

MUNDO DE EXPLORAÇÕES ARTE

**MANUAL DE PRÁTICAS
E ACOMPANHAMENTO
DA APRENDIZAGEM**

Digital

5
0
ano

Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

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

Editora responsável:
Andressa Munique Paiva

Componente: Arte

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.

PNLD 2023 - Objeto 2
Código da coleção:

0190 P23 02 02 000 060

 MODERNA



MODERNA

MUNDO DE EXPLORAÇÕES ARTE

5^o ano

Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Organizadora: Editora Moderna

Obra coletiva concebida, desenvolvida
e produzida pela Editora Moderna.

Editora responsável:

Andressa Munique Paiva

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

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

MANUAL DE PRÁTICAS E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

Digital

Componente: Arte

1ª edição

São Paulo, 2021

Elaboração dos originais:

Diego Moschkovich

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

Luiz Pimentel

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

Bela Moschkovich

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

Lucas de Oliveira

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

Christiane Coutinho

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

Franco Caldas Fuchs

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

Coordenação editorial de produção: Maria do Carmo Fernandes Branco

Edição de texto: Lygia Roncel

Assistência editorial: Raphael Henrique de Souza Freitas

Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula

Coordenação de produção: Patricia Costa

Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues

Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite

Projeto gráfico: Megalo/Narjara Lara

Capa: Daniela Cunha

Ilustração: Marcos de Mello

Coordenação de arte: Aderson Assis Oliveira

Edição de arte: Felipe Borba

Editoração eletrônica: Narjara Lara

Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani

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

Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi

Pesquisa iconográfica: Angelita Cardoso, Vanessa Trindade

Suporte administrativo editorial: Flávia Bosqueiro

Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues

Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira

Pré-impressão: Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, Vitória Sousa

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

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

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

5° ano : ensino fundamental : anos iniciais
Componente: Arte
ISBN 978-65-5779-940-6 (material digital em PDF)

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

21-81905

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

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

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

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

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

Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

SUMÁRIO

SUMÁRIO

1. Apresentação	IV
2. Plano de desenvolvimento anual – 5º ano	V
1º bimestre	V
2º bimestre	VII
3º bimestre	IX
4º bimestre	X
3. Gestão em sala de aula	XII
4. Orientações sobre avaliações	XIII
5. Considerações pedagógicas sobre as atividades do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem	XIII
Unidade 1 – Espaços teatrais e criação cênica	XIV
Unidade 2 – A dança está em todo lugar	XV
Unidade 3 – As artes visuais no dia a dia	XVI
Unidade 4 – O registro musical	XVIII
6. Sugestões de sequências didáticas para o trabalho com unidades temáticas do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem	XIX
Sequência didática 1 (1º semestre)	XIX
<i>Aferição e formas de acompanhamento dos objetivos de aprendizagem</i>	XXI
<i>Ficha de autoavaliação</i>	XXI
Sequência didática 2 (2º semestre)	XXII
<i>Aferição e formas de acompanhamento dos objetivos de aprendizagem</i>	XXIV
<i>Ficha de autoavaliação</i>	XXIV

1. APRESENTAÇÃO

Caro professor,

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

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

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

postas de aprofundamento de pesquisa e indicação de ampliação dos temas abordados.

- **Sugestões de sequências didáticas para o trabalho com unidades temáticas do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem:** são sugeridas atividades com planos de aula detalhados. As propostas são semestrais e visam condensar temas estudados ao longo de dois bimestres, considerando duas linguagens artísticas específicas. Nessas sequências, são evidenciados os objetivos, o planejamento – etapa por etapa –, os recursos necessários e os instrumentos de acompanhamento do desenvolvimento dos estudantes e de avaliação. São duas sequências didáticas que devem ser feitas preferencialmente ao final de cada semestre letivo.

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

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

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

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

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

Neste manual você encontrará diversos recursos para instrumentalizar sua prática docente. Cabe a você, no entanto, professor, adaptar o conteúdo à sua realidade, considerando a região em que a escola está inserida, a cultura local e os recursos à sua disposição. Assim, as propostas ficarão mais próximas à realidade dos estudantes, tornando as experiências mais significativas e prazerosas. Além disso, é importante valorizar cada estudante indivi-

dualmente, proporcionando-lhe um ambiente acolhedor e de respeito, para que todos se sintam encorajados a participar das propostas e compartilhar com os colegas seu modo de ver o mundo e de encarar a vida.

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

2. PLANO DE DESENVOLVIMENTO ANUAL – 5º ANO

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

1º bimestre

Unidade 1 – Espaços teatrais e criação cênica

Objetivos

Aprofundar a aprendizagem por meio de práticas de observação, investigação, reflexão e criação; participar de atividades de criação coletiva e colaborativa na linguagem teatral; investigar os grupos teatrais existentes no município em que vive; trocar conhecimentos com os artistas locais; conhecer e explorar diferentes formas de espaços teatrais.

Justificativa

Essa unidade retoma e expande investigações sobre os diversos espaços teatrais que podem ser usados nas criações cênicas. Os estudantes vão analisar detalhes do palco elisabetano do Shakespeare's Globe, na Inglaterra, e do teatro Thang Long, no Vietnã, que recebe apresentações de marionetes aquáticas. Um espaço inusitado da escola também será analisado pelos estudantes, que deverão criar uma encenação nele, adotando um processo colaborativo. Os estudantes são também instigados a pesquisar sobre companhias de teatro locais e a realizar uma entrevista com os artistas que as compõem. O uso de tecnologia digital para a filmagem e a produção de fotografias é incentivado tanto no registro da entrevista quanto no registro do processo cênico que é desenvolvido pelos estudantes em um espaço alternativo da escola.

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

QUADRO DE COMPETÊNCIAS

COMPETÊNCIAS GERAIS

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
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.
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.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMO SÃO TRABALHADAS
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.	Produções teatrais de origens distintas são apresentadas aos estudantes nas subseções <i>De olho na imagem</i> , que mostra o teatro Shakespeare's Globe e um teatro de marionetes aquáticas no Vietnã, e <i>Hora da pesquisa</i> , que propõe uma investigação sobre grupos teatrais locais.
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.	Nas subseções <i>De olho na imagem</i> e <i>Hora da pesquisa</i> , os estudantes descobrem grupos e espetáculos de distintas matrizes estéticas e culturais.
4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.	A ludicidade está presente na proposta cênica da subseção <i>Processo de criação</i> , que também estimula a expressividade e a imaginação das crianças.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.	A produção de registros por meio de fotografias, áudios e vídeos é proposta tanto na subseção <i>Hora da pesquisa</i> quanto na subseção <i>Processo de criação</i> .
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.	Na proposta cênica da subseção <i>Processo de criação</i> , os estudantes são instigados a trabalhar de modo autoral e colaborativo.

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

Tema 1 – Teatro e coletivos e Tema 2 – Teatro na rua	Teatro	Contextos e práticas	(EF15AR18) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Os estudantes são estimulados a conhecer formas distintas de manifestações do teatro nas subseções <i>De olho na imagem</i> , em que descobrem as peculiaridades das peças encenadas no Shakespeare's Globe e em um teatro de marionetes aquáticas no Vietnã, e <i>Hora da pesquisa</i> , ao investigarem grupos teatrais locais.
		Elementos da linguagem	(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).	Na subseção <i>Processo de criação</i> , os estudantes são instigados a perceber o potencial teatral de um espaço cotidiano presente na escola.
		Processos de criação	(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.	O trabalho autoral e colaborativo é estimulado na montagem proposta pela subseção <i>Processo de criação</i> .

QUADRO DE HABILIDADES

Temas	Unidades temáticas da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 1 – Teatro e coletivos e Tema 2 – Teatro na rua	Teatro	Processos de criação	(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.	Os estudantes exercitam o faz de conta e ressignificam o espaço escolar na montagem teatral proposta pela subseção <i>Processo de criação</i> .
			(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.	Na prática teatral proposta na subseção <i>Processo de criação</i> , os estudantes são estimulados a desenvolver personagens que vão interagir com um espaço do cotidiano escolar.
	Artes integradas	Arte e tecnologia	(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, <i>softwares</i> etc.) nos processos de criação artística.	A produção de registros por meio de fotografias, áudios e vídeos é proposta tanto na subseção <i>Hora da pesquisa</i> quanto na subseção <i>Processo de criação</i> .

2º bimestre

Unidade 2 – A dança está em todo lugar

Objetivos

Ampliar o repertório sobre manifestações artísticas com a linguagem da dança; perceber que a arte pode contribuir para a construção de uma sociedade melhor; participar de momentos de criação coletiva e colaborativa, desenvolvendo a autonomia; analisar e verbalizar as próprias opiniões acerca das manifestações artísticas apresentadas e das atividades teóricas e práticas de que participou, desenvolvendo, assim, o senso crítico; e reconhecer locais públicos como potenciais espaços de manifestação artística.

Justificativa

A arte leva à construção de uma sociedade melhor quando consegue provocar no público reflexões acerca de seu comportamento diante do todo. Ao perceberem-se como agentes participativos e ativos desse processo, os estudantes tomam consciência de que o espaço público onde dançam também é seu, sendo sua a corresponsabilidade por preservá-lo e por estimular outras pessoas a fazê-lo. O entendimento de que a linguagem da dança não segue padrões – de idade, tipo físico, estilo ou lugar onde é praticada – faz com que os estudantes se percebam aptos a experienciá-la e a expressar-se por meio de movimentos dançados, independentemente de onde estejam ou de como sejam. Ao refletir e vivenciar momentos de criação coletiva, seja explorando a linguagem da dança, seja a da literatura, eles praticam o exercício da escuta, desenvolvem a autonomia e participam de processos colaborativos, solidificando esse tipo de experiência na aprendizagem. Tal vivência coletiva e colaborativa, além de ser um modo de manifestar-se artisticamente, é o que se espera na vida em sociedade.

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

QUADRO DE COMPETÊNCIAS

COMPETÊNCIAS GERAIS

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

QUADRO DE COMPETÊNCIAS

COMPETÊNCIAS GERAIS

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.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS

COMO SÃO TRABALHADAS

2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.	Essa competência é trabalhada de modo transversal nessa unidade, que está centrada em intervenções artísticas. Por sua natureza, intervenções artísticas de dança integram a linguagem da dança a outras linguagens, como as da música, da fotografia e do audiovisual, e a outras áreas do conhecimento, como ocorre no caso dos <i>flashmobs</i> literários, que são abordados na subseção <i>De olho no texto</i> .
4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.	A atividade prática sugerida após a análise da obra do grupo Zumb.boys e do boneco Mané Gostoso contempla um momento de ludicidade e expressividade dos estudantes.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.	A subseção <i>De olho no texto</i> propõe aos estudantes a criação de um evento análogo ao <i>flashmob</i> literário, e eles devem incorporar ações de registro do evento, que, em geral, envolvem recursos audiovisuais.
7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.	Nas propostas de revisão dos conceitos de dança de rua e intervenção urbana, apresentamos manifestações artísticas que abordam questões políticas e críticas sobre o espaço urbano. Assim, os estudantes são estimulados a refletir sobre esses aspectos nas leituras mediadas das imagens.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.	A autonomia e a crítica são estimuladas a todo momento na unidade por meio das conversas e dos questionamentos sobre as obras apresentadas. Na proposta de <i>flashmob</i> literário, os estudantes tornam-se autores de uma proposta de intervenção; sendo que, nesse momento e também no <i>quiz</i> que encerra a unidade, eles trabalham coletivamente.

Relações entre os objetos de conhecimento e as habilidades previstos para o 2º bimestre em dança

QUADRO DE HABILIDADES

Temas	Unidades temáticas da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 3 – Em todo lugar e para todos e Tema 4 – A dança transforma o cotidiano	Dança	Contextos e práticas	(EF15AR08) Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.	A habilidade é contemplada com a apresentação de danças realizadas em espaços públicos de naturezas diversas e com a análise crítica dessas manifestações.
		Elementos da linguagem	(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.	Os estudantes desenvolvem essa habilidade por meio da atividade em que são convidados a dançar com base nos movimentos aprendidos nas danças do grupo Zumb.boys.
		Processos de criação	(EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.	Essa habilidade é desenvolvida na subseção <i>Processo de criação</i> , na qual é proposta a improvisação em dança, que pode ser realizada individual ou coletivamente.

Unidade 3 – As artes visuais no dia a dia

Objetivos

Perceber que a arte pode estar em muitos locais, institucionalizados ou não; refletir sobre questões político-sociais das grandes cidades; desenvolver a habilidade de expressar-se de modo direto e claro; expressar-se por meios artísticos; conhecer museus de naturezas diversas; desenvolver trabalhos coletivos e colaborativos por meio de expressões artísticas e verbais; e tomar consciência do próprio processo de aprendizagem.

Justificativa

Ao trabalhar com foco nos museus, apresentando aos estudantes múltiplas temáticas que podem motivar a constituição de um acervo, essa unidade amplia o entendimento deles de que o museu é um local específico para salvaguardar objetos artísticos. Reconhecer a existência de museus de história, ciências, biologia, arqueologia, entre outros, contribui para a compreensão de que tais instituições são locais de pesquisa que ajudam a entender o passado, o presente e a projetar o que se espera para o futuro. As atividades práticas colaboram para esse objetivo, pois possibilitam aos estudantes perceber que o museu se constitui por seu acervo, sua edificação, seus funcionários e seu público. Conhecer as possibilidades de visita virtual de instituições culturais aproxima os estudantes da experiência da visita, uma vez que nem todos têm acesso físico às exposições, e os motiva a fazer outras visitas virtuais, ampliando seu repertório em arte e em cultura.

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

QUADRO DE COMPETÊNCIAS	
COMPETÊNCIAS GERAIS	
<p>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.</p> <p>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.</p>	
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMO SÃO TRABALHADAS
<p>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.</p>	<p>Na subseção <i>Hora da pesquisa</i>, sugere-se que os estudantes visitem <i>sites</i> de museus, façam visitas virtuais e utilizem a tecnologia para acessar acervos aos quais, de outro modo, em muitos casos, não teriam acesso. A subseção <i>Processo de criação</i> está centrada na produção de uma maquete, que explora a criação de edifícios, estabelecendo relações entre arte e arquitetura.</p>
<p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p>	<p>Na atividade em que os estudantes produzem cartazes (lambe-lambes) e fazem uma exposição coletiva em um ambiente externo, sugere-se que registrem por meio de fotografias ou vídeos a interação do público com o que foi exposto.</p>
<p>7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p>	<p>Ao ser apresentado o Museu Aberto de Arte Urbana de São Paulo (Maau-SP), são abordadas questões sociais, e os estudantes são postos a refletir sobre situações e problemas comuns em ambientes urbanos das grandes cidades.</p>
<p>8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.</p>	<p>Essa competência é trabalhada de modo transversal em toda a unidade por meio de conversas reflexivas que levam os estudantes a analisar e a se posicionar a respeito das imagens e dos conceitos apresentados. O trabalho coletivo e colaborativo está presente em todas as propostas práticas da unidade.</p>

QUADRO DE HABILIDADES

Temas	Unidades temáticas da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 5 – Museus, um pedacinho da arte e Tema 6 – Arte em movimento: desenhos animados	Artes visuais	Materialidades	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.	Ao expressarem-se por meio de maquetes, os estudantes têm a oportunidade de experimentar a criação de objetos tridimensionais, fazendo uso de materiais recicláveis e também de tintas para dar acabamento ao objeto.
		Processos de criação	(EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.	Essa habilidade é desenvolvida de modo transversal nessa unidade, uma vez que, em diversas atividades nela propostas, os estudantes são convidados a interagir ao final de suas produções, compartilhando suas experiências uns com os outros.
		Sistemas da linguagem	(EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).	Os museus são o tema principal dessa unidade, que aborda tanto a variedade de tipos de acervo (de museus de arte, de história, de ciências, de rua) quanto a variedade de edifícios, explorando as características arquitetônicas de alguns deles.

