

APRENDER JUNTOS

Componente
curricular:
Arte

1

ARTE

ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL
1º ANO



MAURILIO ROCHA
MARIANA LIMA MUNIZ
ANA CRISTINA CARVALHO PEREIRA
FABIANO MOREIRA
ALINE GALVÃO DE LIMA

LIVRO DO
PROFESSOR



APRENDER JUNTOS

Componente curricular:
Arte

1

ARTE

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL **1º ANO**

MAURILIO ROCHA

Estudos Avançados em Ciências Musicais pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (Portugal).

Pós-doutor pelo Instituto de Etnomusicologia da Universidade Nova de Lisboa e pela Escola Superior de Teatro e Cinema de Lisboa (Portugal).

Professor da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

Autor de livro didático de Arte.

Músico.

MARIANA LIMA MUNIZ

Doutora em Teatro pela Universidad de Alcalá (Espanha).

Título Superior em Teatro pela Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid (Espanha).

Professora da Escola de Belas Artes da UFMG.

Autora de livro didático de Arte.

Atriz e diretora teatral.

ANA CRISTINA CARVALHO PEREIRA

Doutora em Estudos Linguísticos pela UFMG.

Mestra em Educação Tecnológica (Gesto e Cognição) pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG).

Licenciada em Pedagogia pelo Centro Universitário de Belo Horizonte (UNI-BH).

Professora da Escola de Belas Artes da UFMG.

Autora de livro didático de Arte.

Maître, bailarina e coreógrafa.

FABIANO MOREIRA

Mestre em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG).

Especialista em Gestão Pública pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG).

Licenciado em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas pela Escola Guignard-UEMG.

Professor de Arte na rede estadual de ensino de Minas Gerais.

Desenhista e ilustrador de livros infantis.

Autor de livro didático de Arte.

ALINE GALVÃO DE LIMA

Capacitada em Ensino de Teatro para Educadores pela Fundação Clóvis Salgado.

Licenciada em Desenho e Plástica pela UEMG.

Professora de Artes Visuais e gestora cultural.

Autora de livro didático de Arte.

São Paulo, 2ª edição, 2025.

LIVRO DO PROFESSOR



Aprender Juntos Arte 1

© SM Educação

Todos os direitos reservados

Direção editorial	André Monteiro
Gerência editorial	Lia Monguilhott Bezerra
Edição executiva	Isis Ridão Teixeira Edição: Joana Junqueira Borges (coord.), Ana Maria Latgé, Débora A. Teodoro, Lígia Gurgel, Lígia Ricetto Colaboração técnico-pedagógica: Ana Paula dos Santos, Edneia Aparecida de Azevedo (diversidade e inclusão) Suporte editorial: Camila Alves Batista, Fernanda de Araújo Fortunato
Coordenação de preparação e revisão	Cláudia Rodrigues do Espírito Santo Revisoras responsáveis: Iris Gonçalves, Beatriz Nascimento Preparação: Aiko Mine, Deni Kasama, Nina Basílio, Rafael José Masotti, Renata Tavares, Thais Nacif Revisão: Aline Sales, Luiza Emrich Apoio de equipe: William Durães Torres
Coordenação de design	Gilciane Munhoz Design: Camila Ueki, Lissa Sakajiri, Paula Maestro, Thatiana Kalas
Coordenação de arte	Vitor Trevelin Edição de arte: Gabriela Rodrigues Vieira Assistência de produção: Júlia Stacciarini Teixeira
Coordenação de iconografia	Josiane Laurentino Pesquisa iconográfica: Bianca Fanelli Tratamento de imagem: Marcelo Casaro
Capa	Paula Maestro Ilustração da capa: Carol Rempto
Projeto gráfico	APIS Design
Editoração eletrônica	Grapho Editoração
Pré-impressão	Américo Jesus, Mauro Moreira
Fabricação	Alexander Maeda
Impressão	

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

Aprender juntos arte 1 / Maurílio Rocha... [et al.]. -- 2. ed. -- São Paulo : Edições SM, 2025. -- (Aprender juntos)

Outros autores: Mariana Lima Muniz, Ana Cristina Carvalho Pereira, Fabiano Moreira, Aline Galvão de Lima.

ISBN 978-85-418-3830-6 (aluno)
ISBN 978-85-418-3835-1 (professor)

1. Arte (Ensino fundamental) I. Rocha, Maurílio. II. Muniz, Mariana Lima. III. Pereira, Ana Cristina Carvalho. IV. Moreira, Fabiano. V. Lima, Aline Galvão de. VI. Série.

25-294018.0

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Cibele Maria Dias — Bibliotecária — CRB-8/9427

2ª edição, 2025



SM Educação

Avenida Paulista, 1842 - 18º andar, cj. 185, 186 e 187 - Condomínio Cetenco Plaza
Bela Vista 01310-945 São Paulo SP Brasil

Tel. 11 2111-7400

atendimento@grupo-sm.com

www.smeducacao.com.br

APRENDER JUNTOS

Componente curricular:
Arte

1

ARTE

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL 1º ANO

MAURILIO ROCHA

Estudos Avançados em Ciências Musicais pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (Portugal).

Pós-doutor pelo Instituto de Etnomusicologia da Universidade Nova de Lisboa e pela Escola Superior de Teatro e Cinema de Lisboa (Portugal).

Professor da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

Autor de livro didático de Arte.
Músico.

MARIANA LIMA MUNIZ

Doutora em Teatro pela Universidad de Alcalá (Espanha).

Título Superior em Teatro pela Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid (Espanha).

Professora da Escola de Belas Artes da UFMG.

Autora de livro didático de Arte.

Atriz e diretora teatral.

ANA CRISTINA CARVALHO PEREIRA

Doutora em Estudos Linguísticos pela UFMG.

Mestra em Educação Tecnológica (Gesto e Cognição) pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG).

Licenciada em Pedagogia pelo Centro Universitário de Belo Horizonte (UNI-BH).

Professora da Escola de Belas Artes da UFMG.

Autora de livro didático de Arte.

Maitre, bailarina e coreógrafa.

FABIANO MOREIRA

Mestre em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG).

Especialista em Gestão Pública pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG).

Licenciado em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas pela Escola Guignard-UEMG.

Professor de Arte na rede estadual de ensino de Minas Gerais.

Desenhista e ilustrador de livros infantis.

Autor de livro didático de Arte.

ALINE GALVÃO DE LIMA

Capacitada em Ensino de Teatro para Educadores pela Fundação Clóvis Salgado.

Licenciada em Desenho e Plástica pela UEMG.

Professora de Artes Visuais e gestora cultural.

Autora de livro didático de Arte.

São Paulo, 2ª edição, 2025.

LIVRO DO
ESTUDANTE



Aprender Juntos Arte 1

© SM Educação

Todos os direitos reservados

Direção editorial André Monteiro

Gerência editorial Lia Monguilhott Bezerra

Edição executiva Isis Ridão Teixeira

Edição: Joana Junqueira Borges (coord.), Ana Maria Latgé, Débora A. Teodoro, Lígia Gurgel, Lígia Ricetto

Colaboração técnico-pedagógica: Ana Paula dos Santos, Edneia Aparecida de Azevedo (diversidade e inclusão)

Suporte editorial: Camila Alves Batista, Fernanda de Araújo Fortunato

Coordenação de preparação e revisão Cláudia Rodrigues do Espírito Santo

Revisoras responsáveis: Iris Gonçalves, Beatriz Nascimento

Preparação: Aiko Mine, Deni Kasama, Nina Basilio, Rafael José Masotti, Renata Tavares, Thais Nacif

Revisão: Aline Sales, Luiza Emrich

Apoio de equipe: William Durães Torres

Coordenação de design Gilciane Munhoz

Design: Camila Ueki, Lissa Sakajiri, Paula Maestro, Thatiana Kalas

Coordenação de arte Vitor Trevelin

Edição de arte: Gabriela Rodrigues Vieira

Assistência de produção: Júlia Stacciarini Teixeira

Coordenação de iconografia Josiane Laurentino

Pesquisa iconográfica: Bianca Fanelli

Tratamento de imagem: Marcelo Casaro

Capa Paula Maestro

Ilustração da capa: Carol Rempto

Projeto gráfico APIS Design

Editoração eletrônica Grapho Editoração

Pré-impressão Américo Jesus, Mauro Moreira

Fabricação Alexander Maeda

Impressão

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

Aprender juntos arte 1 / Maurílio Rocha... [et al.]. -- 2. ed. -- São Paulo : Edições SM, 2025. -- (Aprender juntos)

Outros autores: Mariana Lima Muniz, Ana Cristina Carvalho Pereira, Fabiano Moreira, Aline Galvão de Lima.

ISBN 978-85-418-3830-6 (aluno)
ISBN 978-85-418-3835-1 (professor)

I. Arte (Ensino fundamental) I. Rocha, Maurílio.
II. Muniz, Mariana Lima. III. Pereira, Ana Cristina
Carvalho. IV. Moreira, Fabiano. V. Lima, Aline
Galvão de. VI. Série.

25-294018.0

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Cibele Maria Dias — Bibliotecária — CRB-8/9427

2ª edição, 2025



SM Educação

Avenida Paulista, 1842 - 18º andar, cj. 185, 186 e 187 - Condomínio Cetenco Plaza

Bela Vista 01310-945 São Paulo SP Brasil

Tel. 11 2111-7400

atendimento@grupo-sm.com

www.smeducacao.com.br

APRESENTAÇÃO

OLÁ, **ESTUDANTE!**

O LIVRO QUE VOCÊ TEM EM MÃOS FOI FEITO
ESPECIALMENTE PARA VOCÊ.

ELE TRAZ UM CONJUNTO DE CONTEÚDOS, COMO
TEXTOS E IMAGENS, **CUIDADOSAMENTE** ESCOLHIDOS E
ELABORADOS PARA APOIAR SEU DESENVOLVIMENTO
NA **ESCOLA** E EM OUTROS CONTEXTOS DE SUA **VIDA**.

ESPERAMOS QUE CADA ATIVIDADE DESTA OBRA
AJUDE VOCÊ E OS COLEGAS A **COMPREENDER O**
MUNDO EM QUE VIVEMOS E A **CRIAR SOLUÇÕES**
CADA VEZ MELHORES PARA SUPERAR OS DESAFIOS
INDIVIDUAIS E COLETIVOS .

CUIDE BEM DO SEU LIVRO: ELE ESTARÁ COM
VOCÊ DURANTE TODO O ANO ESCOLAR. POR ISSO,
TENHA CUIDADO PARA NÃO RASGAR, DOBRAR NEM
AMASSAR AS FOLHAS DELE. ASSIM, SEU LIVRO ESTARÁ
ADEQUADO PARA USO O ANO INTEIRO.

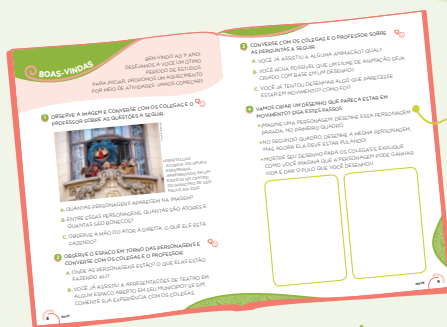
VAMOS LÁ?

TENHA UM **EXCELENTE** ANO!

OS AUTORES

CONHEÇA SEU LIVRO

CONHECER SEU LIVRO DIDÁTICO
VAI AJUDAR VOCÊ A APROVEITAR
MELHOR AS OPORTUNIDADES DE
APRENDIZAGEM. ESTE VOLUME CONTÉM
QUATRO CAPÍTULOS. VEJA A SEGUIR COMO
ELE ESTÁ ORGANIZADO.



ABERTURA DO LIVRO

BOAS-VINDAS

AS ATIVIDADES QUE ABREM O LIVRO
SÃO UMA OPORTUNIDADE PARA VOCÊ
RETOMAR O QUE JÁ SABE.

ABERTURA DO CAPÍTULO

O TEXTO E A IMAGEM DESSA
DUPLA DE PÁGINAS INTRODUZEM
O ASSUNTO QUE SERÁ ABORDADO.

CIRANDA

ESSA SEÇÃO PROPÕE
ATIVIDADES ORAIS PARA VOCÊ
REFLETIR E SE EXPRESSAR
SOBRE O ASSUNTO DO CAPÍTULO.



DESENVOLVIMENTO DO ASSUNTO

OS TEXTOS, AS IMAGENS E AS ATIVIDADES DESSAS PÁGINAS PERMITIRÃO QUE VOCÊ
COMPREENDA O CONTEÚDO QUE ESTÁ SENDO APRESENTADO.

CURTIR?

ESSE BOXE TRAZ
ENTREVISTAS COM
DIFERENTES
PERSONALIDADES
PARA VOCÊ
CONHECER SUAS
PROFISSÕES.

ATIVIDADES

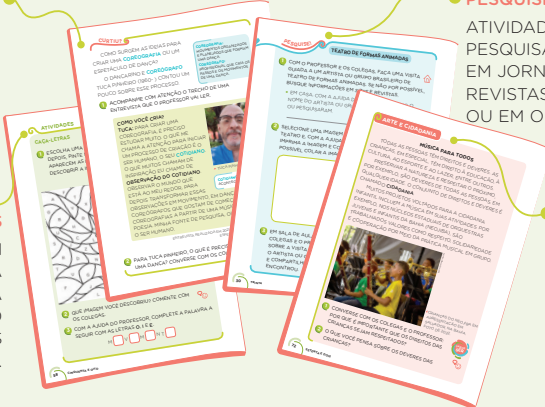
SEÇÃO COM
ATIVIDADES PARA
AJUDAR NA
COMPREENSÃO
DOS TEMAS
TRATADOS.

PESQUISE!

ATIVIDADES PARA VOCÊ
PESQUISAR NA INTERNET,
EM JORNAIS, EM
REVISTAS, NA BIBLIOTECA
OU EM OUTROS ESPAÇOS.

ARTE E...

ESSE BOXE
APRESENTA
TEXTOS SOBRE
TEMAS ATUAIS
RELACIONADOS
COM AS ARTES.



EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

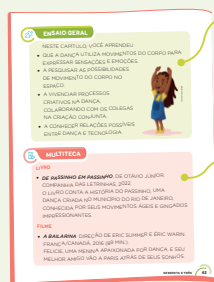
É O MOMENTO DE EXPERIMENTAR E DE PÔR EM PRÁTICA O QUE VOCÊ ESTÁ ESTUDANDO. MÃOS À OBRA E DIVIRTA-SE!

UNIVERSO DIGITAL

A SEÇÃO PERMITE QUE VOCÊ NAVEGUE POR TEMAS RELACIONADOS COM A COMPUTAÇÃO PRESENTES EM DIVERSAS SITUAÇÕES DO SEU COTIDIANO.

FINALIZANDO O CAPÍTULO

NO FIM DOS CAPÍTULOS, VOCÊ REVÊ OS CONTEÚDOS ESTUDADOS E ENCONTRA SUGESTÕES DE MATERIAIS PARA AMPLIAR SEU CONHECIMENTO.

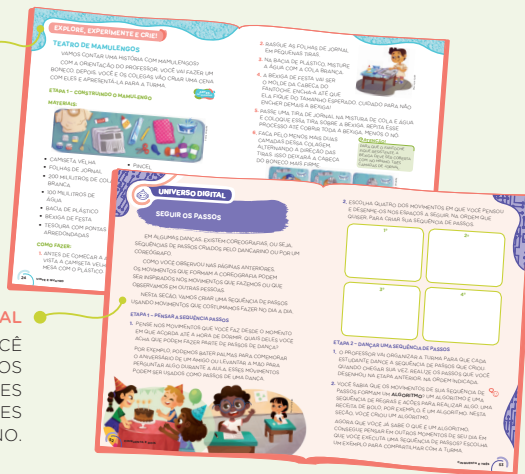


ENSAIO GERAL

RELEMBRE OS CONTEÚDOS ESTUDADOS NO CAPÍTULO.

MULTITECA

SUGESTÕES DE FILMES, LIVROS, SITES E MÚSICAS PARA VOCÊ CONTINUAR APRENDENDO E SE DIVERTINDO.



FINALIZANDO O LIVRO

ATÉ BREVE!

NO FINAL DO LIVRO, VOCÊ VAI REALIZAR ATIVIDADES PARA VERIFICAR O QUE APRENDEU AO LONGO DO ANO.



MATERIAL DE APOIO

AO FINAL DO LIVRO, HÁ UMA CÓPIA DOS MATERIAIS DE APOIO PARA VOCÊ USAR DURANTE ATIVIDADES ESPECÍFICAS.

ÍCONES USADOS NO LIVRO



ATIVIDADE EM DUPLA



ATIVIDADE EM GRUPO



ATIVIDADE ORAL



ATIVIDADE PARA CASA



OBJETO DIGITAL



ÁUDIO

INDICA A FAIXA DE ÁUDIO QUE DEVE SER OUVIDA.



SABER SER

SINALIZA MOMENTOS PROPÍCIOS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS.



ARTES INTEGRADAS

SINALIZA MOMENTOS EM QUE SÃO TRABALHADAS DIVERSAS LINGUAGENS ARTÍSTICAS.

SUMÁRIO



BOAS-VINDAS • 8

Capítulo 1

INVENÇÕES E ENGENHOCAS

12

SUA IMAGINAÇÃO É PODEROSA • 14

ATIVIDADES • 14

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

HISTÓRIA SEM PALAVRAS • 15

INSPIRO E CRIO! • 16

CURTIU? • 17

DE ONDE VÊM AS IDEIAS? • 18

ATIVIDADES • 18

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

HISTÓRIA COMPARTILHADA • 20

TEATRO DE FORMAS ANIMADAS • 22

ARTE E CULTURA

TEATRO E CULTURA POPULAR • 23

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL -
MAMULENGO • 23

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

TEATRO DE MAMULENGOS • 24

UNIVERSO DIGITAL

ORGANIZAR NOSSOS MAMULENGOS • 28

PESQUISE!

TEATRO DE FORMAS ANIMADAS • 30

ENSAIO GERAL • 31

MULTITECA • 31

Capítulo 2

MUNDO ANIMADO

32

DESENHOS ANIMADOS • 34

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL -
DIFERENTES TIPOS DE ANIMAÇÃO • 35

ARTE E CIDADANIA

ANIMAÇÃO E INCLUSÃO • 35

BRINQUEDOS ANIMADOS • 36

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

CONSTRUINDO UM TAUMATRÓPIO • 37

ATIVIDADES • 39

DO PRETO E BRANCO PARA O COLORIDO • 40

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL -
MONA LISA • 41

ATIVIDADES • 42

CURTIU? • 43

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

CONSTRUINDO UM FOLIOSCÓPIO • 44

PESQUISE!

