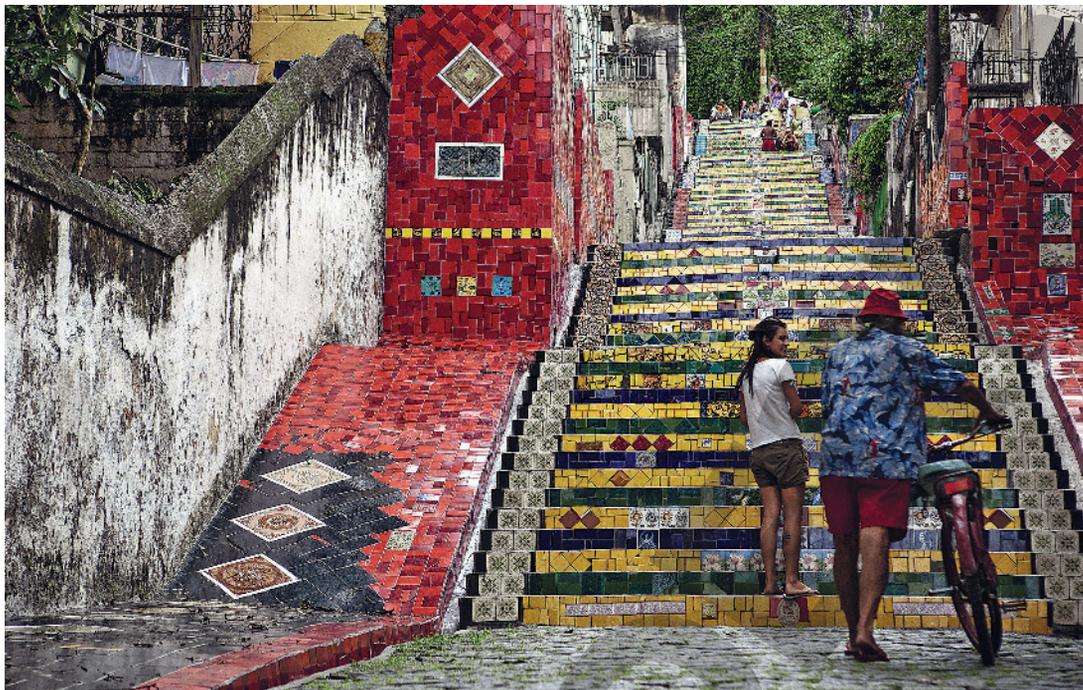
#### Respostas pessoais.

- O que é o Jamac?
- Onde e como nasceu a ideia deste projeto?
- Quem pode participar?
- Pesquisem imagens de outros trabalhos da artista e selecionem um que vocês achem interessante. Caso não consigam imprimir a imagem, descrevam-na para os colegas.

## Atividade 12 – Arte nas ruas



Veja na imagem a seguir o trabalho de Selarón, um artista chileno que apresentava sua arte em espaços públicos. Para fazer uma intervenção artística em um espaço público o artista precisa de uma autorização do município.



Escadaria do Convento de Santa Teresa, também conhecida como Escadaria Selarón, no Rio de Janeiro, após ter sido coberta de azulejos por Selarón. Foto de 2011.

1. Imagine que você é um artista que quer apresentar um projeto de intervenção artística em uma escadaria. Depois, responda às questões.

a) Há alguma escadaria na cidade em que vive? Você a conhece?

Respostas pessoais.

---

---

---

b) Quantos degraus tem essa escadaria?

Resposta pessoal.

---

---

---

c) Defina o tema que vai usar para fazer o projeto da escadaria que escolheu.

Resposta pessoal.

---

---

---

d) Realize um esboço da sua escadaria.

Desenho pessoal.



2. Apresente seu projeto aos colegas e assista com atenção à apresentação deles.

## Atividade 13 – Teatro de sombras



Com os colegas, você vai criar uma cena com técnicas do teatro de sombras. Leia as orientações a seguir.