4º bimestre

Unidade 4 – O registro musical

Objetivos

Aprofundar a aprendizagem por meio de práticas de revisão, fixação e verificação de conhecimentos; refletir sobre diferentes formas de registros musicais, tanto escritos quanto por meio de técnicas de gravação; criar interpretações musicais com base em uma partitura não convencional; entender como a tecnologia afeta a fruição, a produção e a disseminação da música; e pensar sobre o papel da música como meio de expressão na sociedade.

Justificativa

Essa unidade retoma questões e atividades sobre a preservação da memória musical, sobre a leitura de partituras, sobre a relação entre música e tecnologia e sobre o papel da música na sociedade. Os estudantes são convidados a criar uma composição com base em uma notação musical não convencional e a ampliar suas referências conhecendo o trabalho do projeto MC's pela Educação, da ONG Gerando Falcões. Eles também são estimulados a pensar no modo como a tecnologia tem afetado a fruição, a criação e a difusão musical.

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

QUADRO DE COMPETÊNCIAS	
COMPETÊNCIAS GERAIS	
<p>3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p> <p>4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p>	
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	COMO SÃO TRABALHADAS
1. Explorar, conhecer, fruir e analisar artisticamente 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.	Na subseção <i>De olho no texto</i> , os estudantes são estimulados a conhecer o trabalho do grupo MC's pela Educação, que mescla <i>funk</i> e <i>rap</i> .
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.	A relação entre a música (juntamente com o vídeo) e a tecnologia é trabalhada nas subseções <i>Revisitar</i> e <i>O que aprendemos?</i> .
4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.	A ludicidade e a expressividade são estimuladas no exercício de leitura de notação musical criativa proposto na subseção <i>Revisitar</i> – A partitura.
6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.	A subseção <i>O que aprendemos?</i> apresenta questões sobre o papel da música na sociedade e sobre o modo como a tecnologia afeta a criação, a fruição e a difusão sonora.
7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.	Na subseção <i>De olho no texto</i> , com base em canções do grupo MC's pela Educação, os estudantes reconhecem a função da música como um veículo que pode provocar reflexões sobre a sociedade.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.	No exercício de leitura de notação musical criativa proposto na subseção <i>Revisitar</i> – A partitura, os estudantes criam uma composição de modo autoral e coletivo.

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

QUADRO DE HABILIDADES				
Temas	Unidades temáticas da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 7 – Registrando a música e Tema 8 – A música na sociedade	Música	Contextos e práticas	(EF15AR13) Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.	Na subseção <i>De olho no texto</i> , os estudantes são apresentados ao trabalho do grupo MC's pela Educação, que mescla <i>funk</i> e <i>rap</i> . Ao longo de todas as subseções da unidade, eles também refletem sobre os usos e as funções da música.

QUADRO DE HABILIDADES

Temas	Unidades temáticas da BNCC	Objetos de conhecimento da BNCC relacionados às unidades	Habilidades da BNCC	Como as habilidades são trabalhadas
Tema 7 – Registrando a música e Tema 8 – A música na sociedade	Música	Elementos da linguagem	(EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.	No exercício de leitura de notação musical criativa proposto na subseção <i>Revisitar</i> , os estudantes lidam com os elementos constitutivos da música para criar uma composição por meio de sinais gráficos.
		Materialidades	(EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	A voz e a percussão corporal são trabalhadas no exercício de leitura de notação musical criativa proposto na subseção <i>Revisitar</i> – A partitura.
		Notação e registro musical	(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.	O registro musical, em suas variadas formas, é um assunto abordado nas subseções <i>Revisitar</i> e <i>O que aprendemos?</i>
		Processos de criação	(EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.	Os estudantes são estimulados a elaborar uma composição, de modo autoral e coletivo, no exercício de interpretação da notação musical criativa proposto na subseção <i>Revisitar</i> – A partitura.

3. GESTÃO EM SALA DE AULA

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

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

se movimentem perto demais das carteiras para evitar acidentes.

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

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

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

4. ORIENTAÇÕES SOBRE AVALIAÇÕES

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

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

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

Além disso, o olhar atento do professor deve prevalecer em todas as aulas, resultando em uma avaliação que seja processual, segundo a qual o que se analisa não é exatamente determinado conteúdo, mas a disponibilidade do estudante para a realização do que é proposto em sala de aula e nas tarefas para casa. Indicamos, as-

sim, que você mantenha um **caderno de anotações** para registrar sua percepção sobre o envolvimento da turma com as propostas. De tempos em tempos, a seu critério, analise suas anotações a fim de identificar o que pode ser melhorado nas dinâmicas das aulas.

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

A autoavaliação dos estudantes também pode ser incentivada por meio de rodas de conversa ao final das atividades. Estimule cada estudante a refletir sobre o modo como ocorreu seu aprendizado e a compartilhar com a turma, possibilitando, assim, o desenvolvimento da autocrítica. Assegure que todos se sintam à vontade e acolhidos em suas colocações.

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

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

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

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

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

UNIDADE 1 – ESPAÇOS TEATRAIS E CRIAÇÃO CÊNICA

De olho na imagem – Espaços teatrais (páginas 4 e 5)

Encaminhamento das atividades

2. Ao escrever sobre as características do espaço, incentive-os a explicar por que a arquitetura desse local é interessante para uma apresentação teatral.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Nessa subseção, os estudantes conhecerão o espaço teatral do Shakespeare's Globe, na Inglaterra, e o teatro Thang Long, que recebe apresentações de *shows* de marionetes aquáticas, no Vietnã.

Explique-lhes que o Shakespeare's Globe é uma cópia do teatro Globe, que apresentava peças de William Shakespeare no século XVI. O teatro original foi destruído em 1613, e uma réplica foi construída em 1997. Observando a imagem, destaque que a construção do Globe é toda em madeira e apresenta formato praticamente circular. Há áreas cobertas nas extremidades do círculo, onde as pessoas podem se sentar, mas seu espaço central fica a céu aberto – nele, o público assiste ao espetáculo em pé, como em um *show* musical.

Explique-lhes também sobre o tradicional teatro de marionetes aquáticas realizado em várias cidades do Vietnã. A fotografia presente na subseção mostra uma peça encenada no teatro Thang Long, em Hanói. Originalmente os espetáculos aconteciam no campo, a céu aberto, em áreas alagadas. Com o tempo, passaram a acontecer também em teatros. Nesse caso, o palco é uma piscina. Os artistas que manipulam os bonecos ficam na água, atrás de uma espécie de biombo; os personagens são controlados por varas submersas; e o público assiste ao espetáculo sentado em cadeiras, como em um teatro normal.

Hora da pesquisa – Grupos de teatro locais (páginas 6 e 7)

Objetivo: mobilizar a habilidade EF15AR18 ao estimular a turma a conhecer formas distintas de manifestações do teatro.

Materiais: computadores para a pesquisa, *smartphone* ou outros equipamentos para gravar em áudio e em vídeo as entrevistas.

Duração: duas etapas.

Observações: auxilie os estudantes na formação dos grupos de pesquisa. Defina se a investigação se concentrará em apenas uma companhia ou em várias.

Desenvolvimento: faça uma pesquisa prévia sobre os grupos teatrais mais atuantes na cidade. Comece perguntando aos estudantes “A quais espetáculos vocês já assistiram?” e investigue se se trata de produções locais. Auxilie-os na pesquisa pela internet, indicando *sites* e vídeos, e entre em contato com os artistas das companhias escolhidas. Estimule-os a elaborar previamente as perguntas que farão aos artistas na entrevista. Organize a turma de modo que os estudantes se revezem nas filmagens, nas gravações de áudio e na produção de fotografias que registrem a entrevista.

Avaliação: verifique como foi o engajamento dos estudantes na atividade e se o contato com os grupos locais foi capaz de abrir os horizontes deles em relação a processos criativos e ao mundo do trabalho artístico.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Essa subseção estimula os estudantes a investigar os grupos teatrais que atuam no município. Durante a pesquisa, eles poderão entender como um grupo se forma e se organiza. Ao conversar com os artistas, eles poderão ampliar suas referências, conhecendo, por exemplo, as influências da proposta artística do grupo.

Processo de criação – Investigação teatral (páginas 8 e 9)

Objetivo: promover as habilidades EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21 e EF15AR22, tendo em vista que os estudantes são estimulados a perceber o potencial teatral de um espaço cotidiano e a criar cenas e personagens em um trabalho autoral e coletivo. Como a atividade envolve também a filmagem do processo, ela promove, ainda, a habilidade EF15AR26.

Duração: sugerimos que essa prática se realize em, no mínimo, três etapas. A quantidade de encontros dependerá da possibilidade de aprofundamento da cena.

Materiais: disponibilize adereços, objetos de cena e figurinos que possam enriquecer o processo de criação. Para a filmagem e a produção de fotografias, os estudantes poderão usar a câmera de um *smartphone*.

Observações: ajude os estudantes a escolher um espaço em que o desenvolvimento do trabalho seja realmente viável e seguro. Deixe a direção da escola ciente da realização dessa prática em um espaço escolar alternativo. Se for muito difícil realizar todo o processo cênico no espaço escolhido, você pode usá-lo mais pontualmente, como um disparador que impulsiona a criação de uma narrativa. Os encontros teatrais posteriores podem ocorrer dentro da sala de aula.

Desenvolvimento: essa proposta se inspira livremente em alguns procedimentos de uma metodologia teatral de origem inglesa conhecida como drama-processo. Nela, o professor cria e assume personagens – um funcionário de um hotel, um bibliotecário, um jornalista, um detetive etc. – para propor, sempre de modo ficcional, situações, questões e desafios que deverão ser investigados cenicamente pelos estudantes.

Eles também passam a interpretar vários papéis nessas investigações, que acontecem por meio de improvisações ao longo de vários encontros, chamados de “episódios”. Em cada episódio é importante que você providencie materiais cênicos (como adereços e figurinos) que instiguem a turma na criação de personagens e ações. Nessa proposta, portanto, é desenvolvida uma construção coletiva de uma narrativa teatral.

O trabalho começa quando o professor elabora, junto com os estudantes, uma cena que apresente um conflito inicial, o qual possa gerar várias perguntas. Essas perguntas poderão dar ideias para os episódios que serão desenvolvidos futuramente. Além de atuar como um personagem que provoca e medeia ações, o professor pode atuar como um narrador, que introduz, conecta e finaliza ações.

Cabe ao professor fazer um planejamento prévio de possíveis episódios, estando sempre aberto a remanejá-los de acordo com o engajamento da turma e com as ações criadas por ela. Ao organizar a dramaturgia da narrativa, o professor precisa cuidar também da coesão e da tensão entre os episódios, que podem trazer tanto *flashbacks* da trama quanto avanços no tempo.

Cada episódio pode destacar o ponto de vista de determinados personagens, assim como ter uma proposta cênica distinta. Dialogando com o contexto da história, jogos teatrais variados podem ser usados: cenas em câmera lenta, improvisações sem o uso de voz, criações de cenas-estátua etc.

Na proposta do drama, todos os participantes (professor e estudantes) estão sempre envolvidos na cena como personagens, e o trabalho desenvolve-se sem a presença de espectadores externos. Entretanto, ao final do processo, você pode selecionar trechos de episódios e compartilhá-los com espectadores da comunidade escolar, no formato de uma montagem mais livre. Como narrador, você (assim como um estudante) pode introduzir e montar os episódios, de modo que o público, ao longo de um único encontro, compreenda a trama que se desenrola.

Avaliação: verifique o engajamento dos estudantes no processo criativo e se foram capazes de trabalhar efetivamente de maneira colaborativa. Ao final de cada episódio criado, realize avaliações de modo a lhes propor reflexões sobre as ações cênicas elaboradas e sobre os rumos que a narrativa estiver tomando.

Refletir, conversar e registrar – Criação cênica (página 10)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Estimule os estudantes a pensar sobre a importância de estabelecer uma relação mais equilibrada e democrática durante os processos de criação cênica. No bate-papo, faça a mediação das falas dos estudantes de modo que todos tenham a oportunidade de se expressar. Com base nas respostas que retomam experiências e opiniões sobre a montagem, avalie qual foi o impacto dessa prática sobre eles.

UNIDADE 2 – A DANÇA ESTÁ EM TODO LUGAR

Revisitar – As danças de rua (páginas 11 e 12)

Encaminhamento das atividades

- 1d. Depois que os estudantes fizerem suas observações pessoais com base na fotografia, apresente-lhes o contexto da *performance*: ela aborda o tema urbano de modo geral, com especial atenção ao diálogo entre o corpo e a natureza urbana do centro da cidade. Na *performance*, os artistas dançam para chamar a atenção dos transeuntes ao que normalmente passa despercebido por eles: os pássaros – pombos, andorinhas, maritacas, urubus – em revoada acima de suas cabeças, entre os edifícios.
2. Destaque que existem muitos moradores de rua que usam embalagens para construir abrigos e proteger-se da chuva, do sol e do frio. A artista Luciana Bortolotto inspira-se na relação do corpo com esse tipo de material e no modo como essas pessoas se deslocam pela cidade usando ou carregando esses abrigos.
4. Instigue os estudantes a refletir sobre os aspectos técnicos, como a amplitude do espaço; as condições climáticas, que interferem nos movimentos, em especial na manipulação do objeto; as características diferentes do solo com que a artista precisa lidar; entre outros. Depois, analise junto com eles as possíveis diferenças no modo como as pessoas interagem com a proposta em um contexto de lazer ou quando estão de passagem.

Revisitar – A intervenção artística (páginas 13 a 15)

Encaminhamento das atividades

- 1d. Estimule os estudantes a refletir sobre como um local de passagem ou de convívio precisa abrir espaço para uma intervenção acontecer, pois ela altera a ordem preestabelecida, levando o público a perceber o espaço e a perceber-se integrado nele.

- 1e. Oriente-os a pensar nas possíveis reações do público. Será que ver a dança acontecendo, de fato, motiva os outros a dançar? Será que as pessoas atrasam seus compromissos para assistir a uma dança? Elas podem ou não se sentir à vontade para praticá-la, mas observam o que acontece. Como eles se comportariam se estivessem entre o público?
- 4d. Chame a atenção dos estudantes para a presença do bastão no vídeo da *performance* e para os momentos em que os dançarinos formam duplas e grupos e aquele que está no centro precisa pular ou fazer algum movimento. Neles, a relação entre a coreografia e o brinquedo fica mais evidente.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Exiba estes vídeos à turma:

- BRINQUEDO Mané Gostoso #01 Como Usar o Trapezista. Artes DeUmTudo, 16 jul. 2015. Vídeo (ca. 1 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1QkKZfTY0ic>>. Acesso em: 5 maio 2021.
- TEASER “Mané Boneco” – Zumb.boys. Grupo Zumb.boys, 22 fev. 2019. Vídeo (ca. 4 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BOFFj2IH5M>>. Acesso em: 5 maio 2021.
- TEASER 1 – Mané boneco – Grupo Zumb.boys [2016]. Grupo Zumb.boys, 8 set. 2016. Vídeo (ca. 1 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4TFYh4lcvA8>>. Acesso em: 5 maio 2021.