ANIMAÇÕES • 46

ENSAIO GERAL • 47

MULTITECA • 47



Grazielle Andrade/ID/BR

6

SEIS



CAPÍTULO

4

TUDO É COISA MUSICAL

64

OUVIR OS SONS • 66

ATIVIDADES • 66

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

EXPEDIÇÃO SONORA • 67

TODO INSTRUMENTO MUSICAL É
UMA INVENÇÃO • 68

ATIVIDADES • 69

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 1:

INSTRUMENTOS DE SOPRO • 69

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 2:

INSTRUMENTOS DE SOPRO • 69

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 3:

ALECRIM DOURADO • 69

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 4:

ALECRIM DOURADO • 69

ATIVIDADES • 71

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 5:

INSTRUMENTOS DE CORDA • 71

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 6:

INSTRUMENTOS DE CORDA • 71

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 7:

INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO • 71

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 8:

INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO • 71

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 9:

MEU GALINHO • 71

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO – ÁUDIO 10:

MEU GALINHO • 71

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL –
CANTIGAS • 71

ARTE E CIDADANIA

MÚSICA PARA TODOS • 72

ATIVIDADES • 73

ENGENHOCAS MUSICAIS • 75

ATIVIDADES • 76

CURTIU? • 77

PESQUISE!

OBJETOS SONOROS • 78

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

ORQUESTRA MALUCA • 80

ENSAIO GERAL • 81

MULTITECA • 81

ATÉ BREVE! • 82

BIBLIOGRAFIA COMENTADA • 86

MATERIAL DE APOIO • 87

CAPÍTULO

3

DANÇANDO E INVENTANDO

48

INVENÇÃO E CRIAÇÃO • 50

CURTIU? • 51

UNIVERSO DIGITAL

SEGUIR OS PASSOS • 52

EXPLORE, EXPERIMENTE, CRIE!

TEIA DE ELÁSTICO • 54

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL –
POSSIBILIDADES DE MOVIMENTO • 54

ENGENHOCAS NA DANÇA • 56

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL –
OUTRAS ENGENHOCAS NA DANÇA • 56

ATIVIDADES • 58

ARTE E COMUNICAÇÃO

A DANÇA E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO • 59

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

LUZ E MOVIMENTO • 60

PESQUISE!

POSSIBILIDADES DE MOVIMENTO • 62

ENSAIO GERAL • 63

MULTITECA • 63



SETE

7

HABILIDADES AVALIADAS NA SEÇÃO BOAS-VINDAS!

- » (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
- » (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
- » (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.
- » (EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.
- » (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.
- » (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

POR DENTRO DAS ATIVIDADES DA SEÇÃO BOAS-VINDAS

- **Atividade 1a:** Peça aos estudantes que observem a imagem e contem as personagens (bonecos e humanos) na cena. Se a turma não souber que esses bonecos são fantoches, não há problema: eles serão estudados durante o trabalho com o tema “Teatro de formas animadas”, no capítulo 1.
- **Atividade 1b:** Verifique se os estudantes reconhecem tanto os atores quanto os bonecos como personagens. Leve-os a perceber que os atores também estão caracterizados, com maquiagem, figurino e adereços, como o chapéu e o nariz de palhaço.
- **Atividade 1c:** Caso os estudantes tenham dificuldade em identificar a parte da fotografia que devem observar, leve-os a perceber que o ator em questão é o de amarelo. Embora os três

BOAS-VINDAS

BEM-VINDO AO 1º ANO!
DESEJAMOS A VOCÊ UM ÓTIMO
PERÍODO DE ESTUDOS.
PARA INICIAR, PROPOMOS UM AQUECIMENTO
POR MEIO DE ATIVIDADES. VAMOS COMEÇAR?

- 1** OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.



◀ ESPETÁCULO ACORDA!, DO GRUPO ESPARRAMA, APRESENTADO EM UM EDIFÍCIO NO CENTRO DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO, EM 2024.

- A. QUANTAS PERSONAGENS APARECEM NA IMAGEM?
Aparecem 7 personagens.
- B. ENTRE ESSAS PERSONAGENS, QUANTAS SÃO ATORES E QUANTAS SÃO BONECOS? **São três atores e quatro bonecos.**
- C. OBSERVE A MÃO DO ATOR À DIREITA. O QUE ELE ESTÁ FAZENDO? **O ator está com a mão dentro da cabeça do boneco, provavelmente manipulando-o.**

- 2** OBSERVE O ESPAÇO EM TORNO DAS PERSONAGENS E CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR:

- A. ONDE AS PERSONAGENS ESTÃO? O QUE ELAS ESTÃO FAZENDO ALI? **As personagens parecem estar na sacada de um prédio. Os estudantes podem dizer que as personagens estão ali porque é a casa delas.**
- B. VOCÊ JÁ ASSISTIU A APRESENTAÇÕES DE TEATRO EM ALGUM ESPAÇO ABERTO EM SEU MUNICÍPIO? SE SIM, COMENTE SUA EXPERIÊNCIA COM OS COLEGAS.

Resposta pessoal.



Orientações didáticas

- Nas atividades dessa seção inicial, você vai encontrar modos de diagnosticar os conhecimentos prévios da turma, observando pontos que vão demandar cuidados e retomadas ao longo deste volume.
- No decorrer das aulas, você pode lançar mão de atividades semelhantes a cada novo tema, procurando identificar o conhecimento prévio dos estudantes em relação ao que vai ser estudado.
- A atividade 1 é uma atividade diagnóstica que possibilita averiguar o conhecimento prévio dos estudantes sobre personagens humanas e bonecos no teatro, mesmo que, nesse momento, a compreensão seja intuitiva.
- A atividade 2 promove a reflexão sobre a possibilidade de realização do teatro em diversos espaços, não apenas no palco. Essa atividade também permite observar se os

estudantes compreendem, ainda que intuitivamente, as noções de personagem, lugar e ação ou acontecimento presentes em uma história, bem como em muitas estruturas dramáticas do teatro.

- Ao final das atividades 1 e 2, se julgar conveniente, conte uma história curta para os estudantes ou peça a voluntários que façam isso. Depois, os demais estudantes devem nomear quem é a personagem, onde está e qual é a ação envolvida. Essas noções serão retomadas ao longo do capítulo. Verifique se todos já compreendem a noção de personagem (quem?), ação (o quê?) e lugar (onde?). Se necessário, mostre a eles outras imagens de apresentações de teatro e solicite que tentem identificar esses elementos.
- Durante a realização da atividade 3, caso haja na turma estudantes que nunca tenham ido ao cinema ou nunca tenham visto uma animação, mostre um vídeo curto de animação

Não escreva no livro.

3 CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS PERGUNTAS A SEGUIR.



A. VOCÊ JÁ ASSISTIU A ALGUMA ANIMAÇÃO? QUAL?

Respostas pessoais.

B. VOCÊ ACHA POSSÍVEL QUE UM FILME DE ANIMAÇÃO SEJA CRIADO COM BASE EM UM DESENHO?

Resposta pessoal.

C. VOCÊ JÁ TENTOU DESENHAR ALGO QUE PARECESSE ESTAR EM MOVIMENTO? COMO FOI?

Respostas pessoais.

4 VAMOS CRIAR UM DESENHO QUE PAREÇA ESTAR EM MOVIMENTO? SIGA ESTES PASSOS:

- IMAGINE UMA PERSONAGEM. DESENHE ESSA PERSONAGEM PARADA, NO PRIMEIRO QUADRO.
- NO SEGUNDO QUADRO, DESENHE A MESMA PERSONAGEM, MAS AGORA ELA DEVE ESTAR PULANDO!
- MOSTRE SEU DESENHO PARA OS COLEGAS E EXPLIQUE COMO VOCÊ IMAGINA QUE A PERSONAGEM PODE GANHAR VIDA E DAR O PULO QUE VOCÊ DESENHO.

Resposta pessoal.

NOVE

9

ou até mesmo um *flipbook*, para que possam visualizar e aprofundar o entendimento do conceito de imagem em movimento.

- Na atividade 4, caso algum estudante manifeste insegurança para desenhar uma personagem, reforce que não precisa ser uma pessoa ou um animal e que pode ser um objeto, como uma bola, uma peteca, um bambolê, etc. O intuito dessa atividade é observar como os estudantes explicam o movimento e detectar o nível de familiaridade deles com o conceito de imagem em movimento/animação.

atores estejam manipulando os fantoches, a mão desse está mais visível.

- **Atividade 2a:** Converse com os estudantes sobre os elementos da imagem que os levam a perceber que se trata da sacada de um prédio, provavelmente antigo. Considere outras possibilidades de respostas para o motivo de as personagens estarem ali, como, por exemplo, elas estarem ocupando aquele lugar para cumprimentar quem passa na rua. Converse com os estudantes sobre os elementos da imagem — alguns já trabalhados nas atividades anteriores — que caracterizam a cena como um espetáculo teatral: a presença dos bonecos (fantoches), a caracterização e as expressões faciais dos atores (o da esquerda e o do meio sorriem com as mãos no queixo, enquanto o da direita parece falar ou rir).
- **Atividade 2b:** Pergunte se algum estudante já viu alguma atividade artística na rua, na escola, no centro cultural do bairro ou do município, na igreja ou em outros espaços públicos. Converse com os estudantes sobre a experiência que tiveram, como era o espetáculo, se gostaram, etc. A ocupação de espaços não convencionais é uma das características do teatro contemporâneo e pode contribuir para a preservação desses espaços.
- **Atividade 3a:** Promova um momento de troca com a turma, comentando as animações que os estudantes conhecem.
- **Atividade 3b:** Leve os estudantes a refletir sobre a animação de desenhos e a criação de desenhos animados.
- **Atividade 3c:** Converse com os estudantes incentivando-os a contar como representam movimentos quando desenharam.
- **Atividade 4:** Reserve um momento para que os estudantes pensem na personagem que vão retratar e incentive-os a retomar o que discutiram na atividade anterior sobre a representação do movimento na ilustração. Organize uma roda de conversa para a apresentação dos desenhos e garanta que todos respeitem os colegas enquanto falam.

- **Atividade 5:** Afaste as carteiras da sala de aula, deixando um espaço livre. Oriente os estudantes a se deslocar de um lado para o outro usando as partes do corpo escolhidas como apoio. Eles poderão fazer torções, dobras e outros movimentos, mobilizando as diversas partes do corpo e estimulando recursos corporais por meio da experimentação.
- **Atividade 6a:** Espera-se que os estudantes identifiquem a possibilidade de se movimentar pelo espaço de várias maneiras, usando diferentes partes do corpo como apoio. Incentive-os a compartilhar suas impressões sobre a atividade.
- **Atividade 6b:** Espera-se que, com base na experimentação, os estudantes identifiquem formas de se deslocar no espaço respeitando os limites e as possibilidades do próprio corpo. Observe-os durante a execução dos movimentos e auxilie-os a identificar eventuais dificuldades. Se possível, liste os apoios que os estudantes julgaram mais interessantes para que os colegas possam experimentar em outras oportunidades.
- **Atividade 7a:** Faça a leitura da imagem com os estudantes, incentivando-os a descrever com as próprias palavras a posição de cada bailarino na cena.
- **Atividade 7b:** Embora não se espere que os estudantes identifiquem os níveis baixo, médio e alto, promova uma conversa de modo que eles sejam levados a perceber que há uma diferença marcante na altura em que cada um dos dançarinos se movimenta.
- **Atividade 8a:** Incentive os estudantes a falar dos hábitos de escuta musical que observam no ambiente onde vivem: quais são os gêneros musicais preferidos e em quais contextos se ouve música, por exemplo. É possível que eles mencionem corais de igrejas, bandas de música instrumental, grupos amadores e profissionais, manifestações culturais como congado e Carnaval, entre outros.
- **Atividade 8b:** Promova a reflexão da turma, levando os estudantes a pensar nos motivos pelos quais gostam ou não de ouvir música, argumentando sobre eles.
- **Atividade 8c:** Sem julgamentos de valor, deixe que os estudantes expressem seus gostos musicais.
- **Atividade 8d:** Incentive os estudantes a falar dos instrumentos musicais que já viram ou que sabem tocar. Pergunte o nome do instrumento, de que material ele é feito e como é produzido o som nele: soprado com a boca, batido com as mãos ou com baquetas, por meio de cordas que são tocadas, etc.

5 OBSERVE AS IMAGENS.



- ESCOLHA UMA DESSAS PARTES DO CORPO PARA USAR COMO APOIO. FIQUE APOIADO SOBRE A PARTE ESCOLHIDA E, AO MESMO TEMPO, FAÇA MOVIMENTOS COM O CORPO. REPITA A ATIVIDADE COM TODAS AS OUTRAS PARTES DO CORPO APRESENTADAS NAS IMAGENS. *Veja mais informações nas Orientações didáticas.*

6 AGORA, CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

- COMO VOCÊ SE SENTIU UTILIZANDO DIFERENTES PARTES DO CORPO COMO APOIO PARA SE MOVIMENTAR? *Resposta pessoal.*
- QUAL APOIO DO CORPO FOI MAIS DIFÍCIL DE UTILIZAR? E QUAL FOI MAIS INTERESSANTE? *Respostas pessoais.*

7 OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.



◀ ESPETÁCULO *BICHOS DANÇANTES*, DA FOCUS CIA. DE DANÇA, NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO, EM 2022.

- QUAL É A POSIÇÃO DE CADA UM DOS BAILARINOS NA CENA? *Resposta pessoal.*
- QUAL É A DIFERENÇA ENTRE A POSIÇÃO DE CADA BAILARINO NO ESPAÇO? *Resposta pessoal.*



Orientações didáticas

- As atividades 5 e 6 propõem a identificação do conhecimento prévio dos estudantes por meio da observação da familiaridade deles com as maneiras de se deslocar no espaço, utilizando diferentes partes do corpo como apoio.
- A atividade 7 é uma proposta para diagnosticar o conhecimento prévio dos estudantes sobre as possibilidades do uso de diferentes níveis do espaço para dançar. Não é esperado que eles identifiquem os níveis baixo, médio e alto nesse momento.
- Na atividade 8, será possível diagnosticar se os estudantes vivem em um ambiente em que a escuta e a prática musicais sejam habituais. Também será possível identificar a familiaridade dos estudantes com os diferentes instrumentos musicais e suas eventuais organizações em naipes ou famílias. Não há

resposta certa ou errada nesse momento, portanto acolha a diversidade de impressões e de conhecimentos que os estudantes já têm. Alguns conceitos mais específicos serão abordados ao longo do capítulo 4.

- Sempre que possível, certifique-se de estar próximo aos estudantes que mostrarem dificuldades nas atividades da seção, buscando solucionar eventuais dúvidas e questionamentos.
- É importante se certificar de que todos estejam compreendendo os conteúdos abordados — em um primeiro momento, de forma teórica, e, ao longo do capítulo, de maneira mais prática.

8 EXISTEM DIFERENTES TIPOS DE INSTRUMENTO MUSICAL. CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE ESTAS QUESTÕES.

- A. NO LUGAR ONDE VOCÊ MORA, QUE TIPO DE MÚSICA AS PESSOAS GOSTAM DE OUVIR?
Resposta pessoal.
- B. VOCÊ GOSTA DE OUVIR MÚSICA? POR QUÊ?
Respostas pessoais.
- C. QUAIS SÃO SUAS MÚSICAS PREFERIDAS?
Resposta pessoal.
- D. QUAIS INSTRUMENTOS MUSICAIS VOCÊ CONHECE?
Resposta pessoal.
- E. ESCOLHA UM INSTRUMENTO MUSICAL QUE VOCÊ CONHEÇA E DESENHE-O NO ESPAÇO A SEGUIR. DEPOIS, MOSTRE E APRESENTE-O PARA OS COLEGAS.

Resposta pessoal.



ONZE

11

- **Atividade 8e:** Não é necessário exigir que o instrumento musical desenhado seja similar aos instrumentos reais. Os estudantes podem, inclusive, inventar um instrumento. O importante é que eles pensem em possíveis maneiras como o instrumento pode produzir som. Pergunte o nome do instrumento, do que ele é feito, como o som é produzido, etc. Peça a eles que imitem o som do instrumento com a própria voz. Se possível, ajude-os a escrever próximo ao desenho o nome que deram ao instrumento.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- trabalhar a invenção e a criatividade como atividade presente em diversas situações, incluindo a arte.
- desenvolver a criatividade por meio da teatralidade presente na contação de histórias.
- conhecer o teatro animado como um estilo teatral de grande inventividade.
- compreender o teatro de mamulengos como patrimônio cultural brasileiro.
- explorar o teatro de mamulengos por meio de manifestações culturais brasileiras que integram elementos das artes visuais e do teatro.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

- » **Competências gerais da Educação Básica:** 1, 2, 3, 4 e 8.
- » **Competências específicas de Linguagens:** 1, 2, 3 e 5.
- » **Competências específicas de Arte:** 1, 2, 3, 4, 8 e 9.
- » **Competência específica de Ciências da Natureza:** 8.
- » **Competência da Computação:** 3.

Habilidades

- » **Habilidades de Arte:** EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR24 e EF15AR25.
- » **Habilidade de Língua Portuguesa:** EF15LP14.
- » **Habilidade de Ciências da Natureza:** EF01CI01.
- » **Habilidades da Computação:** EF01CO01 e EF01CO04.



Roteiro de aula

- Sente-se em roda com os estudantes e peça a eles que observem a foto que abre o capítulo. Converse com a turma sobre as perguntas da seção *Ciranda*.
- Utilize o glossário durante as perguntas **a** e **b**. Ao abordar a pergunta **c**, aproveite para mobilizar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre processos de criação.
- Peça a eles que fechem os olhos e se imaginem em um lugar de que gostem muito. Em seguida, pergunte-lhes como é o lugar que imaginaram, com quem estavam, o que faziam, etc.
- Esse exercício deve prepará-los para o trabalho com os temas abordados no capítulo.

Orientações didáticas

- **Atividades a e b:** Incentive os estudantes a descrever todos os elementos que observam na foto da abertura do capítulo.

- **Atividade c:** O objetivo é identificar como os estudantes desenvolvem a criatividade, a fruição, a crítica e a reflexão, que englobam, nesse caso, uma criação a ser apresentada ao público. Incentive os estudantes a justificar suas respostas. Essa atividade permite explorar a habilidade de cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de representar simbolicamente e o repertório ficcional.
- A peça *O pequeno príncipe preto* foi escrita e dirigida por Rodrigo França (1978-). Inspirada no livro *O pequeno príncipe*, de Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944), a montagem conta a história de um príncipe negro que viaja por vários planetas cultivando a generosidade por onde passa. O espetáculo promove a autoestima de crianças negras que, muitas vezes, não se veem representadas em produções culturais.
- Neste capítulo, são abordados elementos relacionados à invenção, à criatividade e à

Não escreva no livro.

CAPÍTULO

1

INVENÇÕES E
ENGENHOCAS

ESTAMOS SEMPRE USANDO
A IMAGINAÇÃO PARA CRIAR
HISTÓRIAS, INVENTAR OBJETOS
E BRINCADEIRAS.

CIRANDA b. Suas roupas são feitas com um
tecido brilhante, cheio de bordados
e detalhes coloridos.

- OBSERVE A IMAGEM. DEPOIS, RESPONDA ÀS PERGUNTAS QUE O PROFESSOR VAI LER.

A. O QUE A **PERSONAGEM** ESTÁ FAZENDO? *A personagem está sacudindo um grande pedaço de tecido*

B. COMO É O **FIGURINO** DA *vermelho.* PERSONAGEM?

C. VOCÊ GOSTA DE USAR A IMAGINAÇÃO? POR QUÊ? O QUE VOCÊ COSTUMA INVENTAR COM ELA? *Respostas pessoais.*

PERSONAGEM: PESSOA, ANIMAL OU OBJETO QUE REALIZA AÇÕES EM UMA PEÇA DE TEATRO, UM FILME, UMA NOVELA, UM DESENHO ANIMADO, UM LIVRO, ETC.