### Materiais de que você vai precisar

- ✓ pano branco com um pouco de transparência
- ✓ 2 lanternas ou 2 focos de luz
- ✓ pregadores de roupa
- ✓ brinquedos de diferentes formatos e estilos
- ✓ corda de varal

1. Vocês vão formar um grupo de trabalho com cinco integrantes.
2. Separem os brinquedos que trouxeram de casa e pensem em que história poderiam contar com eles.
3. Estique a corda de varal na sala de aula, separando o público do espaço onde vocês poderão se organizar para realizar a apresentação.
4. Com a história montada e a cortina esticada, vocês colocarão as lanternas ou os focos de luz um de cada lado do tecido esticado.
5. Três integrantes do grupo serão responsáveis por contar a história.
6. Vocês podem utilizar as imagens projetadas dos seus próprios corpos, ou utilizar objetos e brinquedos.
7. A encenação terá entre 2 e 3 minutos no máximo. O professor vai indicar ao grupo quando o tempo de apresentação estiver acabando.
8. Depois de se apresentarem, assistam aos outros grupos e conversem sobre o que acharam de cada uma das apresentações.



Cena de apresentação do Grupo Lumbra/Clube da Sombra, em Morro Reuter, no Rio Grande do Sul. Foto de 2006.

ALEXANDRE FÁVERO

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

## Atividade 14 – Teatro de bonecos

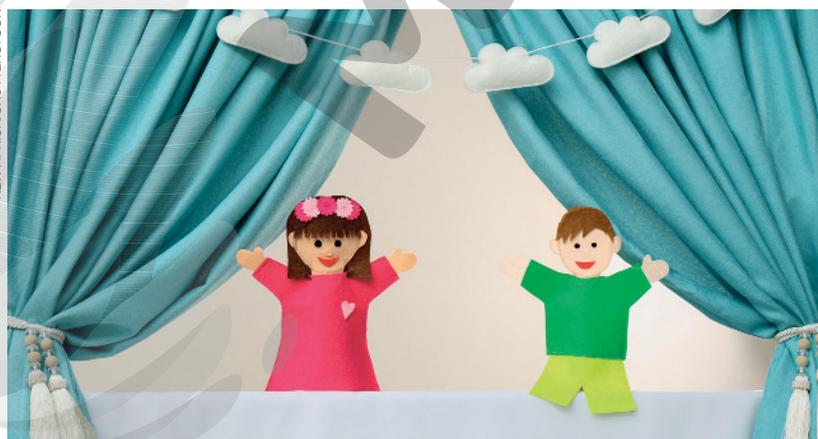
Você e os colegas farão uma breve apresentação de um teatro de bonecos e sua diversidade regional. Sigam o passo a passo.



### Materiais de que você vai precisar

- |   |   |                                   |
|---|---|-----------------------------------|
| ✓ garrafas PET                            | ✓ tampinhas plásticas                                   | ✓ tinta guache                    |
| ✓ tesoura com pontas arredondadas         | ✓ botões  | ✓ pincéis                         |
| ✓ revistas para recorte                   | ✓ fita adesiva  | ✓ flores plásticas                |
| ✓ retalhos de tecido e de papel coloridos | ✓ cola branca   | ✓ fios de lã para fazer cabelos   |
|   | ✓ objetos de sucata para caracterização das personagens | ✓ palitos de churrasco sem pontas |

1. Forme um grupo de trabalho com seis colegas.
2. Vocês vão criar uma adaptação de uma história conhecida. Estas são algumas sugestões: *O gato de botas*; *Pinóquio*; *João e Maria*; *O gato malhado e a andorinha Sinhá*; *Pluft, o fantasminha*.
3. Para escrever a adaptação da história que escolheram, definam as personagens e qual delas cada componente do grupo vai construir e representar.
4. Com os materiais necessários para construir as personagens em mãos, organizem o trabalho.
5. Em seguida, comecem o ensaio com o grupo todo. A mesa do professor, coberta por um tecido preto, poderá ser o palco das apresentações.
6. Quem manipula os bonecos fica atrás da mesa; a plateia se posiciona em frente à mesa.



Marionetes de tecido e papel recortados e colados em palitos de churrasco.

7. Assim que a apresentação do seu grupo terminar, sente-se na plateia para assistir às apresentações dos outros grupos.

## Atividade 15 - Animação



Os princípios da animação, no cinema, usavam duas técnicas simples: o taumatrópio e o *flip book*. Nesta atividade, vocês vão criar animações por meio dessas duas técnicas. Para isso, sigam o roteiro.