De olho no texto – *Flashmob* literário (páginas 16 a 18)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Se você for docente de diversas turmas e anos ou se puder contar com o apoio de outros professores da escola, planeje o envolvimento de muitas turmas no evento. A ideia de desenvolver a atividade dentro do espaço escolar visa otimizar a organização e garantir a segurança e a participação de todos os estudantes, pois o evento pode ser realizado no horário de aula.

Considere também a hipótese de articular o evento com professores de outras escolas, bibliotecas ou espaços culturais do entorno que queiram ou possam se envolver na ação.

O que aprendemos? – A dança é para todo mundo (páginas 19 e 20)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Sugerimos a seguir algumas questões para o *quiz* proposto nessa subseção. Você pode, no entanto, incluir questões que se adéquem melhor ao perfil da turma.

- O que é intervenção artística? Resposta: É uma forma de criação que acontece em espaços públicos, paisagens naturais, fábricas, estações de metrô etc.
- Certo ou errado? Só pessoas jovens e com a musculatura bem-definida têm capacidade de dançar. Resposta: Errado, porque a dança pode ser praticada por pessoas de qualquer idade e com qualquer tipo de físico.
- Cite o nome de uma companhia de dança ou artista estudado nessa unidade. Resposta: Zumb.boys, Avoa! Núcleo Artístico, Luciana Bortoletto, Luis Arrieta.
- Certo ou errado? *Flashmob* é um evento em que uma pessoa se manifesta em um espaço público. Resposta: Errado, porque ele pressupõe uma atividade coletiva.
- Cite três velocidades diferentes de movimentos. Resposta: Rápido, moderado e lento.
- Certo ou errado? O *flashmob* é algo rápido que acontece no meio da multidão. Resposta: Certo.
- Cite o nome de uma intervenção artística dos Zumb.boys que conhecemos nessa unidade. Resposta: Mané Boneco.
- Além do *flashmob* de dança, cite outro tipo de *flashmob*. Resposta: Literário ou musical.

UNIDADE 3 – AS ARTES VISUAIS NO DIA A DIA

De olho na imagem – Arte urbana (páginas 21 a 24)

Encaminhamento das atividades

1. Converse com os estudantes sobre a relação e a distinção entre grafite e pichação, que por vezes é confusa e polêmica, especialmente entre os órgãos que protegem a cidade de vandalismo. Mais adiante, apresentamos reflexões mais aprofundadas a respeito desse tema.
2. Acolha as respostas da turma e explique que o surgimento do museu regulamentou a atividade desses artistas nesse local. Houve, portanto, uma mudança social importante, visto que esses artistas deixaram de ser considerados infratores. Houve também uma valorização dessas pinturas de rua, que elevaram seu *status* à categoria de obras de arte.
3. Comente com a turma que a ideia de conservação da arte de rua é bem diferente, pela própria natureza das produções, daquela de preservação dos museus convencionais. Faz parte da estética do grafite sua alteração natural decorrente das condições do tempo e do contexto em que as obras se encontram. No caso do museu, por exemplo, as obras transformam-se pelo uso, pela poluição e pela vida que existe onde elas estão inseridas. Conservar, nesse caso, não tem relação com a ideia de permanência ou resistência ao tempo, porque a efemeridade é uma das características da arte de rua. Faz parte do seu processo que

um grafite seja coberto por outro – desde a abertura do Maaú, vários pilares foram recobertos.

4. Você pode destacar a questão do acesso, visto que no museu aberto não há regras, nem dia e horário delimitados para a visita. Suas pinturas se apresentam para todas as pessoas que passam por ele, ainda que seja apenas durante o deslocamento delas pela cidade.

Sobre a atividade “Lambe-lambes da turma” (página 24)

Objetivos: experimentar a criação artística por meio da construção de uma maquete, que integra escultura e pintura, usando materiais recicláveis (EF15AR04); vivenciar a criação coletiva e colaborativa pensando na ocupação de um espaço por uma construção arquitetônica (EF15AR05); e compreender, por meio da prática, que a criação em arquitetura deve integrar elementos estéticos com a funcionalidade da edificação.

Materiais: papel sulfite, lápis, pincel e tinta nas cores preta, vermelha, azul e amarela.

Observações: você precisará escolher um muro da escola, externo ou interno, no qual os estudantes possam colar seus cartazes. Para realizar essa atividade, deverá comunicar a direção da escola e pedir-lhe autorização.

Desenvolvimento: em um primeiro momento, estimule os estudantes a pensar na mensagem que gostariam de expressar. Depois, será preciso planejar como o cartaz será feito e escrever a mensagem (ou desenhar a figura) nele. Os estudantes, então, devem pintar o cartaz e aguardar a secagem. Em seguida, os cartazes devem ser expostos no muro. Lembre-os de registrar a interação do público por meio de fotografias ou vídeos. Ao fim, leve-os a conversar sobre todo o processo.

Avaliação: avalie o envolvimento dos estudantes com a proposta e a qualidade dos cartazes, analisando a criatividade na diagramação dos seus elementos e os cuidados com o seu acabamento.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Na atividade de produção de lambe-lambes, as mensagens que os estudantes expressarão nos cartazes podem representar um desejo, um sonho, um pensamento, uma indignação, um conselho para as pessoas da escola ou do mundo todo. Diga-lhes que a mensagem deve ser clara, concisa e legível. Para isso, eles podem usar um pincel chato nº 18; assim, as letras terão naturalmente uma boa espessura (se usarem um pincel mais estreito ou redondo, devem pintar a espessura da letra até obter o efeito esperado).

O lambe-lambe geralmente é impresso com uma técnica que possibilita o uso da cola sobre a folha, mas como, nesse caso, os cartazes serão feitos à mão, será necessário outro processo de colagem, por exemplo, aplicando no verso da folha cola branca, fita adesiva,

fita adesiva dupla-face ou outra que tenha aderência à superfície escolhida. Faça um teste antes de providenciar o material ou de solicitá-lo aos estudantes.

Hora da pesquisa – Visitando museus (páginas 25 a 27)

Objetivos: conhecer museus de perfis variados, ampliando o entendimento sobre o conceito de museu (EF15AR07); usar a imaginação em uma criação narrativa inventiva; perceber que museus podem estar próximos, ainda que por meio virtual; e vivenciar coletivamente um momento de criação e diálogo, desenvolvendo uma postura colaborativa e o respeito às criações dos colegas (EF15AR06).

Materiais: computador ou *smartphone* com acesso à internet para desenvolver a pesquisa.

Desenvolvimento: em sala de aula, os estudantes deverão organizar-se em grupos de cinco ou seis integrantes e escolher o museu que querem visitar. Depois, em casa, com a ajuda de um adulto, eles farão individualmente uma visita virtual ao museu escolhido e responderão às questões propostas. De volta à sala de aula, eles deverão reunir-se com o restante do grupo e compartilhar com os colegas os resultados da pesquisa. Em grupo, deverão então criar uma história fictícia de como seria uma visita real a esse museu. Por fim, contarão as histórias criadas aos colegas dos demais grupos.

Avaliação: você pode analisar o envolvimento dos estudantes com a pesquisa feita em casa acompanhando o que escreveram no livro, especialmente nas questões de resposta pessoal, que exigem a “navegação” no *site* do museu. Depois, analise o modo como trabalham em grupo e se todos conseguem expor suas ideias para criar uma narrativa de fato coletiva. Por fim, no momento de apresentação da história criada, avalie a capacidade deles de imaginar situações e verifique se conseguiram incluir na narrativa todas as etapas de uma visita a uma exposição e as informações específicas do museu pesquisado.

Encaminhamento das atividades

3. Acolha as respostas da turma. Depois, reforce que um museu de ciências conta com profissionais de diversas formações, como historiadores e pesquisadores de áreas específicas, biólogos e arqueólogos, além dos responsáveis por cuidar da iluminação, manutenção, montagem, sonorização, limpeza, segurança, administração e atendimento ao público.
4. Deixe que eles participem dizendo o que pensam a respeito e conduza a conversa de modo que percebam que museus de história e de ciências são importantes porque preservam nossa história, mostram quem fomos, como era nosso habitat no passado e porque, com tudo isso, nos ajudam a entender o momento presente e o que podemos esperar do futuro.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Você pode dar aos estudantes, como exemplo, detalhes de uma visita a um museu, desde a saída da escola até o retorno a ela. Eles também podem fazer um roteiro escrito da história, para não se perderem no momento de contá-la aos outros grupos.

Processo de criação – Maquetes! (páginas 28 a 30)

Objetivos: experimentar a criação artística por meio da construção de uma maquete, que integra escultura e pintura, usando materiais recicláveis (EF15AR04); vivenciar a criação coletiva e colaborativa pensando na ocupação de um espaço por uma construção arquitetônica (EF15AR05); e compreender, por meio da prática, que a criação em arquitetura deve integrar elementos estéticos com a funcionalidade da edificação.

Materiais: materiais recicláveis – especialmente caixas de papelão, embalagens de suco ou leite, tubos e cones de tamanhos variados –, cola, fita adesiva, tesoura de pontas arredondadas, papel, pincel e tintas de cores variadas.

Observações: tenha em mãos pedaços de arame, barbante, alicate, cola quente e cola-tudo, que podem ser úteis caso a turma precise de suporte.

Desenvolvimento: os estudantes deverão planejar a montagem de uma maquete considerando os materiais que têm em mãos e o perfil do museu a ser representado. Será preciso desenvolver a estrutura da maquete com materiais recicláveis, usando cola e tesoura. Em seguida, eles deverão fazer o acabamento da maquete com as tintas e esperar secar. Por fim, serão realizadas a montagem da exposição e a apresentação aos outros grupos.

Avaliação: avalie o desempenho dos estudantes na construção da maquete e auxilie aqueles que tiverem mais dificuldade em lidar com os materiais. Analise especialmente a criatividade dos grupos, tanto nas formas adotadas quanto nas soluções para concretizar suas ideias. Por fim, avalie se eles conseguiram criar um projeto que integre a forma com a ideia do museu, ou seja, se há diálogo entre o edifício e o tema do museu.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Peça ajuda ao professor de Matemática ao trabalhar os conceitos de escala e proporção.

Como a atividade requer certa habilidade manual com o corte e a colagem de objetos em miniatura, você pode ter de auxiliar os grupos em alguns momentos.

Refletir, conversar e registrar – Reconhecendo as artes visuais (páginas 31 e 32)

Encaminhamento das atividades

1. Os estudantes podem citar a questão da fantasia e da liberdade de narrativa, bastante explorada

nas animações. As cores e a linguagem acessível também podem contribuir para a identificação do público infantil com as animações.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Para conduzir a roda de conversa, fale pausadamente as palavras, com intervalos entre elas, para que os estudantes tenham tempo de concentrar-se. Sugerimos as seguintes palavras ou expressões: arte de rua, *stop-motion*, grafite, animação em 3D, lambe-lambe, desenho animado, visita, histórias, museu, museu virtual, coleção, exposição de arte. Escolha aquelas que foram mais significativas para a turma e inclua outras a seu critério.

UNIDADE 4 – O REGISTRO MUSICAL

Revisitar – A partitura (páginas 33 e 34)

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Depois que os estudantes realizarem a atividade 1, lembre-os de que toda partitura é uma convenção. Criada por indivíduos, ela é aceita por alguns grupos sociais e não é aceita por outros. Explique-lhes que existem culturas que adotam outras notações musicais, como no Tibete:

- BUDDHIST DIGITAL RESOURCE CENTER. Musical Notation, Divine Invocation. Google Arts & Culture. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/exhibit/wwwKSv8WPxdKeJg>>. Acesso em: 27 maio 2021.

No *link*, com conteúdo em inglês, é apresentada uma coleção de notações musicais de mosteiros tibetanos.

Explique também aos estudantes que a maneira de interpretar uma partitura criativa é livre. Ela pode ser “lida” usando vários sentidos (de cima para baixo, da direita para a esquerda etc.), velocidades, pausas, volumes e timbres, que serão estipulados em cada grupo. Repetições também podem ser exploradas. Por exemplo: a leitura de uma linha pode ser repetida como um *looping* por um intérprete, ao mesmo tempo que outro faz a leitura de outra linha, também em *looping*. O importante é que cada equipe crie uma lógica particular e tente dar “vida” ao conjunto de formas abstratas apresentado. Nesse processo criativo, estimule os estudantes a perceber que precisam criar outras convenções além dos três tipos de som que foram definidos inicialmente.

Revisitar – A tecnologia (página 35)

Encaminhamento das atividades

4. Estimule os estudantes a descrever o modo como o videoclipe escolhido articula a relação entre a música e o aspecto visual. Antes da resolução da questão, levante perguntas como: “Seu videoclipe favorito apresenta uma história?”, “Ele tem personagens?”, “Ele é cômico?”, “Ele tem cenas de dança?”.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Antes de os estudantes responderem à atividade 1, destaque que hoje convivemos com vários elementos tecnológicos criados em períodos distintos. Por mais que já seja possível a troca de arquivos musicais e audiovisuais via internet, ainda há pessoas que escutam rádio, discos de vinil, CDs, DVDs e até fitas cassete.

Explique que a tecnologia tem transformado a maneira como as músicas são registradas em partituras. Há aplicativos que auxiliam a escrita musical; alguns produzem partituras automaticamente: a pessoa canta, assobia ou toca uma melodia e eles registram o som em notação musical. Saiba mais sobre o assunto no artigo disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/scorecloud.html>>. Acesso em: 27 maio 2021. Ele trata do *software* ScoreCloud Studio, programa de notação musical cuja principal função é transcrever partituras. Se possível, baixe um aplicativo como este e apresente-o à turma.

De olho no texto – MC's pela Educação (páginas 36 e 37)

Encaminhamento das atividades

2. Estimule os estudantes a destacar elementos dos vídeos de que tenham gostado. Aproveite para perguntar do que não gostaram nessa proposta artística e peça-lhes que expliquem seus motivos.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

O projeto MC's pela Educação foi criado pela ONG Gerando Falcões, que desenvolve uma série de atividades com jovens da periferia de São Paulo. Após a leitura do texto, apresente a eles alguns vídeos.

A canção "Passinho da Educação" alude a letras de *funk* e de *rap* que valorizam a ostentação de riqueza e poder. A letra, porém, destaca que é a educação e o conhecimento que deveriam ser ostentados. A letra da canção "Resposta" incentiva os jovens a desenvolver suas potencialidades com responsabilidade e coragem. Os vídeos podem ser acessados nestes *links*:

- MC'S PELA EDUCAÇÃO – Passinho da Educação. Gerando Falcões, 2 jul. 2016. Vídeo (ca. 4 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mHxVe6ZerP4>>.
- MC'S PELA EDUCAÇÃO – Resposta. Gerando Falcões, 18 set. 2016. Vídeo (ca. 3 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zQIMR-RrVII>>. Acesso em: 27 maio 2021.

O que aprendemos? – A música e o mundo (páginas 38 e 39)

Encaminhamento das atividades

2. Estimule os estudantes a lembrar-se das semelhanças e diferenças entre as *performances* de cada gru-

po, destacando que as partituras criativas resultam em múltiplas interpretações, ao contrário das partituras convencionais. Elas dependem da criatividade singular de cada pessoa que as interpreta.