FIGURINO: ROUPAS E ACESSÓRIOS QUE OS ATORES USAM EM CENA.

CENA DA PEÇA O PEQUENO PRÍNCIPE PRETO. NELA, O ATOR JÚNIOR DANTAS INTERPRETA UM PRÍNCIPE QUE VIAJA A VÁRIOS PLANETAS, SEMEANDO A EMPATIA E VALORIZANDO A CULTURA AFRO-BRASILEIRA. APRESENTAÇÃO NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO, EM 2018.

TREZE

13

HABILIDADE MOBILIZADA
NA ABERTURA DO
CAPÍTULO

» (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.

Para complementar

KASTRUP, Virginia. *A invenção de si e do mundo*: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

O livro apresenta os conceitos de criatividade e invenção nas diversas áreas do conhecimento. É uma importante fonte teórica sobre o processo criativo para o professor. Professora universitária e pesquisadora da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), a autora desenvolve pesquisas no campo da Psicologia da cognição, abordando temas como invenção, arte e deficiência visual.

imaginação. Para Virginia Kastrup, professora da Universidade Federal do Rio de Janeiro, a criatividade, em linhas gerais, é uma solução de problemas preexistentes, enquanto a invenção é a descoberta de novos problemas.

- Já para Robert Keith Sawyer (1960-), professor de inovação educacional na Universidade da Carolina do Norte (EUA), que estuda criatividade, inovação e aprendizagem com foco nas práticas em grupo, a criatividade pode ser dividida em dois grupos: criatividade com “c” minúsculo, que se refere à capacidade de adaptação a desafios cotidianos, e Criatividade com “C” maiúsculo, que se refere à criação nos campos da arte, da ciência e da tecnologia (Sawyer, R. K. *Explaining creativity: the science of human innovation*. New York: Oxford Press, 2012). Este capítulo propõe a interação entre tais conceitos.

- Partindo da solução de problemas preexistentes ou da criação artística, a intenção é aproximar os estudantes da prática artística criativa e da prática teatral.
- Por meio da solução de pequenos desafios — como a contação de uma história compartilhada ou uma encenação com bonecos —, pretende-se desenvolver a capacidade criativa e inventiva da turma. A ressignificação de objetos, a experimentação de possibilidades com o corpo e com a voz, a improvisação e o trabalho em grupo contribuem para o reconhecimento e o desenvolvimento da criatividade individual e do grupo.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA “SUA IMAGINAÇÃO É PODEROSA”

» (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.

Atividades complementares

- Ao propor o trabalho com esse tema, ouça com os estudantes uma gravação da canção “Força da imaginação”, de Dona Ivone Lara e Caetano Veloso, que pode ser encontrada em plataformas de vídeo ou áudio na internet. Se preferir, cante a canção ou recite a letra, enfatizando as rimas. Depois, incentive-os a cantar ou a recitar os versos.
- Se julgar pertinente, registre em duas colunas na lousa as palavras a seguir e peça aos estudantes que relacionem aquelas que têm o mesmo som final, isto é, rimam:

BALÃO	PICOLÉ
JACARÉ	PENTE
FLOR	CHÃO
DENTE	PROFESSOR
- Em seguida, faça perguntas como: “Balão rima com pente?”; “Dente rima com pente?”; entre outras. Dessa forma, os estudantes poderão identificar os sons das sílabas finais e suas rimas.

SUA IMAGINAÇÃO É PODEROSA

QUANDO BRINCAMOS, UMA CAIXA DE AREIA PODE SE TORNAR UM NAVIO E, DE REPENTE, VIVEMOS MIL AVENTURAS EM ALTO-MAR. ISSO É UM EXEMPLO DO QUE PODEMOS FAZER USANDO A NOSSA **IMAGINAÇÃO**.

O MESMO ACONTECE QUANDO ESCUTAMOS UMA HISTÓRIA E IMAGINAMOS AS PERSONAGENS E AS SITUAÇÕES NARRADAS. ISSO É POSSÍVEL POR CAUSA DA FORÇA DA IMAGINAÇÃO. ESSA FORÇA TAMBÉM MOVE AS ARTES.



ATIVIDADES

- O PROFESSOR VAI LER ALGUMAS PALAVRAS QUE TERMINAM COM O MESMO SOM DA PALAVRA **IMAGINAÇÃO**. ACOMPANHE A LEITURA E LIGUE CADA PALAVRA À IMAGEM CORRESPONDENTE.

IMAGINAÇÃO CHÃO MÃO CORAÇÃO



Roteiro de aula

- Com base no texto apresentado nesse tema, converse com os estudantes sobre a força da imaginação e da criatividade, seja para inventar histórias e personagens, seja para resolver problemas do dia a dia ou para a criação artística.
- Realize a atividade de ligar as palavras às imagens, desenvolvendo a consciência fonêmica nos estudantes com palavras que tenham o mesmo som final.
- Se julgar adequado, escreva na lousa a palavra **imaginação** em tamanho grande e peça aos estudantes que falem palavras que rimem com ela. Escreva na lousa as palavras que eles mencionarem, formando uma nuvem de palavras. Assim, eles vão conhecer outros termos que rimam com **imaginação** e se apropriar de maneira mais significativa desse recurso literário.

Orientações didáticas

- A capacidade de imaginar está intimamente vinculada à de criar ou inventar. Valorizar a produção dos estudantes é levá-los a perceber o lugar que ocupam no mundo, com a consciência de que seus gestos, movimentos, traços, sons e ideias são importantes para a construção coletiva do conhecimento em arte. No campo artístico, as formas de expressão e comunicação, em linguagens verbais e não verbais, produzem sentido e permitem o compartilhamento de experiências, contribuindo para o autoconhecimento dos estudantes e para a construção de saberes coletivos, além de exercitar a imitação e o faz de conta.
- **Atividade:** Incentive os estudantes a repetir várias vezes as palavras representadas nas imagens. Se considerar pertinente nesse momento, apresente a

eles o conceito de **rima** como a repetição de sons iguais ou semelhantes. Enfatize o final das palavras, para que eles possam identificar os sons, contribuindo para o processo de alfabetização. Aproveite para explorar também a relação entre texto e imagem por meio de ilustrações.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

HISTÓRIA SEM PALAVRAS

VAMOS CONTAR UMA HISTÓRIA USANDO APENAS GESTOS?

1. FORME DUPLA COM UM COLEGA. EM SILÊNCIO, CADA UM DEVE PENSAR EM UMA HISTÓRIA REAL OU INVENTADA PARA CONTAR AO COLEGA.
2. PRESTE ATENÇÃO NA HISTÓRIA QUE A SUA DUPLA IRÁ CONTAR USANDO APENAS GESTOS E MOVIMENTOS, SEM USAR PALAVRAS.
3. QUANDO O COLEGA TERMINAR A HISTÓRIA, VOCÊ DEVE DESENHÁ-LA EM SEQUÊNCIA NOS ESPAÇOS A SEGUIR, EM FORMA DE QUADRINHOS.



Resposta pessoal.

4. INVERTAM OS PAPÉIS: QUEM DESENHO VAI CONTAR A HISTÓRIA SEM PALAVRAS, E QUEM CONTOU A HISTÓRIA AGORA VAI DESENHAR.
5. MOSTREM OS DESENHOS UM PARA O OUTRO.
6. PARA FINALIZAR, CONVERSEM SOBRE COMO CADA QUADRINHO MOSTRA O QUE FOI CONTADO.

QUINZE

15

HABILIDADES MOBILIZADAS
NA SEÇÃO EXPLORE,
EXPERIMENTE E CRIE!

- » (EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- » (EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.

Para complementar

DICIONÁRIO de Libras. [S. /]. [20--?]. Disponível em: <https://www.ines.gov.br/dicionario-de-libras>. Acesso em: 7 maio 2025.

A Língua Brasileira de Sinais (Libras) é uma língua baseada em gestos manuais e expressão facial. A Libras é habitualmente usada para a comunicação de pessoas surdas. Se julgar conveniente, explore o site com os estudantes.

Roteiro de aula

- Afaste as carteiras na sala de aula para realizar a atividade.
- Antes de iniciar as atividades, converse com os estudantes sobre as diferentes maneiras de comunicação, como desenhos, sons, gestos, fala e escrita. Pergunte a eles se já leram histórias em quadrinhos ou se já viram animações construídas sem o uso de palavras. Peça a eles que expliquem como foi possível compreender a história contada nessas narrativas e incentive-os a compartilhar com a turma a experiência que tiveram.

Orientações didáticas

- As atividades propostas na seção têm o objetivo de levar os estudantes a experimentar a comunicação sem palavras e a trabalhar a integração entre as linguagens verbal e não verbal e o desenho.

- No teatro, há diversos tipos de representação em que a comunicação ocorre com o movimento do corpo das personagens (deslocamentos no palco) e com gestos, muitas vezes acompanhados por músicas ou sons. Essa atividade permite experimentar o trabalho autoral em improvisações e processos narrativos criativos, além de exercitar a imitação e o faz de conta por meio da composição e da encenação de acontecimentos.
- No fim da atividade, peça aos estudantes que compartilhem com os demais colegas, sem usar palavras, a história que criaram. Para isso, eles poderão utilizar apenas gestos e movimentos. Leve-os a perceber que há diversas maneiras de contar a mesma história.
- Caso os estudantes apresentem dificuldades em contar a história sem a fala, peça a eles que, utilizando gestos

e movimentos, simulem elementos mais específicos, como animais ou objetos. No entanto, é importante que a turma possa explorar a habilidade de contar uma história sem palavras.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA “INSPIRO E CRIO!”

» (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.

Para complementar

SNEL, Eline. *Quietinho feito um sapo: exercícios de meditação para crianças (e seus pais)*. São Paulo: Rocco, 2016.

O livro traz uma introdução à meditação *mindfulness* para crianças por meio de jogos e brincadeiras. As técnicas podem ser adotadas também em família e auxiliam as crianças a ter mais concentração, dormir melhor, entre outros benefícios.

INSPIRO E CRIO!

QUANDO PUXAMOS O AR PARA DENTRO DO CORPO, ESTAMOS **INSPIRANDO**. QUANDO SOLTAMOS O AR, ESTAMOS **EXPIRANDO**. VAMOS TENTAR?

1. SENTE-SE EM UMA CADEIRA, EM POSIÇÃO CONFORTÁVEL, COM AS COSTAS BEM APOIADAS, OS OMBROS PARA TRÁS E, SE POSSÍVEL, COM OS PÉS COMPLETAMENTE NO CHÃO.
2. APOIE AS DUAS MÃOS NA BARRIGA, SEM APERTAR. PUXE O AR PELO NARIZ COM CALMA E PERCEBA O MOVIMENTO QUE SUA BARRIGA FAZ. DEPOIS, SOLTE O AR PELA BOCA E CONTINUE OBSERVANDO O MOVIMENTO.
3. REPITA O EXERCÍCIO VÁRIAS VEZES, DEIXANDO A RESPIRAÇÃO BEM NATURAL. OBSERVE COMO VOCÊ SE SENTE ANTES E DEPOIS DE CADA RESPIRAÇÃO.



4. OBSERVE QUE É POSSÍVEL CONTROLAR A RESPIRAÇÃO, MAS SEU CORPO SABE O QUE FAZER AO RESPIRAR SEM VOCÊ PRECISAR PENSAR NESSES MOVIMENTOS.

COM ESSE EXERCÍCIO, VOCÊ PRATICOU OS DOIS MOVIMENTOS DA RESPIRAÇÃO: A **INSPIRAÇÃO** E A **EXPIRAÇÃO**.

TAMBÉM CHAMAMOS DE INSPIRAÇÃO O QUE NOS LEVA A TER NOVAS IDEIAS E CRIAR COISAS. A INSPIRAÇÃO PODE AJUDAR, POR EXEMPLO, NA CRIAÇÃO DE UMA CENA OU DE UMA PERSONAGEM.

16

DEZESSEIS

Roteiro de aula

- Afaste as carteiras da sala de aula, formando um círculo para realizar a atividade.

Orientações didáticas

- O exercício proposto nesse tema é inspirado nas técnicas de meditação *mindfulness*, ou atenção plena, que buscam auxiliar as pessoas a cuidar da saúde física e emocional por meio da concentração na respiração e no momento presente. Essas técnicas visam proporcionar ao praticante mais consciência das próprias emoções e sensações e maior clareza de pensamentos.
- Essas técnicas podem ajudar os estudantes a lidar com a ansiedade, com o medo e com outras emoções, além de serem um ótimo exercício de preparação para o trabalho com o teatro.

- Conduza a atividade com calma e oriente os estudantes a não forçar a respiração para evitar enjoos. Também não é necessário forçar o movimento com a barriga, mas apenas perceber o movimento natural do diafragma. Se algum estudante estiver com coriza, nariz entupido ou qualquer outro problema nas vias respiratórias, dê-lhe a devida atenção, aconselhando-o a respirar pela boca, se for mais confortável.
- O tempo da respiração é individual, por isso é importante respeitar o de todos os estudantes. Observe, porém, se a respiração deles fica mais lenta e mais profunda no decorrer da atividade. Recomenda-se que esse exercício não dure mais de 7 minutos, para não haver dispersão na turma.
- Oriente-os a pensar na palavra “dentro” quando estiverem inspirando e na palavra “fora” quando estiverem expirando.
- Apague as luzes da sala de aula e peça a eles que ouçam os sons ao redor ou, se preferir, ponha uma música tranquila para deixar o ambiente mais confortável. Em aplicativos de áudio gratuitos, procure *playlists* de *mindfulness* e escolha a música que julgar mais adequada para a atividade.
- Esse exercício pode ser retomado sempre que achar interessante.

CURTIU?

A INSPIRAÇÃO TAMBÉM AJUDA NA CRIAÇÃO TEATRAL.

- 1 O PROFESSOR VAI LER O TRECHO DE UMA ENTREVISTA COM A ATRIZ FABIANA LOYOLA. ACOMPANHE A LEITURA.

COMO VOCÊ CRIA?

FABIANA: EU CRIO JOGANDO COM QUEM ESTÁ COMIGO EM CENA E COM A **PLATEIA**. USO MEU CORPO, MINHA VOZ E MINHA IMAGINAÇÃO PARA EXPLORAR NOVAS POSSIBILIDADES. NOS ESPETÁCULOS PARA CRIANÇAS, ME INSPIRO NAS BRINCADEIRAS DA MINHA INFÂNCIA E DEIXO ESPAÇO PARA QUE AS CRIANÇAS PARTICIPEM, TRANSFORMANDO A HISTÓRIA JUNTO COMIGO.



▲ FABIANA LOYOLA EM APRESENTAÇÃO DA PEÇA *DOM QUIXOTE*, EM BELO HORIZONTE, MINAS GERAIS, EM 2025.

PLATEIA: CONJUNTO DE PESSOAS QUE ASSISTEM A UMA APRESENTAÇÃO TEATRAL, DE DANÇA, A UM FILME NO CINEMA, ETC.

ENTREVISTA REALIZADA EM 2025 E CONCEDIDA PELA ARTISTA ESPECIALMENTE PARA ESTA OBRA.

- 2 CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR E RESPONDA ÀS PERGUNTAS QUE O PROFESSOR VAI LER.

A. COMO A ARTISTA ENTREVISTADA CRIA?

Usa o corpo, a imaginação e a voz, além de contar com a participação da plateia.

B. VOCÊ CRIA DE MANEIRA PARECIDA COM A DELA? CONTE COMO SUAS IDEIAS SURTEM. **Resposta pessoal.**

DEZESSETE

17

Roteiro de aula

- Leia o texto para os estudantes e verifique o que eles entenderam da pergunta feita à atriz e de sua resposta. Leia com eles o glossário e verifique se desconhecem outras expressões do texto.

Orientações didáticas

- **Atividade 2a:** Comente com os estudantes que Fabiana tem como principal procedimento a interação com o público da peça, além de usar corpo, voz e imaginação. Quanto maior o repertório artístico, mais possibilidades de ideias. As memórias de infância também contam na criação, pois a atriz resgata jogos que ajudam na interação com as crianças. Essas reflexões possibilitam desenvolver nos estudantes a percepção, o imaginário e a capacidade de simbolizar.

- **Atividade 2b:** Essa atividade permite conhecer um pouco mais os modos de criar dos estudantes e valoriza a diversidade. Como eles provavelmente não têm experiência em criação teatral, é importante considerar os diversos tipos de atividade que envolvam a criatividade, como desenhos, brincadeiras, histórias que eles contam e imaginam, etc.
- Fabiana se dedica ao teatro para crianças, também chamado teatro infantil. No Brasil, entre os muitos exemplos de dramaturgia infantojuvenil, se destaca a obra de Maria Clara Machado (1921-2001), cuja qualidade é comprovada pelas inúmeras montagens no país e no mundo.

HABILIDADE MOBILIZADA
NO BOXE CURTIU?

» (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.

Saiba mais

Leia o trecho de uma entrevista com o ator e diretor teatral Jhoao Junnior (1978-), que se inspirou na literatura oral do interior do Rio Grande do Norte para escrever a peça infantil *A Botija* (2025).

[...]

Como o espaço do quintal marcou sua vida e o que você trouxe de autobiográfico para a peça?

Eu fui uma criança que cresceu sendo criada em quintais e jardins de avós. Meus pais trabalhavam muito, então o quintal e o jardim foram uma espécie de mundo a ser desbravado, no qual eu inventava histórias, criava pequenos mundos com pedras, cacos de telhas, folhas e flores. [...] Na casa de Teia, minha avó adotada (sim, eu tive uma avó que me adotou), havia dois quintais. Um que tinha plantas, vasos e um pé de manga, e outro que era separado por uma grande porta de ferro. Para chegar nele, eu tinha que abrir essa porta. Para mim, era um portal mágico para um mundo desconhecido. [...] No caso de *A Botija*, esse retorno ao quintal da casa dela no sertão é um convite ao elenco, também composto por duas mulheres nordestinas, Elaine Silva (Alagoas) e Maria Rosa (Ceará), a visitarem os seus quintais e suas avós. [...]

NETO, Carneiro Dib. Literatura oral nordestina inspira peça que celebra a fabulosa força de imaginar. *Canal Teatro MF*, 14 fev. 2025. Disponível em: <https://canalteatromf.com.br/literatura-oral-nordestina-inspira-peca-que-celebra-a-fabulosa-forca-de-imaginar/>. Acesso em: 1º mar. 2025.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “DE ONDE VÊM AS IDEIAS?”

» (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.

» (EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopéias).

Para complementar

LINIERS. *Macanudo 10*. Campinas: Zarabatana Books, 2019.

Nessa edição especial do livro, estão reunidas tiras publicadas por Liniers durante dez anos. Ricardo Liniers Siri é um renomado quadrinista argentino que consegue se comunicar com diferentes públicos de forma bem-humorada e inventiva.

LINIERS. *Os sábados são como um grande balão vermelho*. 1. ed. São Paulo: V&R, 2017.

Primeiro livro de Liniers destinado a crianças. Nessa obra, indicada para a iniciação à leitura ou para leitura compartilhada, ocorre o diálogo entre o texto e a imagem.