1. A turma deve ser organizada em dois grandes grupos; cada grupo usará uma das técnicas para criar uma animação.
2. Organizem-se distribuindo as tarefas: quem escreve o roteiro da animação, quem cria a animação, quem a apresenta aos colegas.
3. Criem quantas personagens quiserem para compor a história.
4. Cada taumatrópio ou *flip book* representa uma ação da personagem. Portanto façam quantos forem necessários para compor a história.

### Materiais de que você vai precisar

- |  |   |
|--|---|
| ✓ cartolina  | ✓ copo plástico                             |
| ✓ papel branco de preferência fino ou bloco de papel | ✓ canetas hidrocor                          |
| ✓ cola branca  | ✓ tesoura com pontas arredondadas           |
| ✓ giz de cera  | ✓ diferentes papéis coloridos               |
| ✓ lápis grafite                                      | ✓ palito de churrasco sem ponta ou barbante |

5. Para fazer o taumatrópio:
  - a) Recortem dois círculos de mesmo tamanho na folha de cartolina; pode-se utilizar a boca de um copo plástico como molde.
  - b) Pensem em um desenho que possa ser dividido em duas partes e desenhem em cada um dos círculos.
  - c) Cole os dois círculos com o palito, ou barbante, entre eles, como se fosse um sanduíche.
  - d) Deixe secar bem e depois gire o palito entre as mãos, ou puxe as extremidades do barbante, e veja o seu desenho se unir virando um só.
6. Para fazer o *flip book*:
  - a) Num bloco de papel, faça um desenho simples na primeira folha.
  - b) Na folha seguinte, faça o mesmo desenho acrescentando um movimento. E assim, sucessivamente, cada movimento deve ocupar uma folha.
  - c) Ao movimentar as folhas de baixo para cima, o desenho se movimenta.
  - d) Organizem a apresentação das duas animações e divirtam-se!

## Atividade 16 – Técnicas para animação



Você vai trabalhar com dois colegas para criar um *storyboard*. Veja o passo a passo.

1. Certifiquem-se de que todos os componentes do grupo sabem que o *storyboard* é uma forma de planejar uma filmagem.
2. Feito isso, organizem um plano de trabalho e pensem na história que desejam contar.
3. Escrevam o roteiro da história.
4. Usem os dezesseis quadros a seguir para desenhar uma cena da história.
5. Todos os detalhes, objetos e personagens têm de aparecer.
6. Para contribuir com os desenhos, eles podem ser pintados.
7. Lembrem-se de que *storyboard* não é uma história em quadrinhos.

Desenhos pessoais.

UNIDADE

1 Origens da arte

Atividade 1 – Arte rupestre



1. Investigue com um colega os elementos desta imagem e escrevam o que vocês observam.

THIP JANG/SHUTTERSTOCK



Pintura rupestre no teto da caverna de Lascaux, na França, criada com tintas feitas com carvão e pó de rochas coloridas. Foto de 2012.

A pintura apresenta vários animais como cavalos, cervos, cabras selvagens, felinos, entre outros.

2. Observe a imagem novamente e anote a seguir as cores que você observa na pintura.

Resposta pessoal. O estudante pode citar: preto, marrom, branco, laranja e amarelo.

3. Crie um desenho com uma cena de animais, livres na natureza. Utilize cores semelhantes às que você viu na fotografia da pintura rupestre.

Desenho pessoal.



Respostas pessoais.

<b>Autoavaliação</b>	<b>Sim</b>	<b>Mais ou menos</b>	<b>Não</b>
Observar a reprodução da pintura rupestre ajudou você a criar em seu desenho uma cena parecida?			
Você ficou satisfeito com o resultado do seu desenho?			

## Atividade 2 – Música



Forme um grupo de trabalho com seis colegas. Vocês têm o desafio de criar um espetáculo musical com sons produzidos pelos objetos que estão na sala de aula e também com sons feitos com percussão corporal.

1. Observem os objetos da sala de aula e experimentem os sons que eles podem emitir.
2. Analisem os sons para escolher os que vocês vão utilizar na apresentação.
3. Observem os tipos de som (alto, baixo, agudo, grave) de cada objeto e os do corpo e escrevam na tabela.

Objeto	Tipo de som
Respostas pessoais.	

4. Agora que os objetos e os sons corporais foram escolhidos, criem o espetáculo musical de vocês.
5. Ensaíem e apresentem aos colegas.
6. A atividade pode ser gravada em vídeo para que vocês assistam a ela depois.