3. Estimule-os a apresentar e justificar suas ideias. À medida que se expressarem, faça problematizações como: "As pessoas estão mais ou menos atentas ao que escutam?", "Será que, com tanta oferta musical, nossa escuta fica superficial?", "Se qualquer um pode fazer e divulgar sua música pela internet para o mundo todo, isso não aumenta a concorrência entre os músicos? Fica mais difícil para eles conseguirem ser ouvidos pelo público?".
4. Com base nas questões, proponha uma reflexão sobre o papel da música como meio de expressão na sociedade. Lembre-os de que as canções e o comportamento dos artistas podem tanto nos emocionar quanto nos fazer pensar sobre algo. Pergunte-lhes se já foram influenciados pela música de algum modo (seja na forma de vestir-se, seja na ampliação de referências, seja na forma de pensar).
5. Peça aos estudantes que falem sobre as canções que gostam de ouvir. Estimule-os a pensar no conteúdo dessas letras, percebendo quais delas transmitem mensagens positivas ou fazem críticas à sociedade.

Orientações gerais sobre a condução da subseção e remediações

Na roda de conversa faça a mediação de modo que todos tenham a oportunidade de se expressar. Aproveite para avaliar a compreensão dos conteúdos e refletir sobre futuras abordagens pedagógicas.

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

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1 (1º SEMESTRE)

Unidades temáticas

Espaços teatrais e criação cênica e A dança está em todo lugar.

Objetivos

- Levar o estudante a perceber o potencial artístico de movimentos realizados fora do contexto da arte.
- Estimular o estudante a criar ações de teatro e dança com base em situações do cotidiano.

- Promover momentos de interação entre estudantes de turmas diferentes.
- Proporcionar ao estudante a experiência de apresentar-se em público.

Habilidades da BNCC

- EF15AR10, EF15AR11, EF15AR19, EF15AR20.

Gestão de sala de aula

Todas as aulas desta sequência contam com momentos em que é preciso se manifestar pelo corpo e que exigem que o espaço da sala de aula esteja livre de mobiliário. Na última aula, as ações ocorrerão em um espaço coletivo da escola.

Número de aulas estimado

4 aulas de 50 minutos cada uma.

Atividade preparatória

Converse com os estudantes sobre os esportes coletivos que eles mais gostam de praticar ou assistir. Procure investigar o motivo de gostarem desses esportes, o modo como são praticados, suas regras básicas, o número de jogadores que são necessários etc.

Aula 1

Conteúdo específico

- Reconhecer em movimentos realizados em esportes o potencial para inspirar movimentos de dança.

Recursos didáticos

- Equipamentos para a reprodução de vídeos sonoros.

Encaminhamento

- Peça aos estudantes que mostrem com o corpo os principais movimentos realizados pelos jogadores de seus esportes preferidos. Chame a atenção deles para a qualidade desses movimentos: como é seu ritmo (lento, moderado ou rápido) e como as pessoas se deslocam no espaço (os planos, as direções e os caminhos diferentes que realizam). Identifiquem o potencial de tais movimentos para inspirar criações em dança.
- Apresente-lhes o vídeo com um trecho do espetáculo *Dinamo*, da Companhia Deborah Colker, entre os minutos 6 e 10. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gZiLhrFSoll>>. Acesso em: 12 jul. 2021. Peça-lhes que observem a coreografia executada pelos dançarinos e identifiquem a referência nos movimentos típicos do futebol.
- Peça aos estudantes que se agrupem de acordo com suas afinidades com os esportes.
- Nos pequenos grupos, os estudantes devem estudar e exercitar os movimentos do esporte escolhido transformando-os em movimentos de dança.

Aula 2

Conteúdo específico

- Criar coletivamente cenas de teatro e de dança inspiradas em movimentos realizados em esportes.

Recursos didáticos

- Papel e caneta para registrar os roteiros e as ideias.

Encaminhamento

- Após desenvolverem movimentos coreografados com base em um esporte, os grupos devem pensar em uma cena inspirada nele, considerando que as apresentações deverão:
 - a) ocorrer em um local onde esse esporte poderia ser praticado (na quadra ou no pátio da escola, por exemplo) e sem que o público saiba previamente que se trata de uma encenação, como ocorre nos *flashmobs*;
 - b) partir de uma situação que poderia ser real e resultar em uma cena inusitada, contemplando desdobramentos de teatro e dança. Por exemplo, um grupo que escolheu o futebol pode encenar a entrada de um time em campo, na qual um jogador tropeça e cai sobre os demais, o que causa um efeito dominó, e, para se restabelecerem, eles se organizam dançando.
- Os grupos devem focar na criação da cena (escrita do roteiro e criação das sequências coreográficas).
- Você pode discutir com os grupos os roteiros elaborados e a melhor maneira de executá-los, contribuindo com a escolha dos melhores horário e local para as apresentações, visto que elas devem acontecer em um momento e espaço de uso coletivo da escola, como o pátio durante o intervalo de aulas.

Aula 3

Conteúdo específico

- Desenvolvimento, ensaio e finalização das cenas.

Recursos didáticos

- Roteiros elaborados na aula anterior.
- Equipamento para a reprodução de músicas.

Encaminhamento

- Os grupos devem finalizar o roteiro, escolher os figurinos e objetos de cena e, se for o caso, selecionar as músicas que serão utilizadas nas ações.
- Esse é o momento de ensaiar o que será feito em público. Os grupos podem assistir aos ensaios dos demais e dar sugestões para melhorar a apresentação.
- Organize os ensaios e analise com os grupos o melhor modo de adaptar as ações aos espaços onde elas serão realizadas. Se for possível, os ensaios devem ser feitos no local da apresentação, desde que os estudantes de outras turmas não tenham acesso a ele.

Aula 4

Conteúdo específico

- Apresentação das cenas em espaço da escola.

Recursos didáticos

- Figurinos e objetos de cena escolhidos pelos estudantes.
- Equipamento para a reprodução de músicas.




Encaminhamento

- Como os grupos apresentarão a cena em meio ao público da escola, como um *flashmob*, a ação dos grupos pode ocorrer fora do horário de aula ou em dias diferentes. Defina, com a ajuda da coordenação pedagógica, os melhores dia, local e horário para as ações acontecerem.
- Depois que todos tiverem se apresentado, os grupos devem conversar sobre a experiência do projeto.

Aferição e formas de acompanhamento dos objetivos de aprendizagem

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

	Sim	Não	Parcialmente
1. Os estudantes conseguiram perceber o potencial artístico dos movimentos do esporte?			
Observe especialmente o trabalho em grupo, quando experimentam movimentos dançados ou ritmados para gestos adquiridos da prática esportiva. Mais importante do que incluir esses movimentos na coreografia final é experimentar as diversas possibilidades que estes podem produzir, explorando planos, ritmos e deslocamentos variados.			
2. Os estudantes conseguiram criar uma cena inspirados pelo contexto esportivo?			
Auxilie os grupos a pensar sobre as possíveis etapas que envolvem uma partida do jogo escolhido, como a apresentação dos times, a relação com árbitros, a presença da torcida, quais são as principais jogadas e o comportamento que os jogadores parceiros e adversários costumam ter em quadra, para, assim, elaborar as situações inusitadas.			
3. Os estudantes foram capazes de se organizar e apresentar publicamente suas ações?			
Atingir esse objetivo significa que os estudantes foram capazes de trabalhar coletivamente, estabelecendo uma relação de confiança mútua, colaboração e articulação. Mais importante do que analisar o resultado estético da apresentação é avaliar como os estudantes se relacionam e se empenham para concretizar as ideias. Ao sugerir a proposta, você pode pedir à turma atenção à cooperação e retomá-la na roda de conversa de encerramento.			

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO			
MARQUE X NA CARINHA QUE RETRATA MELHOR O QUE VOCÊ SENTE AO RESPONDER A CADA QUESTÃO.			
	SIM	MAIS OU MENOS	NÃO
CONSEGUI PERCEBER A VARIEDADE DE CARACTERÍSTICAS EXISTENTES NOS MOVIMENTOS DO ESPORTE?			
FUI CAPAZ DE ME INSPIRAR NOS MOVIMENTOS DE UMA PRÁTICA ESPORTIVA PARA PROPOR MOVIMENTOS DE DANÇA?			
CONSEGUI ELABORAR CENAS DE TEATRO COM BASE EM SITUAÇÕES VIVENCIADAS POR JOGADORES?			
CONTRIBUI COM MEU GRUPO PARA PLANEJAR E APRESENTAR A CENA CRIADA AO PÚBLICO DA ESCOLA?			
NAS QUESTÕES EM QUE VOCÊ RESPONDEU NÃO, O QUE ACREDITA QUE PRECISA FAZER PARA MELHORAR?			

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2 (2º SEMESTRE)

Unidades temáticas

As artes visuais no dia a dia e O registro musical.

Objetivos

- Estimular o estudante a observar atentamente o entorno e valorizar a cultura urbana de sua cidade.
- Levar o estudante a refletir sobre o potencial transformador das linguagens artísticas e sobre o modo como a arte pode se relacionar e se integrar ao cotidiano.
- Proporcionar momentos de criação coletiva e de compartilhamento de opiniões, desenvolvendo a crítica e a autocrítica.

Habilidades da BNCC

- EF15AR01, EF15AR03, EF15AR05, EF15AR17.

Gestão de sala de aula

- Todas as aulas contam com momentos de criação coletiva; por isso, é importante trabalhar com espaços livres, em grandes rodas de conversa.

Número de aulas estimado

4 aulas de 50 minutos cada uma.

Atividade preparatória

- Solicite aos estudantes que pesquisem imagens de produções em grafite que existam no bairro ou município em que moram. Eles podem fazer o registro com a câmera de um *smartphone* ou a descrição por escrito com base no que observam no trajeto entre a escola e a casa deles. Podem também pedir a familiares e amigos que registrem os grafites no caminho para o trabalho. Caso a escola esteja localizada em uma região em que não haja manifestações de rua como o grafite, podem-se registrar manifestações de cultura visual em geral ou fazer uma pesquisa na internet, até mesmo usando o Google Street View, para buscar imagens de grafite em localidades vizinhas. Você também pode imprimir fotografias de grafites para usar em sala de aula ou utilizar as que são apresentadas no Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem, como a do Maau.

Aula 1

Conteúdo específico

- Reconhecer manifestações de arte urbana como o grafite e outras intervenções, especialmente as produzidas no entorno.

Recursos didáticos

- Recursos para compartilhar as imagens da atividade preparatória, seja por projeção de fotografias, seja por meio de fotografias impressas.

Encaminhamento

- Inicie a aula apresentando aos estudantes as fotografias que eles tiraram em seus trajetos.
- Faça a mediação com perguntas que suscitam a relação entre as imagens e a comunidade onde estão inseridas, tais como: "Vocês conhecem o local onde este grafite está pintado?", "O que ele retrata?", "Quem o pintou (é comum os grafites terem uma *tag*, ou seja, a assinatura do grafiteiro)?", "Vocês conhecem outras produções desse artista?", "Qual mensagem a imagem traz?", "Essa mensagem se relaciona com o local onde o grafite está ou com quem vive ali?".
- Converse com a turma sobre o modo como a arte pode ser usada como instrumento para comunicar à sociedade preocupações, anseios, denúncias, desejos, entre outros sentimentos de uma comunidade ou de parte dela. Manifestações artísticas realizadas por indivíduos ou por grupos dentro de sua comunidade fortalecem sua noção de pertencimento a esse lugar.
- Além dos grafites, outros tipos de intervenções urbanas podem transformar uma comunidade, como a pintura de fachadas, de ruas, a pintura mural, a criação de mobiliário, entre outros projetos que envolvem arte, arquitetura e urbanismo.
- Apresente aos estudantes os quatro exemplos a seguir e complemente-os com referências de projetos do município no qual a escola está situada:
 1. Projeto Cidade da Gente. Fortaleza (CE), 2018. Disponível em: <<https://www.fortaleza.ce.gov.br/noticias/fim-de-semana-reune-atraco-es-culturais-no-cidade-da-gente-do-dragao-do-mar>>.
 2. Projeto Morro Arte Mural. Comunidade Alto Vera Cruz, Belo Horizonte (MG), 2018. Disponível em: <<https://publica.art/portfolio/mamu/>>.
 3. Edifício em Budapeste, Hungria, que passou por revitalização do grupo de artistas Neopaint. Disponível em: <<https://equilibrioemvida.com/2016/10/16-imagens-antes-e-depois-que-vaio-te-impresionar-com-beleza/>>.
 4. Bicletário Big Comb. Roanoke, Virgínia, Estados Unidos. Disponível em: <<https://www.pinterest.pt/pin/552535448007135600/visual-search/>>. Acessos em: 5 out. 2021.
- Proponha aos estudantes estas questões com base na observação dos exemplos: "O que essas imagens têm em comum? No que elas se diferem umas das outras?", "Qual é a função dessas intervenções nos espaços urbanos?". As respostas são pessoais, e algumas devolutivas possíveis dizem respeito à presença

(ou não) das cores, o tipo de figura que é representado, a noção de beleza, de alegria ou de humor.

- Provoque os estudantes a pensar nas próprias soluções para esses espaços. Pergunte a eles: “Que pintura vocês fariam nessa rua de maneira a integrá-la com os edifícios?”, “Que intervenção fariam nessa comunidade situada em um morro?”, “E na lateral desse prédio?”, “Que formatos vocês imaginam para um bicicletário?”. Registre o que surgir dessa conversa.
- Por fim, reflitam coletivamente sobre locais do entorno da escola que merecem ou precisam ser transformados com intervenções artísticas.

Aula 2

Conteúdo específico

- Criar intervenções artísticas no entorno da escola.

Recursos didáticos

- Considere a lista criada com os estudantes no final da aula anterior e escolha um espaço do entorno da escola para ser transformado por meio de intervenções artísticas. Pode ser até mesmo a própria escola. Faça uma planta baixa desse espaço em tamanho grande, como em um papel *kraft*, de modo que a turma possa trabalhar coletivamente sobre ela, no chão ou em uma grande parede da sala de aula.
- Papel e lápis de cor.

Encaminhamento

- Apresente aos estudantes a planta baixa do espaço que será transformado por meio de intervenções artísticas. Coloque-a no centro de uma grande roda. Pergunte à turma: “Vocês o reconhecem?”, “Por que ele deve ou merece ser transformado?”, “O que vocês gostariam de modificar, excluir, inserir ou renovar nele?”, “De que modo essas transformações impactariam a vida das pessoas que frequentam esse local ou moram nele?”.
- Lembre-se de que as intervenções podem ser grafites, pinturas de fachada, intervenções no chão, criação de novos espaços ou mobiliários etc. Identifique na planta baixa onde cada ideia seria desenvolvida.
- Organize a turma em pequenos grupos de trabalho. Cada grupo detalhará uma das ideias. Por exemplo, se a turma levantou a possibilidade de criar um mural para a fachada de um prédio, um dos grupos desenvolverá essa ideia, descrevendo a imagem que pintaria e o modo como ela seria feita, justificando o motivo da escolha e, se possível, apresentando um esboço dessa pintura.
- Todos os grupos trabalharão em seus projetos específicos nessa aula e, ao final, devem fazer uma ficha

com os dados da intervenção: o tema e o nome dela, os materiais que usarão, o que motivou a criação, uma breve descrição da obra e o esboço dela (se houver).

Aula 3

Conteúdos específicos

- Apresentação das intervenções.
- Composição coletiva do projeto.

Recursos didáticos

- Fichas e esboços produzidos na aula anterior.