DE ONDE VÊM AS IDEIAS?

COMO VOCÊ APRENDEU, AS IDEIAS PODEM SURTIR DE DIVERSAS MANEIRAS, E CADA ARTISTA TEM UM JEITO DIFERENTE DE CRIAR. HÁ ARTISTAS QUE SE INSPIRAM EM SONHOS, OUTROS PODEM LER UMA NOTÍCIA NA INTERNET E TER UMA IDEIA PARA UMA NOVA OBRA... A INSPIRAÇÃO PODE NASCER DE VÁRIAS FORMAS.

ATIVIDADES

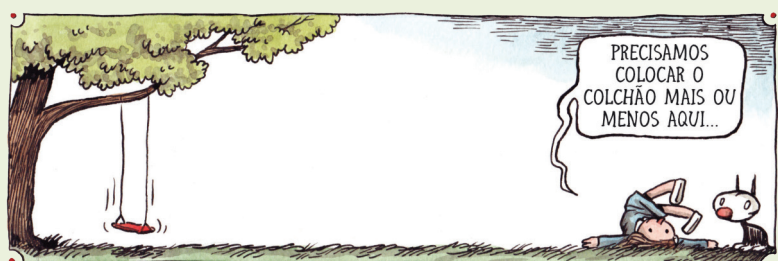
- O PROFESSOR VAI LER DUAS TIRINHAS DO ARTISTA ARGENTINO LINIERS (1973-). CADA UMA DELAS MOSTRA UMA SITUAÇÃO EM QUE UMA PERSONAGEM TEM UMA IDEIA. ACOMPANHE A LEITURA E OBSERVE AS IMAGENS.

1



▲ LINIERS. *MACANUDO*. CAMPINAS: ZARABATANA BOOKS, 2019. V. 10.

2



▲ LINIERS. *MACANUDO*. CAMPINAS: ZARABATANA BOOKS, 2019. V. 10.

18

DEZOITO

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto didático e as tiras da página e, em seguida, faça com eles as atividades propostas.

Orientações didáticas

- O trabalho com esse tema pode ser uma boa oportunidade para uma abordagem interdisciplinar com Língua Portuguesa, uma vez que os estudantes são convidados a construir o sentido das tiras, a relacionar imagens e palavras e a interpretar os recursos gráficos, mobilizando, assim, a habilidade EF15LP14.
- A escrita é uma das mais importantes invenções humanas, mas ela não é a única forma de comunicação que existe. Nesse tema, o objetivo é destacar para os estudantes o desenho e outros elementos visuais como forma de comunicação não verbal além dos gestos, trabalhados anteriormente. Nas tiras,

charges e histórias em quadrinhos, as linguagens verbal e não verbal são combinadas para produzir sentidos.

- Nas duas tiras da página, a comunicação ocorre com imagens e palavras. Leia para os estudantes as falas presentes nas tiras e incentive-os a identificar os elementos visuais explorando-os durante a leitura.
- **Atividades a e b:** Nas atividades propostas, trabalha-se o reconto com base na leitura de imagem e na escuta do texto escrito que a acompanha. Explore com os estudantes como as personagens foram desenhadas, o que acontece em cada tira e outros elementos visuais presentes nas cenas. Essas atividades permitem desenvolver a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional dos estudantes.
- **Atividade c:** Leve os estudantes a perceber que a ponta do balão está mais próxima da menina, o que indica que é ela quem está

Não escreva no livro.

A. CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR E RESPONDA À PERGUNTA: COMO AS IDEIAS SURGEM NAS TIRINHAS 1 E 2?



B. NA TIRINHA 1, A IDEIA PARECE SAIR DA TROMBETA (INSTRUMENTO MUSICAL) DE UM SER VOADOR EM DIREÇÃO A UMA DAS PERSONAGENS. O QUE VOCÊ ENTENDEU DESSA ILUSTRAÇÃO?

C. NA TIRINHA 2, HÁ UM BALÃO COM UM TEXTO DENTRO DELE. ISSO É MUITO COMUM NAS TIRAS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. O QUE ESSE BALÃO INDICA?

D. COMO SUAS IDEIAS SURGEM? FAÇA UM DESENHO NO ESPAÇO A SEGUIR PARA DEMONSTRAR ISSO.

a. Na tirinha 1, a ideia parece ter sido “soprada” na cabeça da personagem por um pequeno ser que voa. Na tirinha 2, a ideia sobre onde colocar o colchão surge depois de a personagem ter caído do balanço.

b. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que existe um movimento do ser voador em direção à personagem, como se ele estivesse soprando uma ideia em sua cabeça. No quadrinho, há outras pessoas ilustradas, mas só a personagem que recebe a ideia está sorrindo e com olhar de surpresa. O texto do quadrinho reforça que a ideia surgiu de forma repentina.

c. O balão, nesse caso, indica a fala de uma personagem.

d. Resposta pessoal.

Atividade complementar

- Peça aos estudantes que façam um desenho sobre um livro de que eles gostem muito. Diga a eles que o desenho não deve ser igual aos desenhos do livro, caso seja um livro ilustrado, mas inspirado na história contada no livro. Depois, incentive-os a mostrar o desenho que fizeram aos colegas e a falar sobre o que ele representa da história do livro. O desenho poderá ajudá-los a organizar a contação da história. Caso prefiram, eles poderão dramatizar a contação com gestos, sons e movimentos.

falando. Caso considere adequado nesse momento, pergunte aos estudantes se eles já tiveram contato com histórias em quadrinhos ou outros gêneros que envolvem balões, como a própria tira, charges, etc. Pergunte-lhes também se já viram outros tipos de balão nessas histórias. Questione se eles sabem o que a diferença no formato dos balões indica. O objetivo dessa conversa é checar o conhecimento prévio dos estudantes. Informe-os de que há vários tipos de balão nas tiras e nas histórias em quadrinhos. Registre alguns exemplos de balão (de fala, de pensamento, de sons, de imagens, etc.) na lousa ou mostre a eles outras tiras para que façam comparações.

- Atividade d:** Desenhar é uma forma de representar e expressar ideias e emoções. No início da alfabetização, o desenho tem um papel muito importante como meio espontâneo de expressão do estudante e pode contribuir para

o entendimento de que a escrita também é uma maneira de representar ideias.

- O artista argentino Liniers é conhecido pela série de tiras intitulada *Macanudo*, entre outros trabalhos. Seu humor está relacionado ao surrealismo, pois ele mistura elementos, figuras e personagens de diversos mundos.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

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

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

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

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

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma algum estudante com **deficiência visual**, procure valorizar sua participação oral, sensorial e narrativa, incluindo-o na criação e na apresentação da história coletiva. Utilize objetos físicos táteis como estímulo para a criação, como uma concha para remeter à praia, folhas para remeter à floresta ou bonecos para representar personagens. Promova a integração do grupo, certificando-se de que todos compreenderam o que o colega anterior falou para que o estudante seguinte continue sua narração. O grupo pode combinar um recurso sonoro, como bater o pé no chão ou bater na mesa, para sinalizar a vez de o colega com deficiência visual falar. Para a atividade final, se possível, providencie materiais com relevo e textura, como papel-lixo, algodão, tecidos, barbante e EVA, para que o estudante possa criar a cena utilizando o relevo e outros objetos.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

HISTÓRIA COMPARTILHADA

VAMOS CRIAR UMA HISTÓRIA COLETIVA?

1. COM A ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR, FORME UM GRUPO COM OS COLEGAS.
2. CADA GRUPO VAI INVENTAR UMA HISTÓRIA COM A PARTICIPAÇÃO DE TODOS OS INTEGRANTES.
3. O GRUPO PODE ESCOLHER OU SORTEAR QUEM VAI COMEÇAR A CRIAR A HISTÓRIA E A ORDEM DE PARTICIPAÇÃO DOS DEMAIS COLEGAS.
4. O COLEGA QUE COMEÇAR DEVE INVENTAR O INÍCIO DA HISTÓRIA. UMA BOA IDEIA É CRIAR UMA PERSONAGEM E DIZER O LOCAL ONDE ELA MORA OU ESTÁ. POR EXEMPLO: “ERA UMA VEZ UMA MULHER QUE MORAVA PERTO DE UMA PRAIA”. NESSE CASO, A PERSONAGEM É A MULHER E O LOCAL É “PERTO DE UMA PRAIA”.
5. O SEGUNDO COLEGA CONTINUA A HISTÓRIA A PARTIR DO QUE JÁ FOI CONTADO E ASSIM POR DIANTE, ATÉ QUE TODOS TENHAM PARTICIPADO. INVENTEM NOVAS PERSONAGENS, SURPRESAS E TUDO O QUE QUISEREM!



20

VINTE

Roteiro de aula

- Prepare o espaço para a realização da atividade. Se não houver uma sala específica para as aulas de Arte, afaste as carteiras na própria sala de aula, organizando os grupos.
- Realize a atividade com base na descrição do Livro do Estudante e nas orientações didáticas a seguir.

Orientações didáticas

- O objetivo dessa atividade é trabalhar com os estudantes a criação coletiva em um jogo improvisado de contação de histórias, além de trabalhar a escrita como uma composição visual, relacionando-a à contação de histórias em uma prática de artes integradas e colaborando para o processo de alfabetização.
- Keith Johnstone (1933-2023), professor e dramaturgo inglês, desenvolveu um sistema de jogos e princípios para a improvisação, conhecido mun-

dialmente como **Sistema Impro**, que consiste na criação de um ambiente colaborativo entre os participantes, no qual é possível se arriscar, pois o erro e o fracasso fazem parte do processo de criação. A **improvisação** é o principal recurso do Sistema Impro, que tem por base desenvolver a capacidade de contar/representar uma história coletivamente de forma improvisada, ou seja, sem preparação. A contação de histórias é o elemento fundamental no processo de improvisação, e muitos dos exercícios propostos por Johnstone desenvolvem a habilidade de contar uma história e manter o interesse do público.

- Para a atividade, organize a turma em grupos de dez integrantes e oriente-os a contar uma história com frases curtas, para que a narrativa final não fique muito cansativa. Auxilie-os sempre que necessário, mas sem corrigi-los.
- Nesse momento, não é necessário que a história tenha início, meio e fim. O foco do jogo

Não escreva no livro.

6. EM ALGUNS MOMENTOS, A HISTÓRIA PODE PARECER UM POUCO CONFUSA, POIS SERÁ INVENTADA DURANTE A ATIVIDADE. O IMPORTANTE É ESCUTAR O QUE O COLEGA ACABOU DE DIZER E IMAGINAR A CONTINUAÇÃO.
7. COM UMA TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS, RECORTE IMAGENS DE REVISTAS. COLE OS RECORTES A SEGUIR, COMPONDO UMA CENA QUE REPRESENTA A HISTÓRIA.

ATENÇÃO!TOME CUIDADO AO
USAR A TESOURA.

Resposta pessoal.

Atividade complementar

- Explore variações da atividade “História compartilhada”. Uma das possibilidades consiste em pedir a cada estudante que fale apenas uma palavra ou conte uma história só com palavras que indiquem ações. Esse jogo também é muito útil para o desenvolvimento da linguagem escrita e para o processo de alfabetização.

Para complementar

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. Tradução de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2010.

Trata-se de um dos livros mais importantes para trabalhar a improvisação. A obra oferece um programa de oficinas de teatro que podem ser praticadas tanto por atores profissionais como por estudantes na escola.

MAIA, Hortência. *Improvisação teatral com crianças: o Sistema Impro na escola*. Curitiba: Appris Editora, 2019.

Os livros de Keith Johnstone ainda não têm tradução para o português. Sugerimos, então, esse livro, que apresenta diversas práticas de improvisação na escola, aproximando o Sistema Impro da realidade escolar.

VINTE E UM

21

é exercitar a capacidade de escuta do outro e a ativação da imaginação, da criação e da improvisação com base na história construída coletivamente. É importante também que cada grupo realize a atividade de frente para os demais colegas da turma. Assim, a relação entre ator e público no teatro começa a ser introduzida.

- Essa atividade permite que os estudantes: descubram teatralidades na vida cotidiana, identificando nela elementos teatrais; experimentem o trabalho colaborativo, coletivo e autoral na improvisação teatral; exercitem a imitação e o faz de conta; e experimentem possibilidades criativas de movimentos e de voz na criação de uma personagem teatral.
- **Item 4:** O exemplo da personagem e do local dado serve apenas para orientar os estudantes; o ideal é que eles não se sintam condicionados a iniciar a história a partir disso, mas que deixem a imaginação fluir. A

personagem pode ser uma pessoa, um animal, um ser fantástico, etc.; o local também pode ser qualquer um.

- **Item 7:** Separe as revistas ou outros materiais que os estudantes usarão na pesquisa. É importante que esses materiais possam ser recortados e que os estudantes usem tesouras com pontas arredondadas, para evitar acidentes.
- Oriente os estudantes a procurar imagens coloridas não muito pequenas e que se relacionem com a história. Em uma história de ação, por exemplo, podem ser usadas imagens com cores vibrantes e formas que sugiram movimentos; no caso de uma história de amor e amizade, as formas podem ser mais arredondadas e as cores, mais suaves. Não há certo nem errado; os exemplos são apenas indicativos das possíveis relações entre a história e sua representação visual.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA “TEATRO DE FORMAS ANIMADAS”

» (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.

Atividade complementar

Se julgar conveniente, depois de trabalhar o assunto desse tema com os estudantes, retome a atividade 1 da seção *Boas-vindas*, onde há um exemplo de um espetáculo com bonecos apresentado na sacada de um prédio: analise novamente a imagem com os estudantes e leve-os a perceber que os bonecos são fantoches manipulados por atores e que se trata de um exemplo de teatro de forma animada.

Para complementar

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, objetos*. 3. ed. São Paulo: Edusp, 1996 (Coleção Texto & Arte).

O livro caracteriza o teatro de formas animadas em sua diversidade técnica e estética. É uma referência teórica e metodológica relevante para o aprofundamento do professor no assunto.

TEATRO DE FORMAS ANIMADAS

EXISTEM VÁRIAS MANEIRAS DE CONTAR HISTÓRIAS NO TEATRO. NO TEATRO DE FORMAS ANIMADAS, POR EXEMPLO, AS PERSONAGENS PODEM SER REPRESENTADAS POR SOMBRAS, POR BONECOS DE DIVERSOS TIPOS — COMO OS **FANTOCHES** — E ATÉ POR OUTROS OBJETOS.

NO TEATRO DE BONECOS, AS PERSONAGENS GANHAM VIDA POR MEIO DA **MANIPULAÇÃO** DOS BONECOS, QUE É FEITA POR ATORES, E PODE INCLUIR **IMPROVISAÇÕES**.

FANTOCHE: BONECO USADO NA MÃO, COMO UMA LUVA, PARA REPRESENTAR UMA PERSONAGEM.

MANIPULAÇÃO: NO TEATRO DE FORMAS ANIMADAS, É A MANEIRA COMO OS ATORES MOVEM OBJETOS, FORMAS, SOMBRAS, BONECOS, ETC.

IMPROVISAÇÃO: ATO DE CRIAR CENAS, DIÁLOGOS E SITUAÇÕES NO MOMENTO DA ATUAÇÃO, SEM ENSAIO PRÉVIO.

OBSERVE, NA FOTO A SEGUIR, UMA CENA DO ESPETÁCULO MUSICAL *MAMULENGA*, INSPIRADO NO TEATRO DE MAMULENGOS. PRESTE ATENÇÃO AO CENÁRIO, À MANEIRA COMO A ATRIZ ESTÁ VESTIDA E COMO ELA MANIPULA O FANTOCHE. NESSA PEÇA, OS ATORES TAMBÉM TOCAM INSTRUMENTOS MUSICAIS.



◀ ESPETÁCULO *MAMULENGA*, DO GRUPO GIRINO, EM BELO HORIZONTE, MINAS GERAIS, EM 2024.

O TEATRO DE FORMAS ANIMADAS COMBINA TEATRO, MÚSICA E ARTES VISUAIS E TAMBÉM PODE TER MÚSICA.

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto sobre o teatro de formas animadas e a definição das palavras no glossário. Pergunte aos estudantes se eles já tinham ouvido a palavra **fantoche** e se já tiveram contato com esse tipo de espetáculo. Se algum estudante disser que sim, convide-o a compartilhar a experiência.
- Retome com eles a atividade “História compartilhada”, comentando que ela é um exercício de improvisação.

Orientações didáticas

- O teatro de formas animadas, ou teatro de animação, é uma tradição importante da arte teatral, e sua presença no Brasil se manifesta tanto nos grupos de teatro formados em escolas de atores quanto no teatro popular. Esse tema possibilita aos

estudantes reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro.

- Por ser uma manifestação cultural regional, é possível que, dependendo da localização da escola, os estudantes já tenham tido contato com o teatro de mamulengos. Se esse for o caso, amplie a discussão, questionando-os sobre a experiência deles com esse tipo de espetáculo, sobre como esses bonecos costumam ser caracterizados e se eles têm alguma ideia de como são confeccionados. Caso nenhum estudante da turma conheça esses bonecos, há mais detalhes no box *Arte e cultura*.
- Inicialmente, peça aos estudantes que observem a imagem sozinhos, para, depois, discutir com eles os detalhes coletivamente. Leve-os a perceber que, no centro, uma atriz, caracterizada como personagem, com maquiagem e figuri-

nos específicos, manipula um boneco. Incentive-os a observar o figurino da atriz e os detalhes do boneco que ela manipula, favorecendo a imaginação do que pode estar acontecendo na cena.

ARTE E CULTURA

TEATRO E CULTURA POPULAR

EM PERNAMBUCO E EM OUTROS ESTADOS DO NORDESTE DO BRASIL, O **TEATRO DE MAMULENGOS** É MUITO POPULAR E PODE SER CONHECIDO POR DIFERENTES NOMES. NORMALMENTE, A CABEÇA DOS BONECOS É FEITA DE MADEIRA OU **PAPEL MACHÊ**, E O CORPO É COBERTO COM TECIDO.

ESSES FANTOCHES SÃO COLOCADOS NA MÃO DOS ARTISTAS E MOVIMENTADOS COM OS DEDOS.

PAPEL MACHÊ:
MATERIAL PARA
MODELAR FEITO À BASE
DE PAPEL, ÁGUA E COLA.



◀ BONECOS DO ACERVO DO MESTRE ZÉ LOPES (1950-2020), EM RECIFE, PERNAMBUCO, EM 2022.

MUITOS DOS ARTESÃOS QUE FAZEM BONECOS REAPROVEITAM MATERIAIS, COMO TECIDOS, LÃ, ETC.

- 1 VOCÊ JÁ REAPROVEITOU ALGUM MATERIAL E DEU A ELE UM NOVO USO? SE SIM, QUAL?
Respostas pessoais.
- 2 PARA VOCÊ, É IMPORTANTE REAPROVEITAR MATERIAIS PARA CONSTRUIR COISAS NOVAS? POR QUÊ?
Respostas pessoais.



VINTE E TRÊS

23

HABILIDADES MOBILIZADAS
NO BOXE ARTE E CULTURA

» (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.

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

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

» (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.



• Para saber mais sobre teatro e cultura popular, acesse o infográfico clicável *Mamulengo* com a turma.