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você gostou de criar uma composição com esses tipos de som?			
A reação dos colegas ao assistir à apresentação do seu grupo fez você se sentir satisfeito com seu trabalho?			

## Atividade 3 – Instrumentos musicais



Você e um colega vão construir, juntos, um instrumento de percussão com material reutilizável.

### Sugestão de material reutilizável

- ✓ latinhas de refrigerante vazias e limpas
- ✓ sementes, como feijão e grãos de arroz
- ✓ tubos de papelão
- ✓ tampinhas plásticas de refrigerante
- ✓ latas de diferentes tamanhos
- ✓ bexigas grandes
- ✓ tubos de papelão
- ✓ pedaços de cabo de vassoura
- ✓ barbante
- ✓ potes de embalagens plásticas com tampa
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ fita adesiva
- ✓ garrafas PET pequenas, médias e grandes
- ✓ pratos descartáveis limpos

1. Pesquisem instrumentos de percussão feitos de material reutilizável: chocalhos de tampinhas plásticas de refrigerante, chocalhos de latas de refrigerante, tambores de lata, pandeiro de prato descartável e tampinhas de refrigerante.
2. Definam o tipo de instrumento que vocês querem produzir, pois cada material produzirá um som específico.
3. Construam o instrumento.
4. Apresentem aos colegas o instrumento que vocês construíram e o som que ele produz.
5. Ao final, realizem uma roda de conversa a fim de que cada dupla exponha como construiu seu instrumento de percussão e também discuta as diferenças entre os sons de cada um deles.

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você gostou de construir seu instrumento de percussão?			
Foi importante para você criar um instrumento com esses materiais?			
Você ficou satisfeito com o som produzido por seu instrumento?			

## Atividade 4 – Música diferente



Hermeto Pascoal fez apresentações usando porquinhos de plástico como instrumento musical. O artista já realizou diversas experiências sonoras com diferentes objetos.



ROBIN LITTLE/FERNS/GETTY IMAGES

Hermeto Pascoal em *show* no Centro Barbican, Londres, Inglaterra, em 2016.

Leia as instruções a seguir para realizar a atividade.

1. Você vai escolher três objetos de sua casa com os quais possa produzir um som. Você pode utilizar, por exemplo, brinquedos e objetos variados.
2. Investigue as sonoridades desses materiais isoladamente e em conjunto, veja se eles correspondem às suas expectativas musicais.
3. Com a permissão dos pais ou responsáveis, leve esses objetos para a escola, mostre aos colegas e veja os materiais que eles levaram.
4. Organize com os colegas uma roda para que vocês demonstrem aos colegas os sons possíveis de serem feitos com os objetos escolhidos.
5. Um estudante começa a tocar e os demais entram na sequência, até que todos tenham se apresentado.
6. A apresentação pode ser gravada para que todos ouçam e apreciem os sons produzidos.

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Esta atividade foi divertida?			
Encontrar sons nos objetos é uma forma de compor musicalmente?			

## Atividade 5 – Corpo e movimento



No ponto de encontro entre os ossos, temos articulações que são responsáveis pelos movimentos que fazemos.

As articulações mais fáceis de se encontrar estão em: ombros, cotovelos, pulsos, tornozelos e joelhos.

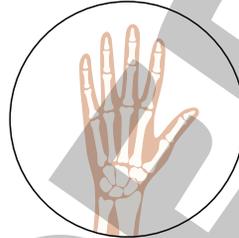
Observe esse conjunto de imagens que mostra as articulações do ombro, do tornozelo, do pulso e do joelho em sua posição no corpo.



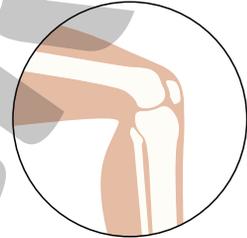
Articulação do ombro.



Articulação do tornozelo.



Articulação do pulso.



Articulação do joelho.

- Agora, escreva as articulações que você mais utiliza quando sua música predileta começa a tocar e você dança.

Respostas pessoais.

---



---



---



---



---



---

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você tinha ideia de quantas articulações seu corpo possui?			
Você utiliza algumas delas para dançar?			

## Atividade 6 – Mímica



Forme um grupo com seis colegas para jogar Desenho e ação. Esse jogo vai unir mímica e desenho. Fique preparado para observar os colegas com muita atenção e concentração. Veja a seguir as regras do jogo.