Encaminhamento

- Coloque a planta baixa do espaço a ser transformado no centro da sala. Cada grupo deve apresentar sua intervenção e, em seguida, incluir sua ficha de apresentação ao projeto.
- Reavalie o projeto em sua totalidade, fazendo as alterações e adaptações necessárias.

Aula 4

Conteúdo específico

- Ocupação por meio da música.

Recursos didáticos

- Recursos para a reprodução de músicas.

Encaminhamento

- Com o projeto de transformação concluído, proponha um novo desafio: ocupar o espaço por meio de uma criação ou intervenção sonora.
- Organize a turma em quatro grupos. Cada grupo deve criar uma ocupação por meio da música seguindo uma destas indicações: compor uma canção que tenha como tema essa transformação; desenvolver um espaço que possa ser utilizado pela comunidade para tocar ou ouvir músicas; criar uma *playlist* de músicas que ficariam tocando nesse ambiente no momento de inauguração desse espaço; criar um projeto de vídeo-clipe que seria realizado nesse espaço.
- As criações devem ser registradas em projetos por escrito e compartilhadas com os demais grupos. Os grupos podem apenas descrever as músicas escolhidas, mas a possibilidade de mostrar as músicas por áudio torna a atividade mais significativa.
- Façam uma grande roda para trocar impressões sobre o processo de criação e desenvolvimento do projeto.




Aferição e formas de acompanhamento dos objetivos de aprendizagem

Legenda

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

	Sim	Não	Parcialmente
<p>1. Os estudantes conseguiram identificar manifestações artísticas em seu entorno?</p> <p>É muito desafiador identificar a presença da arte no cotidiano, pois as manifestações artísticas podem ser confundidas com outros tipos de manifestação ou mesmo com vandalismo. Ainda que tenham dúvidas, os estudantes devem levar para a sala de aula todas as referências visuais que encontrarem para que vocês discutam, coletivamente, sobre o assunto. O importante é que eles se disponham a buscá-las e mantenham-se atentos ao que encontrarem.</p>			
<p>2. Os estudantes são capazes de perceber o poder transformador da arte?</p> <p>As conversas sobre os exemplos de intervenções da Aula 1 já estimulam os estudantes a perceber possíveis transformações cotidianas que a arte pode provocar, mas você pode ampliar essa percepção propondo-lhes que pesquisem reportagens sobre o assunto, com depoimentos verídicos de quem vive em locais transformados. Você também pode identificar se os estudantes desenvolveram essa capacidade analisando as fichas das intervenções criadas, nas quais eles relatam a motivação da criação.</p>			
<p>3. Os grupos foram capazes de articular as produções de artes visuais e de música?</p> <p>Embora a maior parte da proposta esteja centrada na linguagem visual, a última etapa, que contempla a música, também deve ser desenvolvida considerando o que já existe no local da intervenção e relacionar-se com as propostas criadas. Para isso, leve a turma a perceber que as músicas podem modificar a experiência do público com o local.</p>			
<p>4. A turma foi capaz de trabalhar coletivamente para o desenvolvimento das propostas?</p> <p>Analise se os estudantes conseguiram se organizar definindo tarefas específicas para cada integrante da equipe. Observe se todos têm voz dentro do grupo e como cada um se envolve com o que foi proposto. Sempre que necessário, auxilie-os nessa organização. Anote as percepções em seu caderno de registros e consulte-as em propostas futuras.</p>			

FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

MARQUE X NA CARINHA QUE RETRATA MELHOR O QUE VOCÊ SENTE AO RESPONDER A CADA QUESTÃO.	 SIM	 MAIS OU MENOS	 NÃO
OBSERVEI ATENTAMENTE E REGISTREI MANIFESTAÇÕES DE ARTE URBANA NO MEU ENTORNO?			
COMPREENDI O QUANTO A ARTE PODE TRANSFORMAR UM AMBIENTE?			
CONSEGUI CRIAR UMA OU MAIS INTERVENÇÕES ARTÍSTICAS INTEGRADAS AO COTIDIANO DE UMA COMUNIDADE?			
CONTRIBUI COM MEUS COLEGAS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS PROPOSTAS DE INTERVENÇÕES ARTÍSTICAS?			
<p>NAS QUESTÕES EM QUE VOCÊ RESPONDEU NÃO, O QUE ACREDITA QUE PRECISA FAZER PARA MELHORAR?</p> <hr/> <hr/> <hr/>			

ILUSTRAÇÕES: IVAN COUTINHO

MUNDO DE EXPLORAÇÕES ARTE

5^o
ano

Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Organizadora: Editora Moderna

Obra coletiva concebida, desenvolvida
e produzida pela Editora Moderna.

Editora responsável:

Andressa Munique Paiva

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

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

LIVRO DE PRÁTICAS E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

Componente: Arte

1ª edição

São Paulo, 2021

Elaboração dos originais:

Diego Moschkovich

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

Luiz Pimentel

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

Bela Moschkovich

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

Lucas de Oliveira

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

Christiane Coutinho

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

Franco Caldas Fuchs

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

Coordenação editorial de produção: Maria do Carmo Fernandes Branco

Edição de texto: Lygia Roncel

Assistência editorial: Raphael Henrique de Souza Freitas

Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula

Coordenação de produção: Patricia Costa

Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues

Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite

Projeto gráfico: Megalo/Narjara Lara

Capa: Daniela Cunha

Ilustração: Marcos de Mello

Coordenação de arte: Aderson Assis Oliveira

Edição de arte: Felipe Borba

Editoração eletrônica: Narjara Lara

Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani

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

Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi

Pesquisa iconográfica: Angelita Cardoso, Vanessa Trindade

Suporte administrativo editorial: Flávia Bosqueiro

Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues

Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro, Vânia Aparecida M. de Oliveira

Pré-impressão: Alexandre Petreca, Andréa Medeiros da Silva, Everton L. de Oliveira, Fabio Roldan, Marcio H. Kamoto, Ricardo Rodrigues, Vitória Sousa

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

Impressão e acabamento:

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

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

5º ano : ensino fundamental : anos iniciais
Componente: Arte
ISBN 978-65-5779-939-0

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

21-81899

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

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

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

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

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

Impresso no Brasil

Sumário

Unidade 1 Espaços teatrais e criação cênica 4

Observação, investigação, reflexão e criação

De olho na imagem – Espaços teatrais	4
Hora da pesquisa – Grupos de teatro locais	6
Processo de criação – Investigação teatral	8
Refletir, conversar e registrar – Criação cênica	10

Unidade 2 A dança está em todo lugar 11

Revisão, fixação e verificação de aprendizagem

Revisitar – As danças de rua	11
Revisitar – A intervenção artística	13
De olho no texto – <i>Flashmob</i> literário	16
O que aprendemos? – A dança é para todo mundo	19
Quiz!	20

Unidade 3 As artes visuais no dia a dia 21

Observação, investigação, reflexão e criação

De olho na imagem – Arte urbana	21
Lambe-lambes da turma	24
Hora da pesquisa – Visitando museus	25
Processo de criação – Maquetes!	28
Construindo a maquete de um museu	29
Refletir, conversar e registrar – Reconhecendo as artes visuais	31

Unidade 4 O registro musical 33

Revisão, fixação e verificação de aprendizagem

Revisitar – A partitura	33
Revisitar – A tecnologia	35
De olho no texto – MC's pela Educação	36
O que aprendemos? – A música e o mundo	38

Referências bibliográficas comentadas	40
---	----

Ícones da coleção



Atividade oral



Atividade escrita



Atividade em dupla ou grupo



Leitura com a ajuda do professor



Desenho



Atividade no caderno



Atividade para casa

Espaços teatrais e criação cênica

Observação, investigação, reflexão e criação

De olho na imagem Espaços teatrais

1. Veja a seguir dois exemplos de espaços teatrais bem diferentes. O primeiro está localizado na cidade de Londres, na Inglaterra, e o segundo fica na cidade de Hanói, no Vietnã. O professor exibirá alguns vídeos com imagens desses teatros a você e aos seus colegas. Assista com atenção e, depois, escreva nos espaços reservados abaixo quais foram as características mais marcantes que você observou em cada uma dessas construções.



Teatro Shakespeare's Globe, em Londres, na Inglaterra. Fotografia de 2019.

Características desse espaço teatral:


Resposta pessoal. Os estudantes podem destacar que o teatro é construído em madeira, em formato circular. Há tanto partes cobertas na extremidade do círculo quanto um espaço a céu aberto na região central, onde o público assiste ao espetáculo em pé.



Teatro Thang Long, em Hanói, no Vietnã. Fotografia de 2011.

Características desse espaço teatral:

Resposta pessoal. Os estudantes podem destacar que o palco desse tipo de teatro é uma piscina. Os atores ficam na água atrás de um biombo, manipulando os bonecos por meio de varas submersas.

-  2. Agora, você e seus colegas devem pensar em um espaço inusitado da escola que poderia servir como local para uma apresentação cênica. Depois que o espaço for escolhido pela turma, desenhe-o no quadro abaixo e, em seguida, anote no espaço reservado as principais características dele. Descreva, por exemplo, seu formato, se é um espaço coberto ou a céu aberto, se tem boa iluminação, se é silencioso etc.



Características desse espaço:

Resposta pessoal.


Você conhece grupos teatrais do local onde vive? Com o auxílio do professor, a turma toda fará uma pesquisa para descobrir as principais companhias que atuam na região ou na cidade onde você vive.



JOSE LUIS JUHAS

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

- 1 Primeiro, dividam-se em grupos. Cada grupo coletará informações na internet sobre uma companhia.
- 2 Com os colegas de grupo, escolham uma companhia sobre a qual vocês gostariam de saber mais.
- 3 Anotem perguntas que desejam fazer aos integrantes da companhia, para ampliar ainda mais a pesquisa do grupo. O professor os auxiliará a entrar em contato com os artistas para agendar com eles uma entrevista.
- 4 Para realizar as entrevistas, vocês podem, por exemplo, convidar os artistas para um bate-papo na escola, visitar a sede da companhia ou promover um encontro virtual, por meio de uma chamada de vídeo.
- 5 Registrem as entrevistas por meio de fotografias e da gravação de áudios e vídeos!

 **6** Neste quadro, registre as principais informações que você coletou na pesquisa.

Respostas pessoais.

Nome da companhia e ano em que ela foi criada:

Sede do grupo:

Nome dos integrantes, com suas funções na companhia:

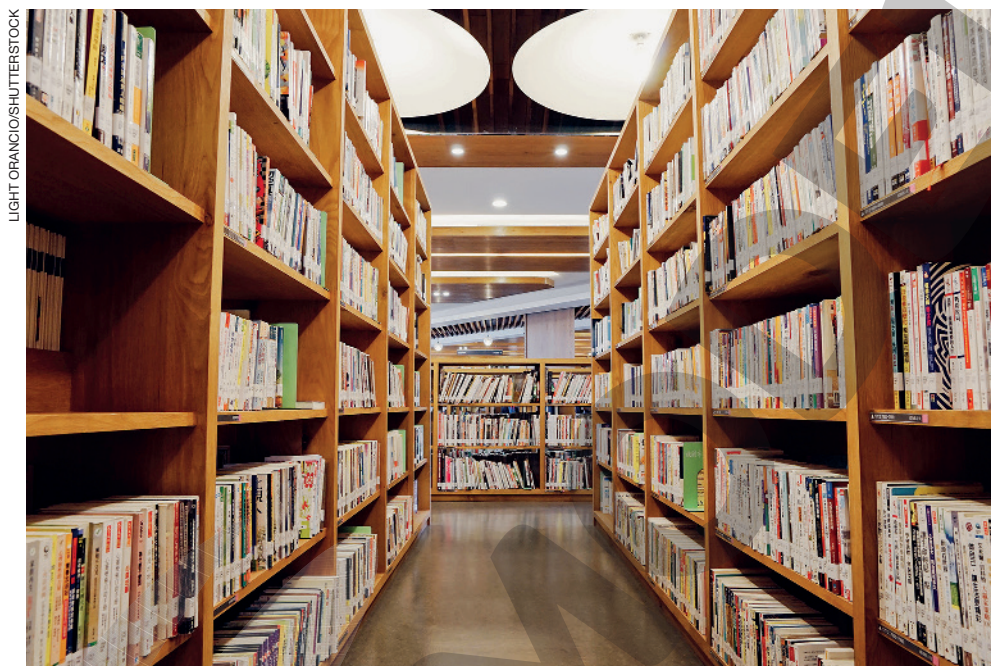
Proposta artística:

Principais trabalhos realizados:

Na subseção *O que é esta imagem?*, você e seus colegas escolheram e desenharam um **espaço da escola**. Agora, vocês usarão esse espaço em uma atividade de investigação teatral, que acontecerá em várias etapas.

Esse processo será realizado de **maneira colaborativa**, e o trabalho de todos os participantes deve ter a mesma importância.

Nessa criação, vocês podem elaborar cenas que dialoguem diretamente com o sentido real do espaço ou criar algo que dê um sentido totalmente novo a ele. Se vocês escolherem trabalhar no espaço da biblioteca, por exemplo, podem representar uma história que se desenrole nesse ambiente, como a de detetives que investigam o roubo de livros raros e valiosos!



LIGHT ORANCIO/SHUTTERSTOCK

A turma criará uma investigação cênica em um espaço da escola, como a biblioteca.

Outra opção seria aproveitar uma característica da biblioteca, como seus corredores cheios de livros, para representar, por exemplo, uma história fantástica sobre jovens que estão perdidos em um misterioso labirinto.

Sigam as etapas a seguir.

- 1 Depois de selecionar e estudar as características do espaço cênico, elaborem, com o auxílio do professor, uma **situação de conflito inicial** que gere várias **perguntas**. Por exemplo: jovens turistas desapareceram em um hotel e possivelmente estão perdidos em um labirinto. Quem criou esse labirinto? Como ele foi construído? Como esses jovens foram parar nesse lugar? O que eles devem fazer para sair de lá?

- 2 A turma deverá elaborar improvisações cênicas e organizá-las como **episódios de uma série**. Cada episódio deve conter personagens e ações ligados a uma parte da história que está sendo criada. Se vocês, então, decidissem fazer uma montagem sobre jovens perdidos em um misterioso labirinto, os episódios poderiam ser organizados deste modo:



Uma história sobre um misterioso labirinto, por exemplo, deverá se desdobrar em vários episódios cênicos.

Primeiro episódio: o início da trama pode remeter a muitos anos atrás.

O professor pode se apresentar como um funcionário de um misterioso hotel antigo. Ele pede a uma equipe de arquitetos (vocês!) que elabore projetos para a construção de um labirinto gigante no hotel. Como arquitetos, vocês devem improvisar diálogos, perguntas e ações, e até mesmo criar desenhos que mostrem projetos de labirinto.

Segundo episódio: nesse episódio, que se passa nos dias de hoje, o professor pode assumir o papel de um guia de viagem que conduz jovens turistas (vocês!) ao misterioso hotel que acaba de ser construído. Por meio de improvisações, vocês devem mostrar a reação desses jovens ao deparar com a entrada de um labirinto, cuja visita ainda não foi autorizada.

Terceiro episódio: o professor, agora, é um chefe do Corpo de Bombeiros convocado para resgatar os jovens perdidos, e vocês são as equipes de ajuda! O que vocês encontrarão dentro do labirinto misterioso? Como salvarão os jovens que estão presos nele?