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto e peça a eles que observem a imagem.
- Retome o conteúdo sobre teatro de formas animadas, que pode se manifestar por meio de diferentes técnicas e estilos, e o teatro de mamulengos.

Orientações didáticas

- **Atividade 1:** Aos estudantes que já reaproveitaram materiais, pergunte quais usaram, como atribuíram novo uso a eles e se gostaram da experiência.
- Se julgar adequado, questione-lhes se os adultos com quem moram usam, por exemplo, embalagens de sorvete para armazenar alimentos ou as de requeijão como copo, entre outras.



Tomada de decisão responsável

- **Atividade 2:** Leve os estudantes a refletir sobre questões, como preservação do meio ambiente, redução do lixo e capacidade de reúso sem comprar algo novo, e como elas contribuem para a tomada de decisão responsável com o meio ambiente no cotidiano. Assim, por estimular o desenvolvimento da consciência ambiental, a atividade mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Meio ambiente — Educação para o consumo** e permite um trabalho interdisciplinar com Ciências da Natureza, mobilizando a habilidade **EF01CI01**. Para além da separação e do descarte correto do lixo na vida cotidiana, levá-los a pensar em materiais recicláveis

como suportes para o exercício da imaginação na composição de objetos artísticos, como os bonecos do mamulengo, amplia a percepção da presença da arte no cotidiano e de sua relação com a sustentabilidade.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

- » **(EF15AR20)** Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- » **(EF15AR21)** Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
- » **(EF15AR22)** Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.
- » **(EF15AR24)** Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- » **(EF15AR25)** Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

TEATRO DE MAMULENGOS

VAMOS CONTAR UMA HISTÓRIA COM MAMULENGOS?

COM A ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR, VOCÊ VAI FAZER UM BONECO. DEPOIS, VOCÊ E OS COLEGAS VÃO CRIAR UMA CENA COM ELES E APRESENTÁ-LA PARA A TURMA.



ETAPA 1 – CONSTRUINDO O MAMULENGO

MATERIAIS:



- CAMISETA VELHA
- FOLHAS DE JORNAL
- 200 MILILITROS DE COLA BRANCA
- 100 MILILITROS DE ÁGUA
- BACIA DE PLÁSTICO
- BEXIGA DE FESTA
- TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS
- PINCEL
- TINTA ACRÍLICA BRANCA E COLORIDA
- TECIDO ESTAMPADO DE 30 × 45 CENTÍMETROS
- PLÁSTICO PARA FORRAR A MESA
- COLA EM BASTÃO
- LÁPIS GRAFITE
- LÃ COLORIDA

COMO FAZER:

1. ANTES DE COMEÇAR A ATIVIDADE, VISTA A CAMISETA VELHA E FORRE A MESA COM O PLÁSTICO.

ATENÇÃO!

TOME CUIDADO AO USAR A TESOURA.

Roteiro de aula

- Antes de realizar a atividade, é importante providenciar o material descrito no Livro do Estudante junto à escola e também aos estudantes.
- Na última ilustração da seção, o texto escrito na lousa está registrado em letra cursiva. Pergunte aos estudantes se conhecem essas letras e leia para eles a frase “Teatro de mamulengos”. Em seguida, sugerimos que explore uma comparação das letras da ilustração com as letras bastão do restante do Livro do Estudante, colaborando para o processo de alfabetização deles.
- Considere fazer a atividade em um espaço amplo da escola, preferencialmente perto de uma pia, para que os estudantes possam se lavar. Caso não seja possível, organize a sala de aula para a atividade e o revezamento dos estudantes até uma pia.

- Planeje, ao menos, duas aulas para essa atividade, já que o papel machê deve secar de um dia para o outro.
- Sugerimos o uso de materiais atóxicos, mas cuide para o caso de haver na turma estudantes com alergias.

Orientações didáticas

- O trabalho desenvolvido nessa seção mobiliza os **Temas Contemporâneos Transversais Multiculturalismo – Diversidade Cultural e Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras**, pois permite reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro; valorizar histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais; e reconhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial da cultura brasileira.
- A atividade permite, ainda, experimentar o trabalho colaborativo; exercitar a imitação

- e o faz de conta; e experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz.
- O teatro de mamulengos é um teatro popular que trabalha o riso e a diversão, em contato direto com o público. Vale também lembrar que o teatro de mamulengos é quase todo improvisado, por isso está sujeito a sair do roteiro sempre que for necessário, dependendo da reação do público.
- Nas experiências com o teatro de mamulengos em sala de aula, permita aos estudantes dialogar diretamente com a plateia, incorporando acontecimentos da trajetória da turma e também o acaso da representação teatral.
- Aproveite a oportunidade para conversar com a turma sobre as diferenças entre “rir de alguém” e “rir com alguém” em atividades que envolvam brincadeiras improvisadas, valorizando sempre o

2. RASGUE AS FOLHAS DE JORNAL EM PEQUENAS TIRAS.
3. NA BACIA DE PLÁSTICO, MISTURE A ÁGUA COM A COLA BRANCA.
4. A BEXIGA DE FESTA VAI SER O MOLDE DA CABEÇA DO FANTOCHE. ENCHA-A ATÉ QUE ELA FIQUE DO TAMANHO ESPERADO. CUIDADO PARA NÃO ENCHER DEMAIS A BEXIGA!
5. PASSE UMA TIRA DE JORNAL NA MISTURA DE COLA E ÁGUA E COLOQUE ESSA TIRA SOBRE A BEXIGA. REPITA ESSE PROCESSO ATÉ COBRIR TODA A BEXIGA, MENOS O NÓ.
6. FAÇA PELO MENOS MAIS DUAS CAMADAS DESSA COLAGEM, ALTERNANDO A DIREÇÃO DAS TIRAS. ISSO DEIXARÁ A CABEÇA DO BONECO MAIS FIRME.



Débora Menezes/DBR

ATENÇÃO!

PARA QUE O FANTOCHE FIQUE RESISTENTE, A BEXIGA DEVE SER COBERTA COM, NO MÍNIMO, TRÊS CAMADAS DE JORNAL.



Débora Menezes/DBR

7. DEIXE A BEXIGA SECAR ATÉ O DIA SEGUINTE. DEPOIS, COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESVAZIE A BEXIGA FAZENDO UM PEQUENO FURO COM A TESOURA NA PARTE QUE NÃO FOI COBERTA COM O JORNAL E RETIRE-O, PUXANDO PELO NÓ.



Débora Menezes/DBR

VINTE E CINCO

25

ARTES INTEGRADAS

Artes integradas

- Nessa seção, os estudantes vão trabalhar com procedimentos e processos de criação de artes visuais, na confecção de bonecos, e do teatro, na encenação do teatro de mamulengos. Como muitas outras manifestações culturais brasileiras, o teatro de mamulengos, que também é patrimônio cultural do país, trabalha com procedimentos técnicos, estéticos e criativos que integram duas ou mais artes.

Diversidade e inclusão

É possível que, na realização da atividade desta seção, estudantes com **deficiência física ou motora** apresentem dificuldades como segurar materiais, recortar, manipular o boneco com as mãos, etc. Para dirimir essas questões, você pode oferecer as partes já cortadas para a colagem e a montagem e fazer adaptações utilizando materiais leves e fáceis de segurar, como papel, meia e EVA. Para que os estudantes segurem o boneco com mais facilidade, você pode utilizar velcro ou elástico no corpo do boneco. Incentive o trabalho em duplas mistas, de modo que os estudantes possam auxiliar os colegas com dificuldades, inclusive na etapa de apresentação. Garanta que todos os estudantes, com ou sem deficiência, possam participar da atividade de forma significativa, respeitando seus ritmos, formas de expressão e habilidades individuais.

respeito às singularidades. É importante incentivar formas de humor que possibilitem uma crítica da vida cotidiana e desconstruam o rigor do espaço escolar.

- O teatro popular, assim como o Carnaval, em sua origem, tem essa função de colocar o mundo “de cabeça para baixo” e de inverter os papéis sociais momentaneamente. Essa ruptura é importante, tanto para a manutenção da existência dos momentos sérios quanto para a revisão de valores e de conceitos. Aproveite esse momento para promover o pensamento crítico nos estudantes e também para se divertir com eles.
- **Etapa 1:** Para a construção dos bonecos, oriente os estudantes a encher a bexiga até atingir o tamanho aproximado de uma pera. A cabeça dos bonecos não pode ser muito grande e deve ser proporcional ao corpo deles. Para que o fantoche fique sólido, quando os estudantes estiverem colando as

tiras de jornal na bexiga, oriente-os a aplicar a segunda camada de papel em sentido diferente da camada anterior. Se preferir, oriente-os a usar o pincel para passar a cola nos papéis, evitando, assim, o excesso de cola. Depois que os estudantes retirarem a bexiga, se necessário, auxilie-os a abrir um pouco mais o espaço onde estava o nó dela, para que caibam os dedos indicador e médio.

- Auxilie os estudantes a encontrar o molde do corpo do fantoche no **Material de apoio** e a recortá-lo de acordo com as instruções do passo a passo.

Saiba mais

Leia o texto a seguir sobre a tradição do mamulengo.

O Mamulengo é um legado precioso da cultura popular brasileira. Em 2015, foi reconhecido como patrimônio cultural imaterial, pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), sendo batizado de forma unificada como Teatro de Bonecos Popular do Nordeste.

O saber desse ofício tem sido passado por meio da tradição oral e ocupa um lugar fundamental na comunicação de nossas histórias e lendas [...]. No entanto, o que permanece em suas diferentes versões é a ousadia do caráter lúdico das narrativas, a habilidade da técnica artesanal que promove o movimento nos corpos dos bonecos e o uso da forma caricatural de suas divertidas personagens. [...]

EQUIPE CRAB. Conheça as histórias do mundo representadas pelos mamulengos. CRAB — Sebrae, Rio de Janeiro, 21 nov. 2024. Disponível em: <https://crab.sebrae.com.br/conheca-historias-do-mundo-pelos-mamulengos/>. Acesso em: 6 mar. 2025.

Para complementar

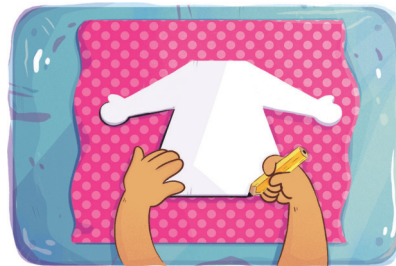
MÓIN-MÓIN. Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Sociedade Cultural Artística de Jaraguá do Sul (SCAR); Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). Florianópolis, [200-?]. Disponível em: <https://www.periodicos.udesc.br/index.php/moin-moin>. Acesso em: 6 mar. 2025.

Principal periódico brasileiro que reúne textos de estudiosos e de artistas de diversos países sobre o teatro de formas animadas. O nome da revista é uma homenagem à marionetista Margarethe Schlünzen (1900-1978), que, nas décadas de 1950 e 1960, apresentava-se nas escolas de Jaraguá do Sul (SC) e cujo apelido era Móin-Móin.

8. USANDO O PINCEL E UMA TINTA, PINTE TODA A CABEÇA DO BONECO POR IGUAL E DEIXE SECAR POR UMA HORA. DEPOIS, PINTE OS DETALHES DO ROSTO COMO DESEJAR. SE QUISER, UTILIZE LÃ PARA FAZER OS CABELOS, POR EXEMPLO.



9. AGORA RECORTE O MOLDE NO MATERIAL DE APOIO PARA FAZER O CORPO DO FANTOCHE.



10. DOBRE O TECIDO NA METADE, POSICIONE O MOLDE SOBRE ELE E TRACE O CONTOURO DO MOLDE NO TECIDO USANDO LÁPIS GRAFITE.



11. COM A AJUDA DO PROFESSOR, RECORTE O O TECIDO, MANTENDO-O DOBRADO PARA TER DOIS RECORTES IGUAIS.

12. COLE AS BORDAS LATERAIS DO TECIDO. DEPOIS, COLE A CABEÇA DO BONECO, QUE JÁ DEVE ESTAR COM A PINTURA TOTALMENTE SECA, NA GOLA DO VESTIDO. O SEU BONECO DE MAMULENGO ESTÁ PRONTO! AGORA, DÊ UM NOME A ELE.



Orientações didáticas

- **Etapas 2:** Organize os estudantes em grupos com quatro ou cinco integrantes.
- Para trabalhar a manipulação dos fantoches, oriente-os a fazer pequenas caracterizações que ajudem na identificação de cada personagem. Eles podem, por exemplo, acrescentar um pedaço de tecido, desenhar um bigode, etc.
- Organize a sala de aula para que cada grupo possa utilizar lugares específicos. Circule entre eles, ouvindo suas propostas e dando-lhes sugestões.
- Os estudantes devem manipular os bonecos olhando para eles, buscando coincidir a movimentação deles com as ações, a fala e as sensações das personagens em cada momento.
- Incentive-os a fazer vozes diferentes para as personagens e experimentar diferentes formas de falar com os bonecos.

- Na apresentação para os colegas, promova um ambiente solidário que estimule o pensamento crítico dos estudantes sobre a própria produção e a dos outros grupos.
- Organize os grupos para as apresentações e cuide para que elas não sejam muito longas. Sua mesa pode servir de "palco" para o teatro de mamulengos. Cubra-a com uma toalha ou um lençol para esconder os estudantes, que deverão ficar abaixados atrás dela, manipulando os fantoches. Apenas os fantoches deverão ficar visíveis sobre a mesa, para que o restante da turma possa assistir à apresentação.
- Se possível, grave ou fotografe as cenas para que os estudantes possam revê-las por meio de vídeo ou fotos.
- Se possível, combine com os estudantes de apresentar o teatro de fantoches para outras turmas. Você também pode tirar fotografias e divulgá-las no *blog* ou *site* da escola, ou ainda

ETAPA 2 – TEATRO DE MAMULENGOS

1. COM A ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR, FORME UM GRUPO COM OS COLEGAS.
2. COM OS COLEGAS DO GRUPO, CRIE UMA HISTÓRIA COM OS MAMULENGOS QUE VOCÊS FIZERAM.
3. PARA “DAR VIDA” AOS BONECOS, CRIEM MOVIMENTOS E VOZES. PARA ISSO, VISTAM OS BONECOS NAS MÃOS E ENSAIEM UM POUCO COM ELES.
4. APRESENTEM PARA A TURMA A CENA QUE ENSAIARAM. NO MOMENTO DA APRESENTAÇÃO, VOCÊS TAMBÉM PODEM IMPROVISAR SITUAÇÕES E FALAS DAS PERSONAGENS.



Dileza Mini/D&B

5. O PROFESSOR PODE USAR UM DISPOSITIVO PARA GRAVAR OU FOTOGRAFAR AS CENAS, PARA QUE VOCÊS POSSAM REVER AS APRESENTAÇÕES.
6. APÓS A APRESENTAÇÃO DE TODOS, CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE COMO FOI FAZER OS BONECOS E USÁ-LOS PARA CONTAR UMA HISTÓRIA.
7. CASO AS CENAS TENHAM SIDO GRAVADAS OU FOTOGRAFADAS, CONVERSEM SOBRE AS DIFERENÇAS ENTRE ASSISTIR ÀS APRESENTAÇÕES AO VIVO E POR MEIO DE IMAGENS OU VÍDEOS.



VINTE E SETE

27

fazer um vídeo da apresentação. Antes de fazer a publicação das imagens dos estudantes, consulte a política da instituição de ensino e solicite a autorização dos pais para isso. Também é possível tirar fotos nas quais não apareça o rosto dos estudantes. Dessa forma, a imagem deles é protegida e, ao mesmo tempo, é possível compartilhar com a comunidade, nas vias institucionais virtuais, as experiências vividas na sala de aula.

Saiba mais

O teatro de mamulengos é um tipo de espetáculo improvisado no qual a relação com o público é fundamental para a construção de sua dramaturgia. No texto a seguir, é possível conhecer um pouco mais sobre o teatro de mamulengos e sua tradição. O texto é de autoria do pesquisador e ator Fernando Augusto Gonçalves do Santos (1947-2022), do Grupo Mamulengo Só-Riso (PE), e foi publicado na revista *Móin-Móin*, especializada em teatro de formas animadas.

Existe em alguns estados do Nordeste do Brasil uma forma de teatro de bonecos, praticada por artistas do povo, que se denomina Mamulengo. É o Mamulengo um teatro de características inteiramente populares, onde os atores são bonecos que falam, dançam, brigam e quase sempre, morrem.

[...]

Conquanto tenha um roteiro básico para a história, que não é escrita, os diálogos são criados no momento mesmo do espetáculo, de acordo com as circunstâncias e com a forma de reação do público. [...] o Mamulengo exige do público uma participação constante e ativa, que permita completar o que os bonecos muitas vezes irão apenas sugerir. Requer-se, portanto, uma imensa interação boneco/plateia, que não se torna difícil por conta do incrível poder de improvisação e capacidade imaginativa que tipifica os mamulengueiros. Por isso, sendo um teatro do improviso, do repente, depende visceralmente do público assistente que alimenta, ignora ou castra a vertente de criação que sai do mestre, passa para o boneco e atinge o público. Ao reagir, a assistência oferece a inspiração necessária ao processo de criação improvisada, de que se constitui o espetáculo, formando um ciclo contínuo que envolve a todos, titireiro, títeres e público.

SANTOS, Fernando Augusto Gonçalves. Mamulengo: o teatro de bonecos popular no Brasil. *Móin-Móin* - Revista de estudos sobre teatro de formas animadas, Jaraguá do Sul, SCAR/Udesc, v. 3, n. 3, p. 16-35, 2007. Disponível em: <https://www.periodicos.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701032007016/7981>. Acesso em: 6 mar. 2025.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO UNIVERSO DIGITAL

» (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.

» (EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.



UNIVERSO DIGITAL

ORGANIZAR NOSSOS MAMULENGOS

DEPOIS DE APRESENTAR A CENA COM OS MAMULENGOS, É HORA DE ORGANIZÁ-LOS E GUARDÁ-LOS COM CUIDADO, PARA QUE VOCÊS POSSAM BRINCAR COM ELES MAIS TARDE.

ETAPA 1 - DECIDIR COMO SEPARAR

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- CAIXAS DE SAPATOS
- ETIQUETAS ADESIVAS
- LÁPIS GRAFITE OU LÁPIS DE COR



COMO FAZER:

1. COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCREVA SEU NOME EM UMA ETIQUETA ADESIVA E COLE-A NO SEU MAMULENGO. ASSIM, SERÁ FÁCIL ENCONTRAR O SEU BONECO ENTRE OS OUTROS.
2. AO GUARDAR UM BRINQUEDO, É PRECISO PENSAR EM COMO ENCONTRÁ-LO COM FACILIDADE. POR ISSO, CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE COMO SEPARAR OS MAMULENGOS EM CAIXAS. POR EXEMPLO: OS COM CORPO AZUL PODEM FICAR EM UMA CAIXA, OS COM CORPO VERDE EM OUTRA, E ASSIM POR DIANTE. TAMBÉM É POSSÍVEL ORGANIZÁ-LOS PELA COR DO CABELO OU INICIAL DO NOME DE QUEM O CRIOU.
3. CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE A SEGUINTE QUESTÃO: QUE OUTRAS CARACTERÍSTICAS PODEMOS USAR PARA SEPARAR E ORGANIZAR OS MAMULENGOS? **Resposta pessoal.**



28

VINTE E OITO

Roteiro de aula

- Providencie antecipadamente o material listado no Livro do Estudante, em especial as caixas de sapato. Você pode pedir aos estudantes que as tragam de casa.
- As etiquetas adesivas podem ser substituídas por folhas de papel simples e cola, por exemplo.
- Organize a sala de aula, de modo que, durante as discussões sobre a separação dos bonecos, todos possam se ver e tenham espaço para expressar as próprias opiniões.