1. Um dos componentes do grupo fará uma mímica para sua equipe; não pode emitir sons ou falar.
2. Os outros componentes do grupo terão que fazer um desenho com base na mímica do colega.
3. Os componentes do grupo terão 3 minutos para fazer os desenhos.



VECTOR\_KIF/SHUTTERSTOCK



4. Cada componente do grupo conta o que desenhou e mostra o desenho; aquele que fez a mímica diz quem acertou ou não.
5. Todos os componentes do grupo apresentarão suas mímicas.



Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você conseguiu desenhar as mímicas do seu grupo?			
A colaboração do grupo ajudou você em seu desenho?			

## Atividade 7 – Maquiagem e figurino



Maquiagem e figurino contribuem para caracterizar personagens de teatro, cinema ou televisão.

1. Pense na sua personagem predileta e faça um desenho dela ou uma colagem que a represente. Procure destacar a maquiagem e o figurino, mostrando como essa personagem se caracteriza.

Desenho pessoal.

2. Descreva as principais características da sua personagem predileta.

Resposta pessoal.

---

---

---

---

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você percebeu a importância do figurino e da maquiagem para uma personagem?			
Em sua opinião, o figurino e a maquiagem podem estar presentes em alguns dos seus desenhos a partir de agora?			



## Atividade 9 – Pontos de vista



Você e um colega vão observar um lugar da sua escola. Pode ser a sala de aula, o pátio, o jardim, o que desejarem. Para isso, sigam as orientações.

1. Vocês irão até o lugar escolhido e ficarão parados e distantes um do outro. E vão observar as características desse lugar, do ponto de vista de onde estão.
2. Cada um deve anotar o que está vendo em uma folha avulsa.
3. Vocês viram exatamente as mesmas coisas?

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você gostou de observar um local considerando seu ponto de vista?			
Perceber que duas pessoas podem ter pontos de vista diferentes em relação a uma mesma coisa foi importante para você?			

## Atividade 10 – Paisagem sonora



Desafio: criar representações sonoras de uma paisagem. O desenho tem que corresponder aos sons que você imagina para esta paisagem.

Paisagem: fundo do mar

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você conseguiu imaginar como seria essa paisagem sonora?			
Foi desafiador criar um desenho para essa paisagem sonora?			

## Atividade 11 – Arte e comunidade



Formem grupos com alguns colegas e imaginem que abriu um concurso para que seja feita uma intervenção nos muros da escola em que vocês estudam.

Vocês e outros interessados em participar terão de apresentar um planejamento.

Para isso, sigam o roteiro.

- No planejamento, vocês devem elaborar um texto, descrevendo o projeto. Estes são os pontos que precisam ficar claros no texto:
  - o que desejam pintar no muro (o tema da proposta);
  - quais as cores que pretendem usar;
  - que técnica de pintura pretendem usar;
  - quem pode financiar a proposta de vocês;
  - como envolver a comunidade fora da escola nesse projeto.
- Em grupo, façam um rascunho desse planejamento e releiam o que escreveram para checar se todos os pontos foram apresentados.
- Ao final da redação, revisem o texto e passem-no a limpo em uma folha avulsa.
- A critério do professor, apresentem a proposta aos colegas; ouçam com atenção o projeto que eles criaram.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você conseguiu propor todas as etapas do planejamento?			
Você e o grupo conseguiram pensar em um projeto que melhore a paisagem da escola?			

## Atividade 12 – Arte nas ruas



Veja os trabalhos dos grafiteiros paulistanos Leonardo Delafuente e Anderson Augusto. Eles escolheram o chão das ruas como suporte de suas pinturas.



Grafitos em bueiros do projeto Gemeia, dos artistas Leonardo Delafuente e Anderson Augusto, em São Paulo (SP). Fotos de 2017.

1. Que desenhos você gostaria de ver grafitados nos bueiros da sua cidade?

Resposta pessoal.

---

---

---

2. Se você pudesse fazer uma pergunta aos artistas Leonardo e Anderson, qual seria?

Resposta pessoal.

---

---

---

3. Troque ideias com os colegas a respeito do que vocês gostariam de ver grafitado no lugar onde vocês moram e por quê.

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Se houvesse mais intervenções de arte nas ruas, você acredita que as pessoas ajudariam a preservá-las?			
Você gostaria de ver mais arte nas ruas da cidade onde você mora?			