- 3 Ao fim de cada episódio, façam uma **avaliação**, conversando e refletindo sobre as ações, as falas e os personagens que foram criados. Com base nela, em parceria com o professor, vocês podem planejar como serão os futuros episódios e como a história pode ser concluída em um episódio final.
- 4 Ao longo dos encontros, organizem-se para **filmar e fotografar** as cenas que estão sendo criadas.
- 5 No final do processo, vocês poderão convidar alguns **espectadores** da comunidade escolar, como colegas de outras turmas, e compartilhar com eles a improvisação, em um único encontro, de alguns dos principais episódios criados.

1. Em uma roda de conversa, conte aos seus colegas como foi, para você, a experiência de participar da elaboração coletiva de uma montagem teatral na subseção *Processo de criação*. Todos os integrantes do grupo tiveram o poder de fazer escolhas artísticas?
2. Selecione algumas fotografias e trechos de vídeos produzidos como registros da criação cênica dos quais você mais gostou. Com base nesses materiais, destaque para os seus colegas detalhes que, na sua opinião, merecem ser lembrados. Abaixo, descreva esses detalhes e explique por que eles são importantes para você.

Resposta pessoal.

3. Faça uma reflexão sobre o tema da investigação cênica realizada e sobre as ações dos personagens. De que modo isso tudo se relaciona com o universo e os interesses dos integrantes do grupo? Compartilhe suas opiniões com os colegas e registre abaixo suas ideias.

Resposta pessoal.

4. Quais foram os maiores desafios que seu grupo enfrentou na produção da montagem? Como vocês lidaram com eles?

Resposta pessoal.

A dança está em todo lugar

Revisão, fixação e verificação de aprendizagem

Revisitar As danças de rua

Praças, ruas, escadarias, galerias e parques, todos esses são espaços para dançar. Existem diversos grupos e bailarinos que preferem não se fechar em palcos de dança e buscam espaços públicos.

Na fotografia abaixo, os dançarinos do grupo ...Avoa! Núcleo Artístico estão em uma rua muito movimentada no centro histórico da cidade de São Paulo, onde há bancos, centros culturais e comércio popular. A artista da dança e coreógrafa Luciana Bortoletto, que dirige o grupo desde 2006, foi quem criou essa *performance*, inspirada por tudo o que ela via na região em que morava, no centro da cidade.



...Avoa! Núcleo Artístico. Ultrapássaros. São Paulo (SP), 2016.

1. Observe a fotografia acima e, em uma conversa entre toda a turma, conte aos seus colegas e ao professor: **Respostas pessoais.**
 - a. O que você imagina que os dançarinos estão fazendo?
 - b. Qual é a expressão no rosto deles?

- c. Qual é a expressão no rosto das pessoas que estão observando?
- d. Considerando o local, os materiais, os figurinos e os movimentos, qual você acha que é o tema dessa apresentação?
- e. Em sua opinião, por que o grupo escolheu esse tema?
- f. Como você imagina que seja o centro de uma cidade grande como São Paulo?
- g. Você já foi ao centro da sua cidade? Como ele é?

Quando um dançarino pensa e planeja uma dança para que ela aconteça em um espaço público, é porque ele quer comunicar ou expressar algo que só pode ser feito nesse ambiente.

A *performance Solo de rua*, por exemplo, já foi apresentada em muitos lugares no Brasil e fora dele, como rodoviárias, centros históricos, praças, parques e orlas de praia. Quando foi criada, a *performance* era feita por uma única pessoa: a coreógrafa Luciana Bortoletto. Observe a imagem ao lado.

Luciana Bortoletto, ...Avoa! Núcleo Artístico. *Solo de rua*. Santos (SP), 2013.



ACERVO AVOA! NÚCLEO ARTÍSTICO

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

2. Você reconhece o material que a artista está usando? **Resposta pessoal.**
3. Em sua opinião, por que a artista escolheu esse lugar para fazer sua *performance*? **Resposta pessoal.**
4. Qual é a diferença entre se apresentar em um espaço urbano e em um espaço natural, como a orla de uma praia? **Resposta pessoal.**
5. Agora, imagine que: o ...Avoa! Núcleo Artístico fará a *performance Solo de rua* na sua cidade e, como os artistas do grupo não a conhecem, pedem a você que lhes indique locais onde podem realizá-la. Pense em espaços públicos da sua cidade, reflita sobre como cada escolha pode alterar a *performance* e sua relação com o público e escreva em uma folha ou no caderno dois ou mais lugares que você indicaria ao grupo e o motivo de indicá-los. Comente também o modo como você imagina que as pessoas receberiam essa proposta. **Resposta pessoal.**

Revisitar A intervenção artística

A intervenção artística que acontece em espaços públicos não tem como objetivo principal apenas a apresentação de um espetáculo de arte na rua. Ela vai além disso! A intervenção artística busca causar algum tipo de mudança no espaço ou no público, ou ainda na funcionalidade daquele ambiente.

O grupo de dança Zumb.boys criou em 2016 uma intervenção urbana chamada *Mané Boneco*, que aconteceu em diversos espaços da cidade de São Paulo (SP), em ruas de comércio popular, em ruas de lazer e em espaços culturais. Os integrantes do grupo esperavam que as pessoas se sentissem motivadas pela dança que eles praticavam e, assim, dançassem com eles.



CATARINA MACHADO



ARI WILLIAMS

Zumb.boys. *Mané Boneco*. Performances na Casa de Cultura Manoel Mendonça (acima) e no Sesc Santo Amaro (ao lado). Fotografias de 2018.

1. Observe os registros de dois momentos da intervenção *Mané Boneco* e responda às questões a seguir.
 - a. Onde cada uma das intervenções está ocorrendo?

A primeira intervenção acontece em uma rua, possivelmente de comércio popular. A segunda ocorre em um espaço cultural, provavelmente em uma área de convivência.

b. Você reconhece esses movimentos de algum tipo de manifestação da dança?

Resposta pessoal. As pernas para o alto e as torções sugerem movimentos de manifestações

como o *breaking* e a capoeira, que dependem de força para serem realizados.

c. Você acha que o grupo conseguiu o que planejou? Qual(is) elemento(s) nas imagens o faz(em) pensar assim?

Respostas pessoais.

d. Que mudanças o grupo pode ter provocado nesses locais?

Resposta pessoal.

e. De que modo ele pode ter afetado as pessoas que ali estavam?

Resposta pessoal.

f. Qual seria sua reação caso deparasse com alguém dançando na rua no seu trajeto para a escola?

Resposta pessoal.

A intervenção artística *Mané Boneco*, dos Zumb.boys, foi inspirada em um brinquedo tradicional nordestino chamado Mané Gostoso (ou mané-besta, mané-tolo, entre outros nomes). Esse brinquedo é feito com duas barras de madeira paralelas na vertical, um travessão e um boneco de madeira que fica pendurado pelos braços em uma corda, na parte superior entre as barras. Quando se aperta a parte inferior do brinquedo, o boneco gira de muitos modos, de acordo com o ritmo e a habilidade do brincante.



Brinquedo Mané Gostoso.
Recife (PE), 2019.

2. Você conhece o brinquedo acima? *Resposta pessoal.*
3. Como ele funciona? *Resposta pessoal.*
4. Assista aos vídeos que o professor exibirá sobre o Mané Gostoso e sobre a *performance Mané Boneco*, dos Zumb.boys. Em sala de aula, converse com o restante da turma sobre o que vocês perceberam nos vídeos. *Respostas pessoais.*
 - a. Quais movimentos o boneco faz?
 - b. Quais movimentos os dançarinos do Zumb.boys executam?
 - c. Você percebe alguma semelhança entre eles?
 - d. Os rapazes parecem estar dançando ou brincando? Por quê?

Depois, coloquem uma música para tocar e dancem explorando o espaço da sala de aula por meio de saltos, giros e torções do corpo. Os vídeos do brinquedo e da *performance* do grupo Zumb.boys podem inspirá-los, mas vocês também podem improvisar e experimentar os próprios movimentos. Lembrem-se de tentar ocupar todo o espaço e de experimentar diferentes planos e ritmos de movimentos. Divirtam-se!

De olho no texto **Flashmob literário**

Existe um tipo de intervenção artística chamado *flashmob*, que é quando um grupo de pessoas se organiza (em especial pelas redes sociais) e produz uma ação coletiva em um espaço público sem a prévia divulgação para as pessoas que frequentam esse local. Os *flashmobs* mais conhecidos são os de dança, em que se realizam coreografias. O que talvez poucas pessoas saibam é que existem *flashmobs* de outras linguagens, como os de música e os de literatura. Leia a matéria abaixo, que divulga um desses eventos.

Flashmob em treze cidades dissemina a ideia de que a leitura muda o mundo

“Ler move o mundo”. Sob este título, acontece no próximo sábado, dia 26 de setembro, às 14h, um Flashmob que vai reunir leitores de treze cidades da América do Sul para disseminar a importância da leitura. A data celebra o Dia Europeu das Línguas.

Flashmob é uma reunião de pessoas em determinado lugar para apoiar uma causa ou realizar algum tipo de ação, normalmente inusitada.

Nesta iniciativa, a ideia é que cada leitor leve um livro que tenha feito diferença na sua vida e leia em voz alta um trecho para outra pessoa.

A ação vai acontecer nas cidades de São Paulo, Rio de Janeiro, Salvador, Curitiba, Porto Alegre, Buenos Aires, Córdoba, Montevideu, Lima, La Paz, Bogotá, Caracas, Santiago do Chile. O idioma do livro pode ser escolhido livremente. Ao longo da ação, os participantes podem se presentear, trocando exemplares de seus livros favoritos.

No Brasil, os Flashmobs serão realizados nos seguintes locais:

São Paulo: Vão livre do MASP – Avenida Paulista, 1578 – metrô Trianon

Rio de Janeiro: Jardim do Museu de Arte Moderna (MAM) – Av. Infante Dom Henrique, 85

Parque do Flamengo

Curitiba: Boca Maldita em frente ao obelisco do relógio

Porto Alegre: Parque Moinhos de Vento (Parcão) – Rua Comendador Caminha, s/n – Moinhos de Vento



Flashmob literário Ler Move o Mundo, no vão livre do Masp. São Paulo (SP), 2015.

MARCIA MINILLO/OLHAR IMAGEM

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

Salvador, única cidade que a ação acontecerá às 17h: Museu de Arte Moderna da Bahia – Avenida Contorno, sem número – Comércio

Para acompanhar virtualmente as múltiplas ações, use as hashtags #Iermoveomundo #LesenbewegtdieWelt #LeerMueveelMundo.

O Flashmob foi organizado pelo Goethe-Institut, em cooperação com a EUNIC (European Union National Institutes for Culture) e em parceria com diversas instituições locais.

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS (Snel). Flashmob em treze cidades dissemina a ideia de que a leitura muda o mundo. 22 set. 2015. Disponível em: <<https://snel.org.br/flashmob-em-treze-cidades-dissemina-a-ideia-de-que-a-leitura-muda-o-mundo/>>. Acesso em: 4 maio 2021.



1. Em sala de aula, coletivamente, reflitam sobre os principais pontos que precisam ser considerados na organização de um *flashmob*. Em seguida, identifique na reportagem quais são esses pontos e responda:

a. Em quais cidades ocorreu o *flashmob* literário?

São Paulo, Rio de Janeiro, Salvador, Curitiba, Porto Alegre, Buenos Aires, Córdoba, Montevideu,

Lima, La Paz, Bogotá, Caracas e Santiago do Chile.

b. O que foi feito no evento? Descreva as ações.

Cada leitor levou um livro que fez diferença na sua vida e leu em voz alta um trecho para outra pessoa.

c. Por que as pessoas criaram esse *flashmob*?

Para disseminar a importância da leitura e celebrar o Dia Europeu das Línguas.

d. Quem organizou o evento?

O Goethe-Institut, em cooperação com a European Union National Institutes for Culture (EUNIC), e em parceria com instituições locais.

e. O que as pessoas deveriam fazer para participar dele?

Comparecer ao local na hora marcada levando consigo um livro à sua escolha, em qualquer idioma.

f. Como o *flashmob* foi documentado?

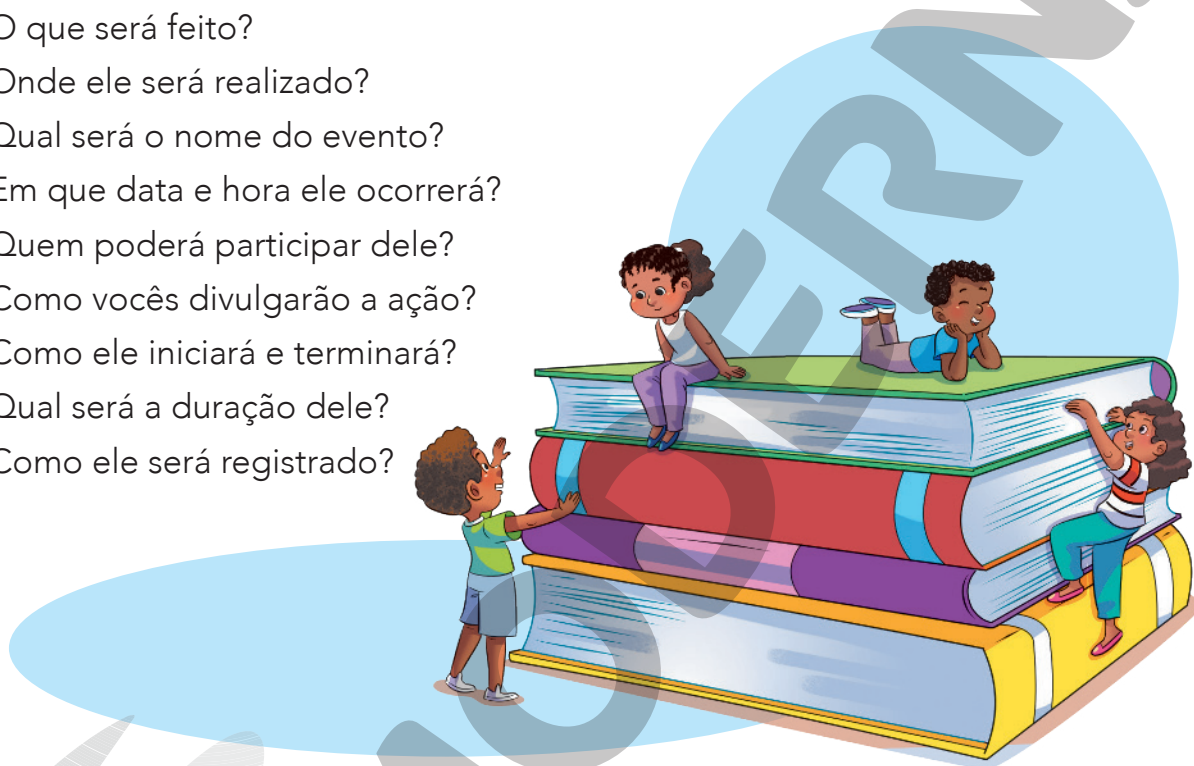
As pessoas que fotografaram e filmaram o evento postaram seus registros com *hashtags*

específicas para que eles fossem localizados depois.

Que tal agora planejar e realizar um *flashmob* literário na escola?

Para isso, você e seus colegas deverão se organizar coletivamente com a ajuda do professor, que anotará na lousa as ideias de vocês com base na seguinte estrutura:

- Qual será o objetivo do evento?
- O que será feito?
- Onde ele será realizado?
- Qual será o nome do evento?
- Em que data e hora ele ocorrerá?
- Quem poderá participar dele?
- Como vocês divulgarão a ação?
- Como ele iniciará e terminará?
- Qual será a duração dele?
- Como ele será registrado?