Orientações didáticas

- Inicie a atividade proposta na seção conversando com os estudantes sobre a importância de um correto armazenamento dos mamulengos criados por eles na seção anterior. Ressalte que isso permitirá que os bonecos durem mais tempo. Em seguida,

auxilie-os a acompanhar o roteiro das atividades propostas na seção.

- **Etapa 1:** Ajude os estudantes a escrever o próprio nome na etiqueta e a colá-la nos mamulengos. Desse modo, evita-se que eles percam os brinquedos.
- É essencial auxiliar os estudantes a compreender o propósito de definir categorias para as caixas. Ajude-os a reconhecer que, separando os bonecos por características em comum, torna-se mais fácil encontrar o brinquedo desejado — por exemplo, se o estudante busca um mamulengo de cor rosa, ele saberá que o boneco está na caixa com essa indicação.
- **Atividade 3:** Direcione o diálogo entre os estudantes para que, juntos, cheguem a uma proposta de categorização. Depois de escolhido o critério de separação, cada estudante pode observar o próprio mamulengo e, com os colegas, listar quais serão as etiquetas das

Não escreva no livro.

4. DEPOIS QUE A TURMA DECIDIR COMO SEPARAR OS MAMULENGOS, O PROFESSOR AJUDARÁ VOCÊS A ESCREVER NAS ETIQUETAS DAS CAIXAS. A ETIQUETA INDICARÁ A CARACTERÍSTICA DOS BONECOS GUARDADOS EM CADA CAIXA.



5. DECOREM AS CAIXAS COM O QUE SOBROU DOS MATERIAIS USADOS PARA FAZER OS MAMULENGOS.

ETAPA 2 - SEPARAR OS MAMULENGOS

1. COM O AUXÍLIO DO PROFESSOR, COLOQUEM AS CAIXAS ETIQUETADAS NA FRENTE DA SALA DE AULA.
2. CADA ESTUDANTE DEVE IR ATÉ AS CAIXAS E DIZER AOS COLEGAS EM QUAL DELAS DEIXARÁ O MAMULENGO.
3. OS COLEGAS DEVEM OBSERVAR O MAMULENGO E DIZER SE CONCORDAM COM A ESCOLHA. SE ACHAREM QUE O BONECO DEVERIA ESTAR EM OUTRA CAIXA, PODEM EXPLICAR O MOTIVO E, JUNTOS, CHEGAR A UM ACORDO.
4. ESCOLHAM UM LUGAR SEGURO NA SALA DE AULA PARA GUARDAR AS CAIXAS COM OS MAMULENGOS.

ETAPA 3 - REVISAR

1. CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE A ORGANIZAÇÃO CRIADA. ELA TORNOU MAIS FÁCIL ENCONTRAR OS BONECOS PARA FUTURAS APRESENTAÇÕES? **Resposta pessoal.**
2. FOI FÁCIL ESCOLHER UMA FORMA DE SEPARAR OS MAMULENGOS? O QUE VOCÊS MUDARIAM SE PRECISASSEM ORGANIZÁ-LOS DE NOVO? **Resposta pessoal.**



caixas. Por exemplo, se a turma decidir usar a cor do corpo do boneco, pode listar todas as cores presentes.

- **Etapa 2:** Ao discutir e decidir juntos em qual caixa cada mamulengo será posto, os estudantes identificam características dos bonecos, reconhecendo semelhanças e diferenças entre eles. Esse processo estimula a organização de objetos com base em critérios específicos, favorecendo, assim, o trabalho com a habilidade **EF01CO01**.
- **Etapa 3:** Na etapa de autoavaliação, os estudantes refletem sobre a organização realizada e discutem como ela pode facilitar o uso dos mamulengos no futuro. Ao identificar que a categorização escolhida ajudou a armazenar e recuperar os bonecos com mais facilidade, eles compreendem como a informação pode ser armazenada e representada de diferentes formas. Dessa maneira, a etapa favorece o trabalho com a habilidade **EF01CO04**.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISE!

» (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.

» (EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.



Para casa

- Leia as instruções das atividades 1 e 2 com os estudantes e esclareça dúvidas. Lembre-os de que devem fazê-las com a ajuda de um adulto e de que o resultado será compartilhado em sala de aula. Estabeleça uma data de entrega que possibilite a plena realização das atividades.

PESQUISE!

TEATRO DE FORMAS ANIMADAS

1 COM O PROFESSOR E OS COLEGAS, FAÇA UMA VISITA GUIADA A UM ARTISTA OU GRUPO BRASILEIRO DE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS. SE NÃO FOR POSSÍVEL, BUSQUE INFORMAÇÕES EM *SITES* E REVISTAS.

- EM CASA, COM A AJUDA DE UM ADULTO, ANOTE O NOME DO ARTISTA OU GRUPO QUE VOCÊS VISITARAM OU PESQUISARAM.

Resposta pessoal.

2 SELECIONE UMA IMAGEM QUE MOSTRE ESSE TIPO DE TEATRO E, COM A AJUDA DE UM ADULTO, RECORTE OU IMPRIMA A IMAGEM E COLE-A A SEGUIR. SE NÃO FOR POSSÍVEL COLAR A IMAGEM, FAÇA UM DESENHO.

Resposta pessoal.

3 EM SALA DE AULA, MOSTRE A IMAGEM PARA OS COLEGAS E O PROFESSOR. CONVERSE COM ELES SOBRE A VISITA QUE VOCÊS REALIZARAM OU SOBRE O ARTISTA OU GRUPO QUE VOCÊS PESQUISARAM E COMPARTILHE AS INFORMAÇÕES QUE VOCÊ ENCONTROU. Resposta pessoal.

Roteiro de aula

- Se tiver um teatro de bonecos ou de outras formas animadas no município da escola ou nas proximidades, veja a possibilidade de realizar uma visita guiada nesses espaços, de modo que os estudantes possam conhecer os modos de fazer, o tipo de teatro, os atores e se aproximar desse tipo de arte.
- Caso a visita presencial a um grupo de teatro de formas animadas não for possível, você pode verificar se algum grupo de teatro próximo da localidade da escola pode participar de uma conversa online com a turma para explicar os processos e a forma de fazer esse tipo de teatro.
- Se não for possível nenhuma das duas modalidades de visita guiada, oriente os estudantes a explicarem para os adultos com quem moram o que é o teatro de formas

animadas e pedirem auxílio para realizar uma pesquisa em *sites* de grupos de teatro.

Orientações didáticas

- A visita guiada proposta nessa seção pretende levar os estudantes a conhecer artistas ou grupos de teatro que desenvolvem o teatro de formas animadas no Brasil. Assim, os estudantes são convidados a reconhecer e a apreciar formas distintas de manifestação teatral em diferentes contextos.
- Por meio desta atividade, espera-se que os estudantes comecem a identificar diferentes modos de fazer teatro com formas animadas. Também é importante abordar os gostos de cada um sem julgamentos, valorizando sempre a diversidade.
- É muito importante que seja feito o contato pessoal com grupos de teatro, uma

vez que a troca com artistas permite aos estudantes conhecer de perto os processos de criação de uma obra e valorizar a produção artística local, e, ainda, pode gerar boas parcerias com a escola.

- No caso de os estudantes pesquisarem na internet, oriente-os a solicitar ajuda a um adulto para imprimir as imagens. Caso não seja possível imprimi-las, eles podem fazer um desenho com base nelas.
- Essa atividade mobiliza a habilidade EF01CO04, uma vez que leva os estudantes a compreender que as informações podem ser armazenadas e transmitidas em formatos diversos (por escrito, oralmente, por meio de um desenho ou colagem).



ENSAIO GERAL

NESTE CAPÍTULO, VOCÊ APRENDEU:

- QUE IMAGINAR, INVENTAR E CRIAR SÃO AÇÕES HUMANAS IMPORTANTES E QUE ESTÃO PRESENTES TAMBÉM NAS CIÊNCIAS E NAS ARTES.
- A RESPIRAR DE FORMA CONSCIENTE, EXERCITANDO A INSPIRAÇÃO E A EXPIRAÇÃO.
- QUE O TEATRO DE FORMAS ANIMADAS PODE SER FEITO COM DIFERENTES MATERIAIS E TÉCNICAS.
- A CRIAR E CONTAR UMA HISTÓRIA USANDO GESTOS, PALAVRAS E BONECOS.
- A CONFECCIONAR FANTOCHES DE MAMULENGO E ENCENAR UMA PEQUENA HISTÓRIA COM ELES.



MULTITECA

LIVRO

- **O PEQUENO PRÍNCIPE PRETO**, DE RODRIGO FRANÇA. NOVA FRONTEIRA, 2020.
O LIVRO É UMA VERSÃO DO CLÁSSICO *O PEQUENO PRÍNCIPE*, DO ESCRITOR FRANCÊS ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY. A HISTÓRIA TEM COMO PERSONAGEM PRINCIPAL UM MENINO NEGRO QUE VIAJA POR VÁRIOS PLANETAS, APRENDENDO LIÇÕES SOBRE A VALORIZAÇÃO DE SUA CULTURA E DE SUAS AMIZADES.

TRINTA E UM

31

Orientações didáticas

- Retome com os estudantes os principais tópicos abordados neste capítulo, com base no boxe *Ensaio geral*.
- Ao retomar os tópicos listados no boxe, promova uma roda de conversa para que os estudantes se autoavaliem e verifique se eles têm dúvidas sobre os temas estudados.
- Se possível, leia com eles a obra indicada no boxe *Multiteca* ou outras que considere pertinentes ao trabalho proposto no capítulo.

Sugestão de avaliação formativa

Considere a possibilidade de promover uma avaliação formativa com a turma. Proponha oralmente as questões a seguir:

- a. O que é o teatro de formas animadas?

Resposta esperada: O teatro de formas animadas é um tipo de teatro no qual as personagens podem ser representadas com bonecos, sombras, objetos, etc. Essas formas são manipuladas pelos atores.

- b. Cite três tipos de teatro de formas animadas.

Resposta esperada: Teatro de sombras, fantoche, teatro de bonecos, entre outros.

- c. O que é o mamulengo? Do que ele é feito? Como ele é manipulado?

Resposta esperada: É um tipo de teatro de formas animadas, com bonecos feitos de materiais como papel machê. Durante as apresentações, os atores usam os bonecos como luvas e os movimentam com as mãos.

Caso os estudantes apresentem dificuldades no decorrer da avaliação formativa, retome com eles, como atividade de remediação, os conteúdos abordados no tema “Teatro de formas animadas” e a atividade com os mamulengos. Essa atividade permite que os estudantes que não compreenderam o conteúdo possam recuperar as aprendizagens nesse momento.

Para complementar

DOUGLAS, Jozua. *Grandes invenções*. Tradução de Arthur Diego van der Geest. Ilustrações de Margot Senden. São Paulo: Brinquê-Book, 2015 (Coleção Descobrimos a história).

O livro traz informações sobre grandes invenções muito usadas no dia a dia. Conta ainda a história dos inventos e desperta a imaginação por meio das ilustrações.

GRUPO GIRINO. Minas Gerais, [20--?]. Disponível em: <https://www.grupogirino.com>. Acesso em: 28 fev. 2025.

O site do Grupo Girino contém informações sobre seus espetáculos e projetos educativos. Traz links do Festival de Teatro em Miniatura (Festim) e da Revista *Anima*, publicação que se dedica ao teatro de formas animadas.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- conhecer a história da animação.
- reconhecer a animação como produção cultural e manifestação das artes visuais.
- conhecer e produzir brinquedos ópticos.
- conhecer a teoria das cores.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

- » **Competências gerais da Educação Básica:** 1, 2, 3, 4, 5, 9 e 10.
- » **Competências específicas de Linguagens:** 1, 2, 3 e 6.
- » **Competências específicas de Arte:** 1, 2, 4, 5, 8 e 9.
- » **Competência específica de Língua Portuguesa:** 2.
- » **Competências específicas de Ciências da Natureza:** 5 e 7.

Habilidades

- » **Habilidades de Arte:** EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06 e EF15AR07.
- » **Habilidade de Língua Portuguesa:** EF01LP08.
- » **Habilidade de Ciências da Natureza:** EF01CI04.

Para complementar

TECA E TUTI: uma noite na biblioteca. Direção: Diego M. Doimo, Eduardo Perido e Tiago MAL. Brasil, 2024 (75 min).

O filme é um dos poucos longas-metragens brasileiros de animação em *stop motion*. A trama acompanha a traça Teca e serve como ponto de partida para uma discussão sobre educação, leitura e família. Disponível gratuitamente em: <https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemWatch>. Acesso em: 4 mar. 2025.



TRINTA E DOIS

Roteiro de aula

- Organize a turma em círculo e peça aos estudantes que observem a imagem de abertura.
- Leia o texto em voz alta e verifique se todos entenderam o que foi lido.
- Leia as perguntas da seção *Ciranda* e promova uma conversa sobre as questões apresentadas.
- Promova uma conversa com os estudantes sobre animação. Pergunte a eles, por exemplo, os tipos de animação de que eles gostam; se sabem a diferença entre animação 2D e 3D, entre a que é desenhada e a computadorizada; quais temas os desenhos animados que eles assistem costumam abordar, etc.
- Se julgar interessante, peça que expliquem as principais características de suas animações prediletas.

Orientações didáticas

- O trabalho com essa seção mobiliza os estudantes a identificar e apreciar formas distintas das artes visuais e a reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais, além de algumas categorias da área.
- **Atividade a:** Acolha as respostas dos estudantes e incentive-os a falar sobre o que gostam de assistir e desenhar, os tipos de desenhos e imagens que mais chamam a atenção deles, se gostam de dança, teatro, música, entre outros.
- **Atividade b:** Sem as informações contidas na legenda, seria impossível afirmar com certeza que se trata de uma cena de uma animação. Pretende-se identificar a familiaridade dos estudantes com a temática e a bagagem cultural que possuem sobre o tema. Explore a imagem com a turma, direcionando o olhar dos estudantes para o tipo de traço dos desenhos, as cores, o formato do corpo das personagens e as expressões faciais.

Não escreva no livro.

CAPÍTULO

2

a. Respostas pessoais. Pretende-se identificar se os estudantes têm repertório acerca dos diferentes tipos de arte e incentivá-los a dialogar e observar manifestações da arte ao seu redor.

MUNDO ANIMADO

b. Espera-se que os estudantes

A ARTE ESTÁ MUITO PRESENTE NO NOSSO DIA A DIA: EM FILMES, DESENHOS, FOTOGRAFIAS, **VIDEOCLIPES**, ANIMAÇÕES... **CIRANDA** comentem que a imagem retrata crianças reunidas, mostra personagens desenhadas, é colorida e atrativa. A seu modo, podem falar também que, apenas pela imagem, não é possível determinar

• CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A. VOCÊ CONHECE OUTRAS FORMAS DE ARTE, ALÉM DAS CITADAS? SE SIM, QUAIS SÃO ELAS?

B. OBSERVE A IMAGEM. ELA SE PARECE COM UM DESENHO ANIMADO? POR QUÊ?

que se trata de uma cena de animação, pois não há movimento.

VIDEOCLÍPE: VÍDEO DE UM ARTISTA OU UM GRUPO APRESENTANDO UMA MÚSICA.

CENA DO EPISÓDIO "TRONO DE SANSÕES E UMA DALILA", DA ANIMAÇÃO MÔNICA TOY, DE 2021, CRIADA POR MAURICIO DE SOUSA (1935-).

TRINTA E TRÊS

33

HABILIDADES MOBILIZADAS NA ABERTURA DO CAPÍTULO

» (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

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

Atividade complementar

- Promova uma conversa com os estudantes que leve-os a refletir sobre como é possível um desenho estático ganhar movimento, gerando as animações. Essa atividade ajudará a identificar o conhecimento prévio da turma sobre o tema e a estimular os estudantes a dialogar e a pensar em hipóteses sobre os processos e as etapas de realização de uma animação.
- Os estudantes refletirão sobre os diferentes profissionais que trabalham na área (desenhista, colorista, animador, etc.), bem como sobre as etapas e as técnicas envolvidas no processo de animação. Para auxiliar a discussão, sugerimos os conteúdos a seguir:
- **Animação quadro a quadro:** técnica de animação também conhecida como *stop motion*, muito usada no cinema, em que cada imagem corresponde a um quadro e cada quadro deve registrar a evolução do movimento. Algumas animações feitas com essa técnica são: *A fuga das galinhas*. Direção: Peter Lord e Nick Park. EUA, 2000 (84 min); *A noiva cadáver*. Direção: Mike Johnson e Tim Burton. EUA, 2005 (77 min); *MINHOCAS*. Direção: Paolo Conti e Arthur Nunes. Brasil, 2013 (81 min).
- **Animação computadorizada:** técnica feita inteiramente no computador. O primeiro longa-metragem feito com essa técnica foi *Toy Story — Um mundo de aventuras*. Direção: John Lasseter. EUA, 1995 (81 min). Outros exemplos de animações computadorizadas são: *Procurando Nemo*. Direção: Andrew Stanton. EUA, 2003 (100 min); e *Procurando Dory*. Direção: Andrew Stanton. EUA, 2016 (97 min); *Universidade Monstros*. Direção: Dan Scanlon. EUA, 2013 (100 min).

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “DESENHOS ANIMADOS”

- » (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
- » (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
- » (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

Artes integradas

Artes integradas

- O tema “Desenhos animados” apresenta a relação entre desenho, cinema e animação.

Atividade complementar

Para ampliar a abordagem do conteúdo, promova um trabalho interdisciplinar com Matemática. Na análise da imagem da animação *Fantasmagorie*, é possível fazer um reconhecimento de formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo), destacando como essas formas podem servir de base para os desenhos. Os estudantes podem traçar os formatos com os dedos e nomeá-los (EF01MA14).

DESENHOS ANIMADOS

O **DESENHO ANIMADO**, TAMBÉM CHAMADO DE **ANIMAÇÃO**, FOI CRIADO EM 1908 PELO FRANCÊS ÉMILE COHL (1857-1938), COM SUA OBRA *FANTASMAGORIE*.

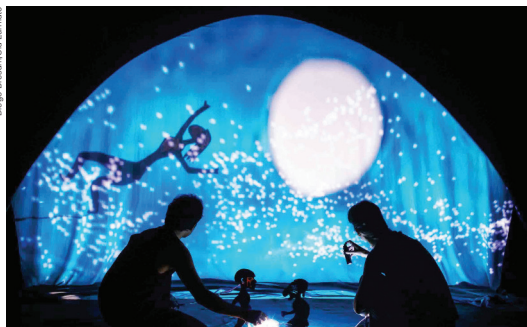
PARA PRODUZIR ESSA ANIMAÇÃO, O ARTISTA PRIMEIRO FEZ UM DESENHO E O FILMOU COM UMA CÂMERA. DEPOIS, REDESENHOU A IMAGEM COM PEQUENAS DIFERENÇAS DE POSIÇÃO DOS OBJETOS, PARA DAR A IMPRESSÃO DE MOVIMENTO, E FILMOU NOVAMENTE. ELE REPETIU ESSE PROCESSO ATÉ FINALIZAR A ANIMAÇÃO.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=01G28OUJ4>. Acesso em: 25 mar 2021.