## Atividade 13 – Teatro de sombras



Você e cinco colegas vão formar um grupo para encenar um teatro de sombras.



Leia as instruções.



1. Criem o roteiro, as falas e as características de cada personagem do teatro de sombras.
2. Determinem quantas cenas a apresentação terá.
3. Vocês se apresentarão aos estudantes dos anos iniciais.
4. Anotem as informações necessárias para realizar a encenação do teatro de sombras. Lembrem-se das personagens e da sequência da história.
5. Definam como será a apresentação e preparem-se para ela ensaiando.
6. No dia marcado, apresentem sua peça e assistam à dos colegas com atenção.

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você e seu grupo ficaram satisfeitos com o resultado final de sua apresentação?			
Em sua opinião, é importante fazer apresentações culturais para os estudantes mais jovens?			

## Atividade 14 – Teatro de bonecos



Reúna-se com três colegas para trabalhar com bonecos feitos de meia, uma espécie de boneco de luva.



### Materiais de que você vai precisar

- ✓ retalhos de tecidos
- ✓ pedaços de espuma
- ✓ botões
- ✓ cola branca
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ grampeador
- ✓ fita adesiva
- ✓ fios de lã de diversas cores
- ✓ meias fora de uso

1. Escrevam a história que vocês vão contar com seus bonecos de meia.
2. Definidas as personagens, cada componente do grupo começará a construir seu boneco de meia, utilizando os materiais disponíveis.

- Dê um nome para sua personagem e, com os colegas, escolham um título para a história.
- Colocando um tecido preto sobre a mesa do professor, ela pode ser usada como palco para as apresentações.

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Construir o roteiro da história ajudou você a criar sua personagem com mais facilidade?			
Você já havia transformado uma meia em um boneco antes?			

## Atividade 15 – Animação

Para fazer uma animação, é necessário criar uma ilusão de movimento, o que pode ser feito manualmente, desenhando uma personagem em posições subsequentes.

- Observe os desenhos a seguir e perceba quantos registros foram necessários para dar movimento a um simples boneco. Não são movimentos aleatórios, é possível notar que ele está dançando.



- Crie uma personagem e dê movimento a ela. Escreva na linha a seguir o que esses movimentos da personagem representam: corrida, passeio, dança?

Desenhos pessoais.					
--------------------	--	--	--	--	--

Resposta pessoal.

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você realizou a sequência de desenhos?			
Você percebeu o método utilizado que faz parecer que a sequência está em movimento?			

## Atividade 16 – Técnicas para animação

-  Você vai trabalhar
-  com dois colegas para
-  realizar um *stop motion*.
-  Se possível, formem os
-  mesmos grupos que vocês
- formaram para a realização
- da atividade 16 da Parte 1.



Estudantes de uma escola registrando cenas de um *stop motion*. Foto de 2018.

1. Verifiquem se todos os integrantes dos grupos sabem que *stop motion* é uma técnica de animação e como ela funciona.
2. Para realizar essa técnica, é necessário ter um aparelho celular em mãos, que será usado nas outras etapas de planejamento e execução da animação.
3. Organizem um plano de trabalho para que nada fique de fora, pensem na história que vocês querem contar e distribuam as tarefas.
4. Para essa criação, utilizem o roteiro e o *storyboard* que vocês produziram na atividade 16 da Parte 1.
5. Providenciem os materiais necessários para montar cenários e personagens para a realização das fotos, por exemplo: brinquedos, miniaturas, massa de modelar.
6. Busquem um espaço para a sessão de fotos, por exemplo, uma mesa e uma cadeira. Nesse momento, o *storyboard* deve estar em mãos, pois é preciso ter certeza de que todos os quadros serão registrados.
7. Depois de feitas as fotos, elas serão trabalhadas em um programa de computador que viabilize a edição delas. Qualquer alteração na imagem deve ser feita com a permissão do grupo.
8. Terminada a edição, apresente sua animação aos colegas. Depois, assista à apresentação deles.

Respostas pessoais.

Autoavaliação	Sim	Mais ou menos	Não
Você gostou de participar da criação de um <i>stop motion</i> ?			
A história ficou como você imaginou que ficaria ao iniciar a atividade?			

## 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 todas 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 *diferencia 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 vislumbram 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 Arte 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 978-85-16-13180-7



9 788516 131807