JOSE LUIS JUHAS

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

Com todos esses pontos definidos, ponham em prática o planejamento, distribuindo entre vocês as tarefas e as responsabilidades da organização, e curtam o evento. Lembrem-se de registrar tudo!

Depois, avaliem a experiência em uma conversa com os colegas e o professor.

Respostas pessoais.

- O que vocês mais gostaram de fazer: planejar e ter ideias ou realizar o que tinham em mente? Por quê?
- Quais desafios surgiram no percurso?
- O que as pessoas que participaram do *flashmob* acharam? Se vocês não registraram essas impressões durante o evento, procurem algumas dessas pessoas e perguntem isso a elas.
- Se vocês fossem refazer o evento, mudariam alguma coisa? O que vocês mudariam e por quê?

O que aprendemos? A dança é para todo mundo

Esse senhor que você vê no primeiro plano da fotografia abaixo é um bailarino, coreógrafo, diretor e pesquisador de dança argentino chamado Luis Arrieta. Ele dedicou mais de 40 anos da sua vida à dança. Escolhemos esta fotografia porque ela reúne alguns conteúdos importantes a respeito da dança.



Luis Arrieta em apresentação no Festival Visões Urbanas. Pateo do Collegio, São Paulo (SP), 2013.

Refleta sobre a imagem e responda às questões a seguir.

1. Na sua opinião, qual é a idade apropriada para praticar dança? Explique sua resposta.

Resposta pessoal. É importante que o estudante demonstre compreender que não há uma idade apropriada para dançar, que todos podem dançar independentemente de sua idade e tipo físico.

2. Qual elemento na fotografia nos indica que se trata do registro de uma intervenção artística?

Resposta pessoal. O público no entorno do dançarino e o cenário indicam que a dança está

acontecendo em um espaço urbano, em um local de passagem das pessoas.

3. Quais são os lugares indicados para a prática da dança?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante demonstre compreender que não há um lugar

apropriado para a dança, pois ela pode acontecer nos mais variados locais.

Quiz!

Agora, vamos verificar o que você aprendeu até este momento com um *quiz*, ou seja, um jogo de perguntas e respostas! Em um *quiz*, não basta saber a resposta: é preciso ser rápido no pensamento e na ação.

- 1 Organizem-se em grupos de quatro integrantes e escolham um nome para cada grupo.
- 2 Escrevam na lousa os nomes dos grupos, deixando um espaço para que se insira a pontuação.
- 3 O professor fará perguntas a toda a turma. Quem levantar a mão primeiro ganha o direito de responder.
- 4 Quando um grupo ganhar o direito de responder, deverá se manifestar em até, no máximo, 10 segundos. Caso contrário, perderá 1 ponto e cederá o direito de resposta ao grupo que foi o segundo mais rápido.
- 5 Cada resposta correta dada oralmente vale 1 ponto. Cada resposta correta demonstrada com o corpo vale 2 pontos. As respostas erradas não somam nem debitam pontos. Em perguntas do tipo "Certo ou errado?", será preciso justificar se a resposta for "errado".
- 6 O professor é quem decidirá se a resposta está certa ou não, mas ele poderá sortear um dos grupos para ajudá-lo na decisão.
- 7 Ganha o jogo o grupo que tiver mais pontos ao final de todas as perguntas.

Observação, investigação, reflexão e criação**De olho na imagem Arte urbana**

Os museus são locais que expõem, guardam e preservam objetos de valor artístico, histórico, científico ou cultural. Existem muitos deles pelo mundo, abrigados nos mais variados prédios, mas sabia que também há museus que ficam na rua, abertos a qualquer pessoa que passe por eles?



Museu Aberto de Arte Urbana (Maau). São Paulo (SP), 2014.

O Museu Aberto de Arte Urbana (Maau) de São Paulo fica em uma importante avenida da zona norte paulistana.

A ideia de criar o museu teve início quando um grupo de grafiteiros, entre eles Binho Ribeiro e Chivitz, foi denunciado e preso por grafitar nos pilares da avenida. Depois do episódio, eles apresentaram o projeto do museu à Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, um órgão governamental responsável por promover a arte e a cultura a todos os cidadãos, e tiveram o apoio dela para realizá-lo.

O museu surgiu em 2011, e suas paredes são 33 pilares de concreto com cerca de 4 metros de altura cada um, que seguram a estrutura de um elevador por onde

passam os trens do metrô. Sob a curadoria de Binho Ribeiro e Chivitz, dezenas de grafiteiros expõem suas obras de arte de rua, gratuitamente, para todas as pessoas que passam pela avenida.

1. Em sua opinião, por que esses artistas foram presos? *Resposta pessoal.*
2. O que pode ter mudado com o surgimento do Maau? *Resposta pessoal.*
3. De que modo você imagina que um museu aberto, na rua, consegue guardar e preservar sua coleção? *Resposta pessoal.*
4. Quais são as diferenças para o público entre visitar um museu aberto e um fechado? *Resposta pessoal.*
5. Observe atentamente a imagem do Maau. Quais das figuras pintadas você reconhece?

Resposta pessoal.

6. Na sua opinião, as obras do Maau se relacionam de algum modo com os elementos da cidade (carros, casas, lojas, pessoas, barulho etc.)? Explique sua resposta.

Resposta pessoal.

7. O que você pintaria em uma parede de 4 metros de altura de um museu a céu aberto? Por quê?

Resposta pessoal.

8. As artes visuais aqui apresentadas estão em um espaço urbano, mas a arte está em diversos lugares, inclusive muito próximo de você. Nos caminhos por onde você costuma passar, procure imagens que você considera arte. Fotografe-as e leve as fotografias para a sala de aula ou descreva-as para o professor e os seus colegas. Podem ser figuras em muros, paisagens que você registraria em uma fotografia, uma construção com uma arquitetura especial, entre muitos outros exemplos.

Além dos grafites, uma produção que ocupa muros e postes de muitas cidades são os lambe-lambes. Os lambe-lambes são cartazes de papel e levam esse nome porque a cola é passada sobre eles com um rolo de pintura ou pincel, como se eles estivessem sendo lambidos.

Eles podem anunciar eventos, divulgar produtos, mas, em sua versão mais artística, comunicam ideias, posicionamentos políticos ou pensamentos sobre a vida. Lambe-lambes podem conter imagens ou apenas letras e, por serem impressos e por necessitarem apenas de papel e cola para sua confecção e divulgação, podem ser produzidos em grande quantidade com um custo baixo e colados em muitos lugares.



Lambe-lambe em viaduto na Praça Marechal Deodoro, São Paulo (SP), 2015.

9. Repare no lambe-lambe acima e responda às questões a seguir.

a. O que se destaca no cartaz?

Resposta pessoal.

b. Que mensagem o cartaz transmite?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante perceba que o cartaz transmite uma mensagem de amor.

c. Como foram usadas as letras?

Resposta pessoal. É importante que o estudante perceba que as letras são todas em caixa-alta (maiúsculas) e não seguem um padrão de tamanho ou espaçamento. O artista ou designer brinca com as letras e com as palavras, entendendo-as como imagens.

d. Em sua opinião, por que o cartaz é organizado desse modo?

Resposta pessoal. Os lambe-lambes têm poucas palavras ou figuras porque precisam ser lidos facilmente e rapidamente, justamente porque costumam estar em locais de passagem.

Lambe-lambes da turma

Produza agora seu próprio cartaz usando o mesmo modo de trabalhar as letras que os artistas dos lambe-lambes usam.

Você precisará de:

- ✓ papel sulfite
- ✓ pincel
- ✓ lápis
- ✓ tintas nas cores preta, vermelha, azul e amarela

- 1 Primeiro, pense em uma mensagem que você gostaria de passar ao mundo utilizando poucas palavras.
- 2 Organize essa mensagem no cartaz, destacando as palavras mais importantes. Brinque com as letras, desenhando cada uma de um jeito (elas não precisam ficar todas iguais).
- 3 Pinte as letras deixando-as com uma espessura larga – assim, sua mensagem ficará bem visível. Use as cores que desejar, misture as tintas, brinque com as cores.
- 4 Depois de pronto, deixe o cartaz secar bem. Enquanto isso, limpe e organize o material utilizado.
- 5 Com a ajuda do professor, você e seus colegas devem escolher uma parede ou um muro da escola, interno ou externo, para colar os seus cartazes. Os cartazes sofrerão com a ação do tempo, mas não há problema, pois a arte de rua é mesmo passageira.
- 6 Colem seus cartazes lado a lado, bem juntinhos, formando um grande mural.
- 7 Registrem, por meio de fotografias ou de depoimentos gravados em vídeo, a impressão do público que viu essa grande obra coletiva.
- 8 Em sala de aula, revejam as fotografias ou as gravações uns dos outros e conversem sobre a atividade entre si e com o professor.



JOSE LUIS JUHAS

Hora da pesquisa Visitando museus

Você já visitou virtualmente um espaço de arte? Há vários museus que apresentam, em um *site* na internet, sua história e as peças que constituem seu acervo. Agora, aproveitará esse recurso para conhecer museus diversos, que nos ajudam a entender nossa história e quem somos.

Observe a imagem abaixo, que mostra o interior de um museu, e converse sobre suas impressões com os colegas e o professor.



Exposição no Museu de Ciências e Tecnologia da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Porto Alegre (RS), 2017.


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

1. O que está exposto nesse museu? **Estão expostos esqueletos humanos e de animais e, ao fundo, nas vitrines, há espécies variadas de animais.**
2. Quem “criou” essas peças? **Essas peças são resultados de pesquisas arqueológicas e científicas.**
3. Quais profissionais você acha que trabalharam para fazer essa exposição acontecer? **Resposta pessoal.**
4. Por que é importante ter peças como essas em um museu? **Resposta pessoal.**

A imagem acima é do Museu de Ciências e Tecnologia da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), localizado na cidade de Porto Alegre. No *site* do museu, há fotografias das espécies nele expostas e textos por meio dos quais é possível obter informações sobre o seu acervo. Outros museus e espaços culturais também disponibilizam esse tipo de informação em suas páginas na internet.

A turma deverá, então, organizar-se em grupos de cinco ou seis integrantes para realizar uma pesquisa. Cada grupo escolherá um dos museus do quadro abaixo. Preencha a última linha do quadro com o museu escolhido pelo seu professor e com as informações que ele lhe fornecer.

Museu	Cidade	Site
Museu de Ciências e Tecnologia da PUCRS	Porto Alegre (RS)	< https://www.pucrs.br/mct/institucional/ >
Museu Catavento	São Paulo (SP)	< https://museucatavento.org.br/index.php/ >
Instituto Nacional da Mata Atlântica	Santa Teresa (ES)	< http://inma.gov.br/ >
Museu da Terra e da Vida	Mafra (SC)	< https://cenpaleo.unc.br/ >
Museu de Zoologia da Universidade de São Paulo (USP)	São Paulo (SP)	< http://mz.usp.br/pt/pagina-inicial/ >

 Em casa, com a ajuda de um adulto, visite o *site* do museu escolhido e registre a seguir as informações que você encontrar.



- Nome do museu: Resposta pessoal.
- Localização: Resposta pessoal.
- Qual é o acervo desse museu (o que ele exhibe)? Resposta pessoal.
- Qual é a história do museu (quando foi criado, por quem, por quê)? Resposta pessoal.
- Como é o espaço onde o museu funciona (um prédio antigo ou novo, um parque etc.)? Resposta pessoal.

6. Como são suas exposições na internet (apresenta fotografias das peças, vídeos ou textos)? Resposta pessoal.

7. O que você descobriu ao visitar esse museu? Resposta pessoal.

8. Por que esse museu é importante? Resposta pessoal.

9. Há alguma curiosidade que você gostaria de compartilhar? Resposta pessoal.

10. Do que você mais gostou nessa experiência? Por quê? Resposta pessoal.

Em sala de aula, junte-se com seus colegas de grupo e troque com eles suas impressões sobre a visita virtual. Vejam se todos entenderam as mesmas coisas, do que cada um mais gostou etc.

Em seguida, criem, coletivamente, uma história fictícia relatando uma visita física de vocês a esse museu. Insiram na narrativa muitos detalhes, para que ela pareça real: o dia em que o passeio aconteceu, como estava o clima, como vocês se organizaram para ir, qual foi o meio de transporte utilizado, o que vocês viram no museu (para isso, usem informações da pesquisa que fizeram), como foram atendidos e por quem, o que vivenciaram etc., até o retorno para a escola.

Soltem a imaginação e incluam na história um toque de fantasia e informações sobre o museu que vocês gostariam de compartilhar com a turma.

Cada integrante do grupo deverá contribuir com ideias e com descobertas feitas durante a pesquisa. Organizem-se para que a história fique clara e tenha começo, meio e fim. Se for preciso, façam um roteiro e ensaiem a narração.

Ao final, cada grupo contará aos demais o seu relato. Ouçam atentamente como foi a visita dos outros grupos para conhecer outros museus.

Processo de criação Maquetes!

No Panamá, um dos países da América Central, existe um museu de biodiversidade que tem uma arquitetura muito especial. O prédio do Biomuseo foi projetado por um importante arquiteto chamado Frank Gehry.




Museu da Biodiversidade (Biomuseu). Cidade do Panamá, Panamá. Fotografia aérea de 2017; e as demais, de 2019 (à esquerda) e 2017 (à direita).

1. Observe as fotografias e converse com os colegas e o professor com base nas questões a seguir. **Respostas pessoais.**
 - a. O que esse prédio faz você lembrar?
 - b. Ele causa alguma sensação em você?
 - c. O que mais chama a sua atenção nas imagens?
 - d. De que material o prédio parece ser construído? Por que você acha isso?
 - e. Por que você acha que o prédio foi projetado desse modo?

Existem diversos museus pelo mundo que possuem arquiteturas diferentes e criativas. Aqui no Brasil também temos exemplos que merecem destaque.

Em casa, pesquise fotografias das fachadas dos edifícios destes museus:

- Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, em São Paulo (SP)
- Palácio Rio Negro, em Manaus (AM)
- Museu Oscar Niemeyer, em Curitiba (PR)
- Museu do Amanhã, no Rio de Janeiro (RJ)
- Museu Casa de Portinari, em Brodowski (SP)

-  **2.** Depois, em sala de aula, conte ao professor e aos colegas: **Respostas pessoais.**
- a. Que diferenças você percebeu comparando as arquiteturas desses museus?
 - b. Quais deles você gostaria de conhecer pessoalmente? Por quê?

Construindo a maquete de um museu

Agora, que tal criar um museu com a sua cara? Reúna-se com dois colegas, formando um trio. Juntos, vocês construirão uma maquete.

A maquete arquitetônica é uma versão em miniatura de uma construção, mantendo suas proporções. Se fizermos, por exemplo, uma maquete de um prédio que tem 17 metros de altura e, na maquete, o prédio tiver 17 centímetros de altura, uma pessoa que tem 1,70 metro de altura deve ser representada na maquete por um boneco de 1,7 centímetro de altura. Nesse caso, a escala utilizada na maquete foi de 1 para 100, o que significa que o tamanho real do prédio foi diminuído em 100 vezes (de 17 metros para 17 centímetros).



Maquete de uma loja na vila-modelo de Bekonscot, em Beaconsfield, no Reino Unido. Ela faz parte de uma cidade em miniatura com construções datadas dos anos 1930, que se tornou uma atração turística da região.