▲ CENA DA ANIMAÇÃO *FANTASMAGORIE*, DE ÉMILE COHL, 1908.

Diogo Brean/Cia. Lumiatô



▲ CENA DO ESPETÁCULO DE TEATRO DE SOMBRAS *IARA, O ENCANTO DAS ÁGUAS*, DA CIA. LUMIATO, EM MINAS GERAIS. FOTO DE 2019.

OUTRAS TÉCNICAS PARA MOSTRAR DESENHOS OU OBJETOS EM MOVIMENTO JÁ EXISTIAM ANTES DA ANIMAÇÃO.

UMA DESSAS TÉCNICAS É O **TEATRO DE SOMBRAS**, QUE SURTIU NA ÁSIA HÁ MUITO TEMPO. NA CHINA, ELE JÁ EXISTE HÁ QUASE 2 MIL ANOS!

COM O PASSAR DO TEMPO, OUTRAS TÉCNICAS FORAM SURGINDO.

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que observem as imagens com atenção.
- Leia o texto do tema “Desenhos animados” em voz alta, de forma lenta e pausada, enfatizando os termos em destaque e explicando aos estudantes o significado das palavras desconhecidas por eles.
- Pergunte aos estudantes se todos compreenderam o que foi lido e se alguém tem alguma dúvida.

Orientações didáticas

- O texto didático apresenta informações históricas e conceituais sobre a animação. Durante a leitura, é importante garantir a participação de todos os estudantes no processo, auxiliando-os na compreensão de algumas palavras.
- O teatro de sombras é uma das tradições mais antigas do teatro chinês, com cerca de 2 000 anos. Conhecer e valorizar a tradição

artística de diversas culturas é um dos objetivos do ensino de Arte.

- Se julgar interessante, busque na internet a animação *Fantasmagorie* — Direção: Émile Cohl. França, 1908 (1 min 50 s) — para assistir com a turma. Depois, conduza uma análise comparativa entre a obra e as animações atuais.
- Com a evolução da computação gráfica, tem sido cada vez maior a qualidade do detalhamento visual das animações, tanto na resolução da imagem quanto nas cores, no brilho, na textura e na reprodução do movimento. No filme *A fera do mar* — Direção: Chris Williams. EUA, 2022 (105 min) —, é possível perceber essa qualidade possibilitada pelas tecnologias mais recentes.
- O trabalho com esse tema contribui para que os estudantes identifiquem e apreciem formas distintas das artes visuais, explorem e reconheçam elementos constitutivos das artes visuais e constatem e analisem a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais.

HOJE, COM O USO DE EQUIPAMENTOS COMO O COMPUTADOR, É POSSÍVEL FAZER DESENHOS ANIMADOS COM CARACTERÍSTICAS BEM REALISTAS.



NAS ANIMAÇÕES ATUAIS, ELEMENTOS COMO A **TEXTURA** DOS TECIDOS E DOS CABELOS, FENÔMENOS DA NATUREZA, CORES E MOVIMENTOS CORPORAIS SÃO FEITOS DE MANEIRA BEM DETALHADA, ESTIMULANDO CADA VEZ MAIS NOSSA IMAGINAÇÃO E NOSSA CRIATIVIDADE. A ANIMAÇÃO *A FERA DO MAR* É UM EXEMPLO DISSO.



Everett Collection

TEXTURA:
CARACTERÍSTICA QUE SE PODE PERCEBER PELA VISÃO OU PELO TOQUE.

◀ CENA DA ANIMAÇÃO *A FERA DO MAR*, DIRIGIDA POR CHRIS WILLIAMS, 2022.

ARTE E CIDADANIA

ANIMAÇÃO E INCLUSÃO

CUERDAS (DO ESPANHOL, “CORDAS”) É UMA ANIMAÇÃO SOBRE A AMIZADE ENTRE MARIA E NICOLÁS, O QUAL TEM PARALISIA CEREBRAL. COM SENSIBILIDADE, MARIA INCLUI O NOVO AMIGO EM BRINCADEIRAS COMO PULAR CORDA E JOGAR BOLA. ELES USAM A IMAGINAÇÃO PARA INVENTAR HISTÓRIAS.



Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw, 4 mar. 2025.

▶ CENA DA ANIMAÇÃO *CUERDAS*, DIRIGIDA POR PEDRO SOLÍS GARCÍA, 2013.

TRINTA E CINCO

35

Roteiro de aula

- Leia o texto do box *Arte e cidadania* em voz alta, de forma lenta e pausada. Pergunte aos estudantes se todos compreenderam o conteúdo. Peça-lhes que observem a imagem do box com atenção.

Orientações didáticas

- Se possível, exiba para os estudantes a animação *Cuerdas*. Apesar de ser falado em espanhol, eles poderão compreender a história pelas imagens. Destaque a questão da amizade e da aceitação das diferenças, mostrada pelos protagonistas. *Cuerdas* é uma animação que pode auxiliar a quebra de possíveis preconceitos e/ou discriminações. O vídeo original é em espanhol, mas há versões dubladas na internet.
- *CUERDAS*. Direção: Pedro Solís García. Espanha, 2013 (10 min 52 s). Dispo-

nível em: https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw. Acesso em: 4 mar. 2025.

- Esse box mobiliza os estudantes a identificar e apreciar formas distintas das artes visuais e a reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais.
- O trabalho desenvolvido no box mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Cidadania e Civismo — Educação em Direitos Humanos**, pois reforça a importância de atitudes solidárias e acolhedoras, incentivando o reconhecimento de todas as pessoas e o combate à exclusão. Encoraje o diálogo sobre como criar espaços de convivência respeitosos e inclusivos, estimulando a empatia dos estudantes.
- O trabalho com o Tema Contemporâneo Transversal também promove o estabe-

lecimento de diálogo com o componente curricular Ciências da Natureza, mobilizando na turma a noção de diferenças e semelhanças por meio da comparação de características físicas (como cor de cabelo, altura, lateralidade, entre outras), destacando a importância de se acolher e respeitar essa pluralidade de manifestações (EF01CI04).

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE ARTE E CIDADANIA

- » (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
- » (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
- » (EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.



- Mostre aos estudantes mais elementos sobre o desenho e a animação no infográfico clicável *Diferentes tipos de animação*.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “BRINQUEDOS ANIMADOS”

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

BRINQUEDOS ANIMADOS

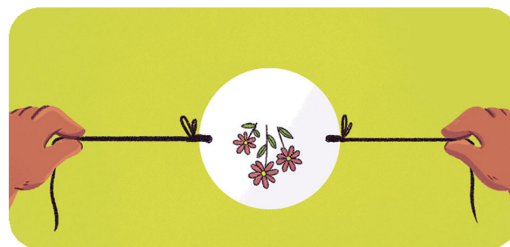
ATUALMENTE, AS ANIMAÇÕES COSTUMAM SER PRODUZIDAS COM A AJUDA DE COMPUTADORES E OUTRAS TECNOLOGIAS. PORÉM, É POSSÍVEL CRIAR A IMPRESSÃO DE MOVIMENTO USANDO OBJETOS SIMPLES, COMO LÁPIS E PAPEL.

TAUMATRÓPIO

ESSE BRINQUEDO **ÓPTICO** FOI INVENTADO HÁ CERCA DE 200 ANOS. ELE É FEITO COM UM DISCO DE PAPEL AMARRADO A DOIS PEDAÇOS DE BARBANTE. EM CADA LADO DO DISCO, UMA IMAGEM DIFERENTE É COLADA OU DESENHADA. QUANDO SEGURAMOS AS PONTAS DO BARBANTE E GIRAMOS O DISCO DE PAPEL RAPIDAMENTE, AS IMAGENS PARECEM SE COMBINAR.

UMA CURIOSIDADE: A PALAVRA **TAUMATRÓPIO** VEM DO GREGO *THAÛMA*, QUE SIGNIFICA “MARAVILHA”, “MILAGRE”; E *TRÓPOS*, QUE SIGNIFICA “VOLTA” OU “TRANSFORMAÇÃO”.

ÓPTICO: QUE TEM RELAÇÃO COM A VISÃO OU COM OS OLHOS.



Ilustrações: Débora Mini/DBR

36

TRINTA E SEIS

Roteiro de aula

- Faça, se possível, um taumatrópio e leve-o para mostrar à turma.
- Peça aos estudantes que observem com atenção as imagens do taumatrópio. Pergunte a todos se compreenderam as imagens e o que foi lido e se alguém tem alguma dúvida.

Orientações didáticas

- A animação e o cinema têm origem nas pesquisas científicas que levaram à invenção da fotografia. Tanto o taumatrópio quanto o folioscópio (páginas com desenhos que parecem se mover quando folheadas rapidamente) foram criados para comprovar cientificamente experiências e, posteriormente, utilizados para fins artísticos, ajudando no processo de desenvolvimento da animação.
- É importante destacar que os avanços das tecnologias envolvidas nos processos de

estudos ópticos foram aperfeiçoando a animação ao longo do tempo.

- Apesar de o taumatrópio ser um brinquedo simples, é interessante imaginar que, na época em que foi desenvolvido, seu efeito visual encantava as pessoas.
- O trabalho com esse tema mobiliza os estudantes a explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais e a experimentar diferentes formas de expressão artística.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!**CONSTRUINDO UM TAUMATRÓPIO****MATERIAIS:**

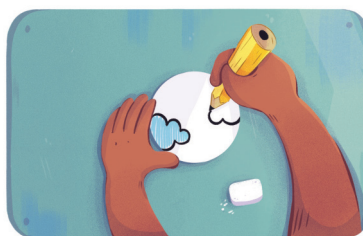
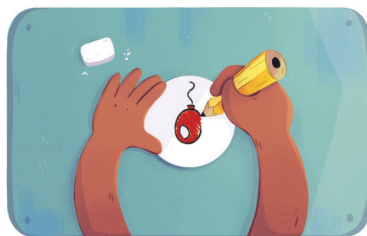
- PAPEL-CARTÃO
- LÁPIS GRAFITE
- BORRACHA
- CANETAS HIDROGRÁFICAS DE VÁRIAS CORES
- RÉGUA
- TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS
- DOIS PEDAÇOS DE BARBANTE
- APONTADOR

**ATENÇÃO!**

TOME CUIDADO AO USAR A TESOURA.

COMO FAZER:

1. PEÇA AJUDA A UM ADULTO PARA FAZER UM CÍRCULO MÉDIO COM O LÁPIS NO PAPEL-CARTÃO E RECORTE-O.



2. DESENHE DUAS IMAGENS, UMA EM CADA LADO DO PAPEL-CARTÃO. AS IMAGENS DEVEM SE COMPLETAR (POR EXEMPLO, UM BALÃO DE UM LADO E UMA NUVEM DO OUTRO). MAS ATENÇÃO: UM DOS DESENHOS PRECISA FICAR DE CABEÇA PARA BAIXO!
3. REFORCE OS CONTORNOS DE CADA DESENHO COM LÁPIS GRAFITE OU CANETA HIDROGRÁFICA DE COR ESCURA.

TRINTA E SETE

37

Roteiro de aula

- Organize os estudantes em círculo e leia as orientações em voz alta, de forma lenta e pausada. Certifique-se de que todos entenderam a atividade.
- Antes da realização da atividade, peça aos estudantes que coloquem sobre a carteira os materiais que serão utilizados para confeccionar o taumatrópio.
- Se necessário, reserve uma aula para que a turma compartilhe a experiência com o taumatrópio.

Orientações didáticas

- Essa atividade visa: explorar as diferentes práticas das artes audiovisuais e visuais e seus elementos constitutivos; entender como o cérebro capta e armazena as imagens por um tempo determinado; conhecer e produzir um brinquedo óptico.

- Para que o taumatrópio funcione, os desenhos devem ter no cartão a orientação correta: um desenho deve ficar de cabeça para baixo em relação ao outro. Eles também devem ser complementares, ou então um deles não deve ser preenchido com cor, como uma teia de aranha.
- Explique aos estudantes que o conceito de formação da imagem no taumatrópio parte do princípio de **sobreposição de imagens**, e não de movimento.
- Incentive-os a pensar em imagens que, quando sobrepostas, criam um efeito visual que faça o brinquedo óptico funcionar da maneira adequada, por exemplo: uma janela ou uma televisão com uma figura que aparece nela, um coelho saindo de uma cartola de mágico, entre outros.
- O trabalho com essa seção leva os estudantes a identificar e apreciar formas distintas das artes visuais; a explorar

e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais; a experimentar diferentes formas de expressão artística; a experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo; a dialogar sobre a sua criação e as dos colegas; e a reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

- » (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
- » (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
- » (EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
- » (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.
- » (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).

Para complementar

RAMON, Sergio. A história da animação para quem não tem tempo. 2024. E-book.

Nessa obra, o leitor tem acesso à história da animação desde as técnicas mais antigas até as tecnologias atuais. O livro aborda, por exemplo, a maneira como a animação surgiu, por meio dos primeiros experimentos com lanterna e sombra, bem como a história de personalidades como Walt Disney e Hayao Miyazaki, passando diferentes estilos e gêneros.

4. EM SEGUIDA, PEÇA AJUDA A UM ADULTO PARA FAZER DOIS FUROS NO PAPEL-CARTÃO, UM DE CADA LADO, PERTO DA BORDA, COMO MOSTRA A FIGURA.



5. PASSE UM PEDAÇO DE BARBANTE POR UM DOS FUROS, PARA PRENDÊ-LO AO PAPEL-CARTÃO. DÊ UM NÓ EM UMA DAS PONTAS E REPITA O PROCESSO NO OUTRO FURO.



6. PARA PÔR O TAUMATRÓPIO PARA FUNCIONAR, SEGRE AS DUAS PONTAS DE BARBANTE, UMA EM CADA MÃO. USANDO AS PONTAS DOS DEDOS, GIRE OS BARBANTES PARA UM LADO E PARA O OUTRO, FAZENDO O CÍRCULO GIRAR JUNTO.

7. COMPARTILHE SEU TAUMATRÓPIO COM OS COLEGAS E CONVERSE COM ELES SOBRE A ATIVIDADE. CONTE SE VOCÊ ACHOU A ATIVIDADE FÁCIL OU DIFÍCIL, SE SEU BRINQUEDO FUNCIONOU CORRETAMENTE E SE ALGO FICOU DIFERENTE DO QUE VOCÊ ESPERAVA.



Orientações didáticas

- A teoria da animação abarca linhas científicas conceituais diferentes para explicar a impressão de movimento. A teoria da **persistência retiniana** (fenômeno do olho humano que faz uma imagem permanecer na retina por uma fração de segundo, mesmo depois que ela desaparece) é uma das teorias mais antigas e ainda é aceita para explicar o fenômeno de percepção de movimento, sendo facilmente verificada pelo taumatrópio.
- Além da teoria da persistência retiniana, também existem outras teorias, como a do **movimento ou efeito phi** e a do **movimento ou efeito beta**, que não serão abordadas aqui. Por se tratar de teorias científicas diferentes, não há uma “certa” ou “errada”: são explicações distintas para um mesmo fenômeno.

ATIVIDADES

- 1** QUE TAL CRIAR UMA HISTÓRIA VISUAL? REALIZE AS ETAPAS DO ROTEIRO A SEGUIR. **1. Resposta pessoal.**
- A.** COM A AJUDA DO PROFESSOR, DIVIDA UMA FOLHA DE PAPEL AVULSA EM SEIS QUADRINHOS, USANDO UMA RÉGUA OU FAZENDO DOBRAS.
- B.** CRIE UMA HISTÓRIA VISUAL SOBRE A NATUREZA. INCLUA DUAS PERSONAGENS: UMA CRIANÇA E UM ANIMAL. A HISTÓRIA DEVE TER COMEÇO, MEIO E FIM.
- C.** CADA QUADRINHO DEVE CONTER UMA CENA DIFERENTE DA HISTÓRIA. TREINE OS PRIMEIROS DESENHOS NO ESPAÇO A SEGUIR E USE A FOLHA DE PAPEL PARA A VERSÃO FINAL. NÃO SE ESQUEÇA DE CRIAR UM TÍTULO.

2a. Respostas pessoais. Espera-se que o estudante possa se relacionar com a criação do colega e explicar, em poucas palavras, sua opinião sobre a produção. É importante que os estudantes sejam respeitosos em suas considerações.

2b. Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes respondam que cuidar dos animais e da natureza é algo importante. Receba a justificativa deles e converse um pouco sobre o meio ambiente e nossa responsabilidade por sua preservação. Comente a importância de explorar esse tema em produções artísticas. Pergunte à turma quem tem animais de estimação e abra espaço para que falem um pouco sobre a rotina de cuidados com esses animais.

- 2** DEPOIS, MOSTRE SUA CRIAÇÃO A UM COLEGA E OBSERVE COM ATENÇÃO A HISTÓRIA QUE ELE CRIOU. SIGA AS ORIENTAÇÕES DO PROFESSOR E COMPARTILHE SUAS IDEIAS COM A TURMA.

- A.** VOCÊ GOSTOU DA HISTÓRIA DO COLEGA? O QUE MAIS CHAMOU A SUA ATENÇÃO NELA?
- B.** VOCÊ ACHA IMPORTANTE CUIDAR DOS ANIMAIS E DA NATUREZA? POR QUÊ?



TRINTA E NOVE

39

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO ATIVIDADES

- » **(EF15AR01)** Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
- » **(EF15AR02)** Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
- » **(EF15AR04)** Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
- » **(EF15AR05)** Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
- » **(EF15AR06)** Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

Diversidade e inclusão

É importante que estudantes com **Transtorno do Espectro Autista – TEA** possam realizar as atividades em ambiente tranquilo, com apoio individualizado e com cartões de visualização. Considere os interesses e as preferências sensoriais do estudante. Uma sugestão é que se ofereçam cartelas com animais e figuras de personagens para que ele escolha. Também sugerimos que a folha dividida em quadrinhos contenha imagens parciais, para serem completadas. O estudante pode compartilhar a história como preferir.

Roteiro de aula

- Providencie os materiais com antecedência, solicitando aos estudantes que os tragam para a sala de aula e verificando a disponibilidade deles na escola.
- Leia as orientações em voz alta, de forma lenta e pausada, e certifique-se de que todos compreenderam.
- Combine com os estudantes um tempo para a confecção dos quadrinhos, considerando a realidade da turma e os diferentes níveis de autonomia para a realização da atividade, auxiliando-os sempre que necessário.

Orientações didáticas

- **Atividade 1:** O objetivo é propiciar uma experiência criativa na construção de história em quadrinhos. Textos verbais não são requisitados, mas podem ocorrer, a depender da vivência do estudante. Essa

atividade colabora para o processo de alfabetização dos estudantes, uma vez que os mobiliza a construir o sentido de histórias, ainda que por meio de imagens.