Vocês precisarão de:

- ✓ materiais recicláveis
- ✓ cola
- ✓ fita-crepe
- ✓ papel
- ✓ tesoura com pontas arredondadas
- ✓ pincel
- ✓ tintas de cores variadas


Vocês podem criar o museu da forma como preferirem: ele pode parecer uma casa, uma nave espacial, um prédio ou pode não se parecer com nada que conhecemos; pode ter formas retangulares ou arredondadas, ser alto ou baixo etc. Contudo, existem alguns pontos que vocês precisam ter em mente durante a criação.

- Procurem manter a proporção entre os elementos da maquete, mesmo que ela não seja exata. Se preciso, peçam auxílio ao professor de Matemática.
- Reflitam sobre o que haverá no museu de vocês. Isso vai determinar o tamanho dele e o tipo de construção. Ele será um museu de história, com objetos, ou um museu de arte, com esculturas e pinturas? Ele pode ser também um museu de ciência, de carros, de sons, de aviões, de moedas, de livros antigos, de peças de igreja, entre muitos outros temas. Escolham um.
- Lembrem-se dos elementos mais importantes em um projeto de arquitetura: portas, janelas, por onde as pessoas vão entrar, circular e sair.
- Definam onde esse prédio será construído: em um parque, na cidade, próximo de outras casas ou de um lago etc.
- Não se esqueçam de dar um nome ao museu de vocês.

Primeiro, analisem os materiais disponíveis e planejem como vocês os utilizarão para formar a estrutura do prédio. Depois, montem a maquete e, caso tenham utilizado cola branca, esperem a cola secar. Antes de pintá-la com as cores de sua preferência, é preciso dar à maquete um acabamento que a deixe o mais próximo possível do real.

Quando tudo estiver pronto, façam uma exposição das maquetes e organizem-se para explicar o projeto do grupo aos colegas, mostrando como seria uma visita guiada pelo museu criado por vocês.

Agora é o momento de relembrar o que vocês vivenciaram e aprenderam nas aulas de Arte até aqui. Façam uma roda e sentem-se confortavelmente. Assim que o professor der o comando, fiquem em silêncio e de olhos fechados e escutem com atenção as palavras que ele dirá. Elas estarão relacionadas com o que vocês estudaram. A cada nova palavra, busquem na memória o que vocês se lembram sobre o assunto: pode ser uma parte de um texto, uma imagem, uma atividade prática ou uma conversa em sala de aula.

 **3.** Com todas as memórias mais frescas, converse com seus colegas sobre as lembranças que tiveram e, depois, responda às questões a seguir.

a. De quais museus você se recordou?

Resposta pessoal.

b. Quais animações vieram à sua memória?


Resposta pessoal.

c. Alguma das palavras ditas não lhe remeteu a nada? Se sim, qual? Pergunte aos colegas do que eles se lembraram.

Resposta pessoal.

d. Quais lembranças o deixaram mais feliz?

Resposta pessoal.

 **4.** No caderno, escreva um texto contando como foi esse processo de se lembrar das experiências e depois conversar sobre elas. *Resposta pessoal.*

Revisão, fixação e verificação de aprendizagem

Revisitar A partitura

1. O que você sabe sobre partitura? Complete corretamente as lacunas do texto abaixo usando as palavras do quadro.

graves escrita notas
lembradas altura
pauta agudas



A partitura é uma _____ **escrita** _____ musical criada para que as músicas pudessem ser _____ **lembradas** _____ e tocadas ao vivo por pessoas diferentes. As notações musicais usam vários elementos para nos informar quando e como tocar as _____ **notas** _____ de uma música.

Uma partitura convencional apresenta um conjunto de cinco linhas e quatro espaços que se chama _____ **pauta** _____ ou pentagrama. As linhas e os espaços servem para marcar a _____ **altura** _____ das notas: quanto mais para cima, mais _____ **agudas** _____, e, quanto mais para baixo, mais _____ **graves** _____.

2. Qual é o nome do símbolo ao lado e qual é a sua função em uma partitura convencional?



Ele se chama clave de sol e marca, na segunda linha do pentagrama, onde fica a nota

sol. A partir dela, conseguimos descobrir as outras notas.

3. Além de usar a escrita musical convencional, os músicos podem elaborar as próprias **partituras criativas**. Quais são as diferenças entre uma partitura convencional e uma partitura criativa?

Espera-se que os estudantes se lembrem de que a partitura convencional apresenta inúmeros recursos gráficos que permitem a um intérprete executar uma música tal qual ela foi imaginada por seu autor. Além disso, a sua simbologia fixa é entendida por todos aqueles que estudam música erudita ocidental. Já a partitura criativa é uma forma de registro musical livre e original que só pode ser entendida se o seu criador explicar o que cada símbolo significa. Essas partituras costumam ser menos detalhadas que as convencionais e, assim, propiciam a cada intérprete que invente novos sentidos para a música.

4. Em duplas ou trios, você e seus colegas produzirão uma música a partir de uma partitura criativa. Primeiro, vejam a seguir três símbolos que serão usados nela. Definam um som para cada um deles. Ele pode ser um som vocal, como uma onomatopeia – por exemplo, “PÁ”, “TUM”, “DIM” –, ou um tipo de percussão corporal, como palmas, estalos de dedo, batida no peito, entre outros.



Resposta pessoal.

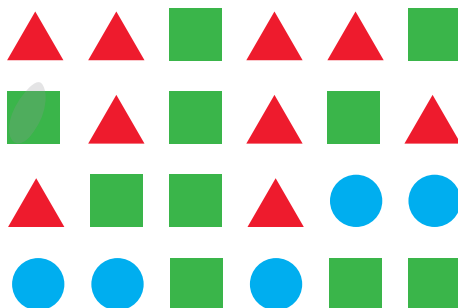


Resposta pessoal.



Resposta pessoal.

5. A partir dos sons que foram definidos, inventem formas de interpretar a partitura a seguir, de modo a criar uma música. Depois de ensaiar, apresentem essa interpretação para a turma. Resposta pessoal.



1. Como as músicas eram transmitidas pelas sociedades e se mantinham ao longo do tempo sem o uso de partituras e antes da existência de aparelhos tecnológicos?

Espera-se que os estudantes se lembrem de que a cultura também é preservada pelas sociedades por meio de tradições orais. A música podia se perpetuar na memória de gerações ao ser repetida pelas pessoas em festas e rituais cíclicos, por exemplo.

2. Cite exemplos de equipamentos tecnológicos do passado e do presente que são capazes de armazenar músicas. Depois, conte quais desses materiais você tem em casa e quais deles você mais usa para escutar seus artistas prediletos.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes se lembrem de materiais como o disco de vinil, a fita magnética, o CD e o DVD. O computador e o telefone celular são também equipamentos capazes de armazenar músicas.

3. Os videoclipes surgiram na década de 1960 e, desde então, ajudam a divulgar ainda mais o trabalho de artistas de vários gêneros musicais. Dê exemplos de como a música pode ser combinada com diferentes elementos visuais em um videoclipe.

Espera-se que os estudantes se lembrem de que os videoclipes podem tanto mostrar os artistas se apresentando em *shows* como também ser compostos de narrativas cinematográficas, com histórias e personagens que se relacionam com a música. Além disso, eles podem tanto mostrar *performances* de dança, como também podem ser animações, entre muitas outras opções estéticas.

4. Qual é o seu videoclipe favorito? Além de informar o nome da música e o do artista (ou o do grupo musical), descreva as suas características principais e explique por que ele é tão especial para você.

Resposta pessoal.

Leia a seguir um trecho de uma reportagem sobre o grupo MC's pela Educação.



O grupo MC's pela Educação em uma escola pública de São Paulo (SP), em 2014.

[...] grupo leva conscientização a jovens da periferia

“Ostentação é aprender, o estudo valorizar, adquirir conhecimento, minha meta conquistar.” São com essas palavras e uma mistura de *funk* com *rap* que MC Oz, ao lado de seus colegas do MC's pela Educação, abre seus *shows* para plateias lotadas de estudantes de escolas públicas da periferia de São Paulo. [...]

Diferentemente de MC Guimê, MC Dede e MC Rodolfinho – expoentes do *funk* ostentação que exaltam em suas letras roupas de marca, carros e dinheiro –, o MC's pela Educação passam a mensagem de incentivo aos estudos e conscientização para evitar o consumo de bebidas alcoólicas antes dos 18 anos. [...]

O grupo resolveu utilizar dois dos gêneros musicais de grande influência nas periferias de São Paulo, o *rap* e o *funk*, e uma linguagem de jovem para jovem para atingir seu público-alvo. [...]

“Queremos fazer do *show* um lugar criativo. Acreditamos que a escola tem que ser um lugar vibrante, ser tudo aquilo que não está no Google”, diz Lyra. “Temos que colocar cultura dentro da escola. A música consegue debater a vida cotidiana desses jovens na periferia”, complementa. Segundo Lyra, a intenção das letras dos MC's é construir um novo raciocínio entre os jovens de que um futuro diferente é possível.

FREITAS, Olívia; LEITE, Paula. Com *funk* ostentação, grupo leva conscientização a jovens da periferia. *Folha de S.Paulo*, 22 set. 2014. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/empreendedorsocial/2014/09/1518821-com-funk-ostentacao-grupo-leva-conscientizacao-a-jovens-da-periferia.shtml>>. Acesso em: 8 maio 2021.



1. Como a reportagem descreve o som produzido pelo grupo MC's pela Educação?

A reportagem afirma que eles fazem *rap* e *funk*.

2. O professor mostrará a vocês alguns videoclipes do grupo MC's pela Educação. Assista aos vídeos com atenção. Depois, descreva as imagens e os trechos da letra de que você mais gostou e explique por que eles chamaram a sua atenção.

Respostas pessoais.

3. Por que os MC's pela Educação escolheram o *rap* e o *funk* para passar sua mensagem aos jovens das periferias?

Porque esses dois gêneros musicais falam sobre a vida cotidiana das periferias.

4. Segundo a reportagem, as apresentações do grupo costumam ser direcionadas para qual tipo de público e em que local?

Os MC's pela Educação fazem *shows* para estudantes em escolas públicas da periferia de São Paulo.

5. Registre aqui o nome de um grupo musical que você gostaria que se apresentasse em sua escola e explique por que ele é importante para você.

Resposta pessoal.

O que aprendemos? A música e o mundo

1. De que diferentes modos podemos preservar a memória de uma música transmitindo-a para outras pessoas? Descreva as possibilidades.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes se lembrem de que as músicas tanto podem ser preservadas e transmitidas de maneira oral, como podem ser registradas em algum suporte material.

Esse registro pode ser feito tanto em partituras – convencionais ou criativas – como em gravações tecnológicas.

2. Em uma roda de conversa, vamos relembrar como foi a atividade de leitura da partitura criativa na subseção *Revisitar*. As interpretações musicais criadas pelos grupos a partir daqueles símbolos foram muito parecidas ou muito diferentes? Quais foram os maiores desafios dessa prática? Após a troca de ideias, registre suas opiniões abaixo.

Respostas pessoais.

LÁÁÁÁÁ iiiiii LÁÁÁÁÁ



3. Como a tecnologia afeta a nossa maneira de criar, transmitir e escutar música? Você acha que hoje há mais pessoas escutando música do que no passado? Em sua opinião, atualmente está mais fácil ou mais difícil para os artistas produzirem e divulgarem suas composições? Apresente e explique suas ideias para a turma. Depois, registre-as abaixo.

Respostas pessoais.

4. Você acha que as músicas que ouvimos são capazes de afetar as nossas ideias e o nosso comportamento? De que modo os artistas da música podem nos influenciar? Converse sobre isso com os colegas e o professor e depois anote suas ideias abaixo.

Respostas pessoais.

5. Você conhece outros artistas da música, além dos MC's pela Educação, que criam letras com mensagens que nos fazem pensar sobre a nossa sociedade? Troque ideias com seus colegas sobre isso! Essa é uma forma de você ampliar suas referências musicais. Depois, anote abaixo os nomes dos grupos e dos artistas que foram citados por eles.

Resposta pessoal.

Referências bibliográficas comentadas

ARAÚJO, Wagner. Londres abre Globe Theatre de Shakespeare. *Folha de S.Paulo*, 12 jun. 1997. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq120616.htm>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Na reportagem, de 1997, há detalhes sobre a construção e a abertura em Londres do Shakespeare's Globe Theatre, uma réplica do espaço teatral em que Shakespeare encenava suas peças no século XVI.

BIOMUSEO. *Site oficial*. Disponível em: <<https://biomuseo.org/biomuseo-virtual/>>. Acesso em: 4 out. 2021.

No *site* é possível acessar breves vídeos (em espanhol) sobre a arquitetura e a localização do Museu da Biodiversidade do Panamá (Biomuseo), que permitem que se tenha noção da dimensão do edifício em relação a seu entorno.

BRITANNICA ESCOLA. *Rap*. Verbete. Disponível em: <<https://escola.britannica.com.br/artigo/rap/482331>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Esse artigo oferece mais informações sobre o *rap*, gênero musical que surgiu nos Estados Unidos e se espalhou pelo mundo e cujas letras nos fazem refletir sobre a realidade.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/>>. Acesso em: 4 out. 2021.

Nessa enciclopédia digital você pode pesquisar sobre vários artistas e grupos teatrais brasileiros.

HECKE, Caroline. Como a tecnologia transformou a indústria da música. *Tecmundo*, 15 out. 2013. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/musica/45704-como-a-tecnologia-transformou-a-industria-da-musica.htm>>. Acesso em: 2 out. 2021.

O artigo explica as transformações na indústria da música promovidas pela tecnologia.

MANÉ BONECO. Grupo Zumb.boys. Disponível em: <<https://www.zumbboys.com/mane-boneco>>. Acesso em: 4 out. 2021.

Nessa página, no *site oficial* do grupo de dança, há informações sobre o espetáculo *Mané Boneco*, incluindo textos, fotografias e um vídeo curto da intervenção.

MUSEU ABERTO DE ARTE URBANA (Maau). *Site oficial*. Disponível em: <<https://museuabertodearteurbana.wordpress.com/>>. Acesso em: 4 out. 2021.

No *site* é possível conhecer a história do surgimento do museu e algumas curiosidades sobre ele. Há também uma galeria com diversas fotografias de obras que integraram o museu em algum momento.

SEMÍNIMA, mínima e semibreve – Figuras musicais. Smile and Learn – Português, 5 fev. 2019. Vídeo (ca. 5 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gLzCgurdI5E>>. Acesso em: 2 out. 2021.

Essa animação oferece dicas que facilitam a compreensão da linguagem usada nas partituras musicais.

SOLO DE RUA – ...AVOA! Núcleo Artístico. 1nucleoavoa, 10 jun. 2013. Vídeo (ca. 3 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7nUAQugSpAY>>. Acesso em: 4 out. 2021.

O vídeo mostra um trecho do ensaio da intervenção artística *Solo de rua*, realizada pelo grupo ...Avoa! Núcleo Artístico no centro de São Paulo em 2013. Nele é possível ver os movimentos da dançarina e a reação do público na rua.

VIETNÃ – Marionetes na água – Tradição milenar. Julio Mourão, 25 set. 2018. Vídeo (ca. 2 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CefqTEdqj8>>. Acesso em: 2 out. 2021.

O vídeo mostra uma apresentação de teatro de marionetes aquáticos no Vietnã.



MODERNA

MODERNA



ISBN 978-65-5779-940-6



9 786557 799406