- No Brasil, dependendo da região, as histórias em quadrinhos podem ser chamadas de “gibis”, “revistas em quadrinhos”, “HQs” ou simplesmente “quadrinhos”.
- **Atividade 2a:** Organize uma roda de conversa e incentive a turma a refletir sobre o enredo de cada história.
- O trabalho desenvolvido na atividade **2b** mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Meio ambiente – Educação ambiental**, pois leva os estudantes a refletir sobre as relações entre pessoas, animais e o meio ambiente. Aproveite o momento para incentivar o debate contextualizado, promovendo a valorização das práticas de preservação ambiental e a consciência ecológica.

**Consciência social**

- **Atividade 2b:** Promova uma roda de conversa sobre a história que cada um produziu. Motive os estudantes a expor as ideias e os sentimentos sobre o assunto.
- Peça-lhes que expliquem o que motivou a criação da história e ajude-os a fazer a relação com o tema de preservação da natureza. Conduza a conversa de forma que todos tenham oportunidade de se expressar, cuidando para que haja respeito com as diferentes ideias.

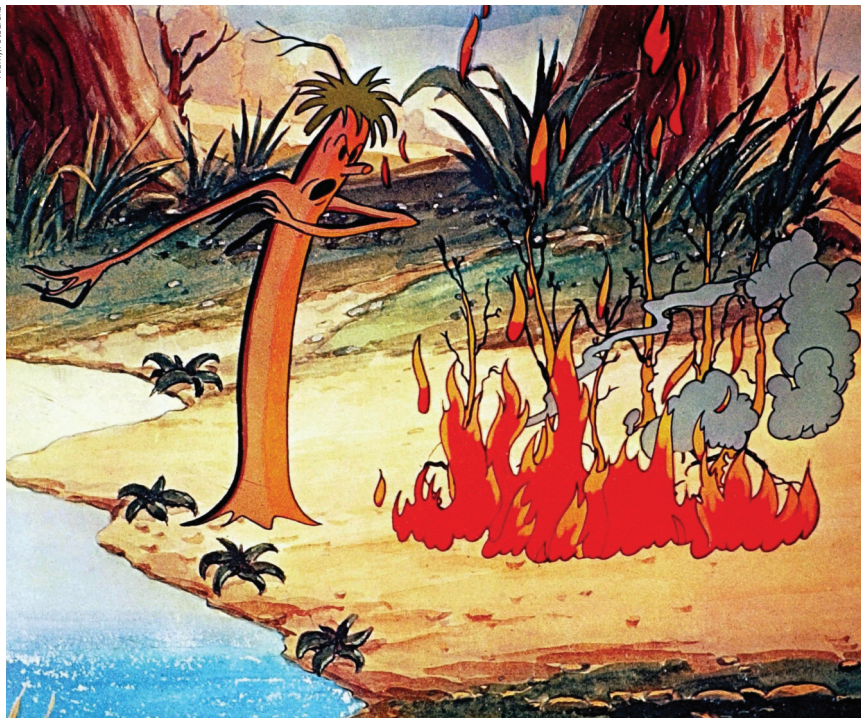
**HABILIDADES MOBILIZADAS
NO TEMA “DO PRETO
E BRANCO PARA O
COLORIDO”**

- » (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
- » (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
- » (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).

DO PRETO E BRANCO PARA O COLORIDO

QUANDO SURGIRAM AS PRIMEIRAS ANIMAÇÕES, AINDA NÃO EXISTIAM FILMES COLORIDOS NO CINEMA.

FOI ENTÃO QUE, EM 1932, WALT DISNEY (1901-1966) PRODUZIU *FLORES E ÁRVORES*, O PRIMEIRO DESENHO ANIMADO COLORIDO.



▲ CENA DO DESENHO ANIMADO *FLORES E ÁRVORES*, DE WALT DISNEY, 1932.

WALT DISNEY NASCEU NOS ESTADOS UNIDOS E FOI O CRIADOR DO MICKEY MOUSE E DE MUITAS OUTRAS PERSONAGENS QUE FIZERAM E AINDA FAZEM SUCESSO NO CINEMA E NA TELEVISÃO.

NOS DESENHOS ANIMADOS, AS CORES NOS AJUDAM A RECONHECER IMAGENS, COMO FRUTAS, OBJETOS E ANIMAIS.

40

QUARENTA

Roteiro de aula

- Organize a turma em círculo e peça aos estudantes que observem as imagens.
- Suscite a curiosidade deles perguntando se imaginam qual seja o assunto da aula.
- Leia o texto em voz alta, de forma lenta e pausada, explicando os termos desconhecidos pela turma. Peça aos estudantes que acompanhem a leitura.
- Pergunte a eles se todos compreenderam o que foi lido e sane possíveis dúvidas.

Orientações didáticas

- Espera-se que os estudantes compreendam o uso da cor como um resultado do avanço tecnológico da animação, passando a conhecer uma parte da teoria das cores e o nome correto das cores primárias.
- Cative os estudantes para que tenham interesse e motivação para aprender sobre as cores.

Pergunte a eles se conhecem os nomes das cores e quais são as cores prediletas deles.

- Depois, leve os estudantes a perceber que há tipos de cores diferentes e que elas têm organizações — primárias e secundárias, quentes e frias, etc.
- Conte que, embora os nomes das cores vermelho-magenta e azul-ciano sejam certamente desconhecidos por muitos, são essas as cores que representam com fidelidade as tonalidades das cores primárias.
- Ao explorar as obras de arte reproduzidas ao longo do volume, chame a atenção da turma para as informações das legendas desse tipo de imagem. Nesta coleção didática, as legendas das obras de arte geralmente são compostas das seguintes informações, quando disponíveis: nome do autor, título da obra, ano em que ela foi feita e/ou publicada, a técnica utilizada e as dimensões (altura X largura).

Não escreva no livro.

PARA CRIAR IMAGENS COLORIDAS, É IMPORTANTE ENTENDER COMO AS CORES SÃO FORMADAS.



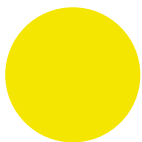
ENTRE TODAS AS CORES, TRÊS SÃO ESPECIAIS, POIS, QUANDO MISTURADAS, CRIAM OUTRAS. ELAS SÃO CHAMADAS DE **CORES PRIMÁRIAS**.

OBSERVE O QUADRO DE CORES A SEGUIR E A OBRA *MONA LISA COLORIDA*. NELA, O ARTISTA ANDY WARHOL (1928-1987) USOU AS TRÊS CORES PRIMÁRIAS DE UM JEITO MUITO CRIATIVO!

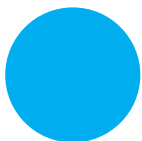
CORES PRIMÁRIAS



VERMELHO-MAGENTA



AMARELO



AZUL-CIANO



© 2025 - The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. / Licensed by AUVIS, Brasil. Fotografia: Bridgeman Images/Getty Images

▲ ANDY WARHOL. *MONA LISA COLORIDA*, 1963. SERIGRAFIA E GRAFITE SOBRE TELA, 319 CM × 206,6 CM.

QUARENTA E UM

41

- Embora não haja um estudo aprofundado sobre matiz e gradação de cores, é possível incentivar a apreciação desses elementos na obra, mesmo sem uma conceituação formal. Andy Warhol utiliza cores vibrantes e contrastantes para criar diferentes percepções da mesma imagem. Para explorar esse aspecto com os estudantes, incentive-os a observar as variações entre as versões da Mona Lisa, questionando, por exemplo, se algumas imagens parecem estar mais vivas ou suaves e como a intensidade das cores afeta os detalhes. Esse exercício ajuda a compreender, na prática, como variações de cor e intensidade enriquecem a expressão das cores primárias e ampliam as possibilidades visuais.
- O trabalho com esse tema mobiliza os estudantes: a identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas; a reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das

artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais; e a reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO ATIVIDADES

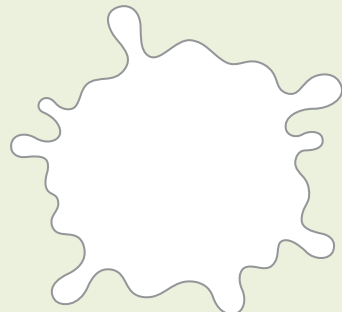
- » (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
- » (EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

ATIVIDADES

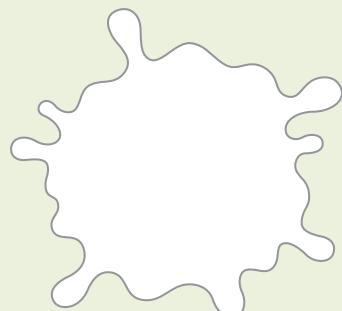
- CADA MANCHA DE TINTA A SEGUIR DEVE TER UMA COR DIFERENTE. COM A AJUDA DO PROFESSOR, COMPLETE OS NOMES DAS CORES COM AS LETRAS DO QUADRO. DEPOIS, PINTE AS MANCHAS COM AS CORES INDICADAS.

A E I O U

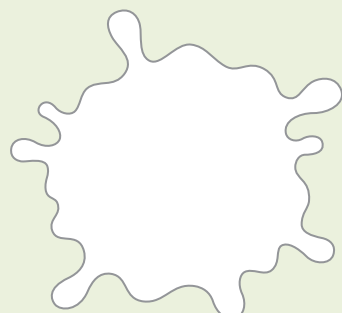
AM RELO
AMARELO



VERMELH -MAG NTA
VERMELHO-MAGENTA



AZ L-C ANO
AZUL-CIANO



42

QUARENTA E DOIS

Roteiro de aula

- Leia o enunciado em voz alta, de forma lenta e pausada, enfatizando o que se pede na atividade.
- Peça aos estudantes que observem as vogais. Leia com eles cada uma delas e ajude-os a identificá-las.
- Explique novamente o que deve ser feito, certificando-se de que todos compreendam que devem preencher as lacunas com as vogais faltantes e colorir as imagens com a cor indicada.
- Pergunte aos estudantes se todos entenderam o que foi lido, sanando possíveis dúvidas.
- Leia para os estudantes os nomes das cores e leve-os a perceber quais são as vogais ausentes. Oriente-os a preencher as lacunas, auxiliando-os na forma gráfica correta das letras.
- Auxilie os estudantes a selecionar as tonalidades mais próximas às cores primárias.

Se necessário, retome o conteúdo do tema “Do preto e branco para o colorido”. Depois, oriente-os a colorir corretamente as manchas de tinta.

Orientações didáticas

- Essa atividade consiste em fazer os estudantes se familiarizarem com as cores primárias puras, relacionando-as a seus respectivos nomes.
- Essa atividade mobiliza a habilidade EF01LP08 de Língua Portuguesa, uma vez que leva os estudantes a relacionar elementos sonoros com sua representação escrita, contribuindo para o processo de alfabetização.
- Os estudantes deverão preencher as vogais ausentes nos nomes e, posteriormente, colorir as manchas com as cores sinalizadas.
- O trabalho com essa seção mobiliza os estudantes a explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais.

Não escreva no livro.

CURTIU?

O BRASILEIRO ALÊ ABREU (1971-) FICOU CONHECIDO MUNDIALMENTE PELO SEU TRABALHO COMO ANIMADOR NO FILME *O MENINO E O MUNDO* (2016), QUE CONCORREU AO OSCAR.

- 1** ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TRECHO DE UMA ENTREVISTA COM ALÊ ABREU.

[...] COMO FOI QUE O DESENHO ENTROU NA SUA VIDA?

ALÊ ABREU: O DESENHO É A BASE E O INÍCIO DE TUDO. É O QUE DÁ SENTIDO À ANIMAÇÃO, NO MEU CASO. [...] O DESENHO SEMPRE FOI PARA MIM UMA FORMA DE ME EXPRESSAR E ME RELACIONAR COM O MUNDO. [...] A ANIMAÇÃO CHEGOU DEPOIS. QUANDO EU TINHA 12 ANOS. EU FIZ UM CURSO DE ANIMAÇÃO NO MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (MIS) EM SÃO PAULO E NUNCA MAIS PAREI.



Viviane Guimarães/Acervo do artista

▲ ALÊ ABREU, EM 2024.

CECÍLIA ITABORAHY. ENTREVISTA – ALÊ ABREU É HOMENAGEADO NA CINEOP. TRIBUNA DE MINAS, 20 JUN. 2024.

2. Respostas pessoais. Caso a resposta seja sim, espera-se que os estudantes reconheçam o desenho como a base da animação. Caso a resposta seja negativa, ALÊ ABREU COMEÇOU A CARREIRA COMO DESENHISTA.

- 2** VOCÊ ACHA QUE SABER DESENHAR É IMPORTANTE PARA QUEM QUER SER ANIMADOR? POR QUÊ?

os estudantes podem fazer a distinção entre a imagem estática (no caso dos desenhos) e a imagem em movimento (no caso das animações).

QUARENTA E TRÊS

43

Roteiro de aula

- Leia o texto introdutório sobre Alê Abreu e o trecho da entrevista em voz alta, de forma lenta e pausada, verificando se compreenderam.

Orientações didáticas

- **Atividade 2:** Leia o enunciado para os estudantes e incentive-os a expor suas ideias. Comente com eles que, embora o trabalho artístico seja convencionalmente associado apenas ao talento e à inspiração, o estudo e a aquisição de técnicas são importantes, assim como em qualquer outra profissão. Ressalte que Alê Abreu é um exemplo disso, pois fez seu primeiro curso de animação aos 12 anos, após já ter o desenho como forma de expressar-se.
- Converse com os estudantes sobre a recompensa de ver o resultado de um trabalho feito com bastante cuidado e empenho, esclare-

cendo que certos processos e procedimentos artísticos demandam muita dedicação. Relembre com eles o processo de construção do taumatrópio.

- Leve-os a reconhecer e analisar a influência de diferentes matrizes estéticas nas manifestações artísticas e a reconhecer o trabalho do animador como parte do sistema das artes visuais.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE CURTIU?

- » **(EF15AR03)** Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
- » **(EF15AR07)** Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).

Para complementar

FILME DE PAPEL. [S. l.], [20--?]. Disponível em: <https://filme-depapel.blogspot.com/>. Acesso em: 5 mar. 2025.

Nesse site, há trailers de diversas animações produzidas pela Filme de Papel, como *Garoto cósmico* (Brasil, 2007, 76 min), *Passo* (Brasil, 2007, 4 min), *Espantalho* (Brasil, 1998, 10 min) e *O menino e o mundo* (Brasil, 2013, 80 min), todas com direção de Alê Abreu.

**HABILIDADES MOBILIZADAS
NA SEÇÃO EXPLORE,
EXPERIMENTE E CRIE!**

- » (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
- » (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
- » (EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
- » (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

Diversidade e inclusão

Para estudantes com **deficiência intelectual**, considere fazer adaptações para as atividades dessa seção, levando em conta suas necessidades específicas de aprendizagem. Antes de propor a realização das etapas, apresente o conceito fazendo uso de exemplos visuais, como vídeos. Com apoio individualizado, sugira que trabalhem com moldes simples, como uma bola rolando, um sol nascendo ou uma flor se abrindo, e numere as folhas para facilitar a ordenação. Eles devem desenhar e colorir os desenhos, conforme o próprio ritmo e habilidades, e, na sequência, auxilie-os a montar o folioscópio. Antes de experimentarem, retome o conceito com eles e reserve um momento para que explorem a própria produção, valorizando a expressão individual.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

CONSTRUINDO UM FOLIOSCÓPIO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- FOLHA DE PAPEL AVULSA
- LÁPIS GRAFITE
- BORRACHA
- CANETAS HIDROGRÁFICAS COLORIDAS
- RÉGUA
- TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS



Ilustrações: Débora Mini/DDBR

COMO FAZER:

1. COLOQUE A FOLHA DE PAPEL NA POSIÇÃO HORIZONTAL (DEITADA) E DOBRE-A AO MEIO DE CIMA PARA BAIXO. OBSERVE A ILUSTRAÇÃO 1.
2. EM SEGUIDA, RECORTE A FOLHA NA DOBRA, OBTENDO DUAS TIRAS DE PAPEL. PEGUE UMA DAS TIRAS E DOBRE-A AO MEIO, CONFORME MOSTRAM AS ILUSTRAÇÕES 2A E 2B.

ATENÇÃO!

TOME CUIDADO AO USAR A TESOURA.



Ilustrações: Débora Mini/DDBR



44

QUARENTA E QUATRO

Roteiro de aula

- Antes da realização da atividade, peça aos estudantes que coloquem sobre a carteira os materiais que serão utilizados para desenvolver o folioscópio.
- Conduza o processo fazendo o passo a passo com os estudantes. Peça-lhes que observem as ilustrações de cada etapa. Leia as instruções em voz alta.
- Acompanhe a produção da turma e certifique-se de que todos estejam compreendendo as orientações e conseguindo realizar os processos manuais.

Orientações didáticas

- Por meio dessa atividade, os estudantes poderão compreender o conceito de movimento usando a sobreposição de duas imagens e produzir um brinquedo óptico.

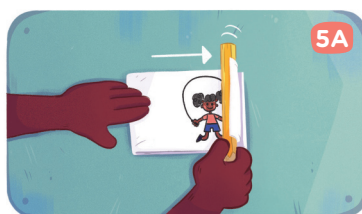
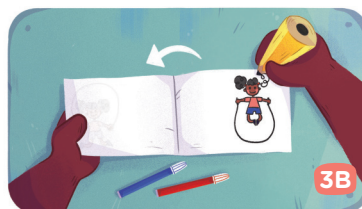
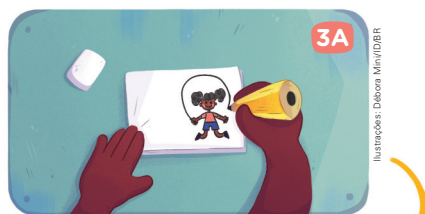
- Se necessário, reforce para os estudantes que o conceito de formação da imagem no folioscópio parte do princípio do **movimento**.
- Conte para a turma que o folioscópio é a base do *flipbook*, que consiste em um bloco ou pequeno livro no qual as imagens sobrepostas passam a ilusão de movimento, possibilitando pequenas animações.
- Durante a produção do folioscópio, ressalte que o desenho inicial não deve ser muito complexo e detalhado, já que os estudantes terão de fazê-lo duas vezes.
- É importante que, durante a execução do folioscópio, os estudantes atentem para a fluidez do movimento: se a alteração da posição de uma imagem para outra for muito grande, o movimento vai parecer mais rápido e brusco; e, se a alteração for muito pequena, o movimento vai parecer mais lento e suave.

3. FAÇA UM DESENHO NA PARTE DE FORA DA TIRA. ABRA A TIRA E REPITA O DESENHO NA PARTE DE DENTRO, FAZENDO AS ALTERAÇÕES ONDE VOCÊ QUER QUE O EFEITO DE MOVIMENTO ACONTEÇA. OBSERVE AS ILUSTRAÇÕES 3A E 3B.

ATENÇÃO!

PARA QUE O EFEITO ACONTEÇA, OS DESENHOS DAS DUAS FACES PRECISAM ESTAR ALINHADOS, NÃO PODEM SER MUITO GRANDES E DEVEM ILUSTRAR MOVIMENTOS REPETITIVOS, POR EXEMPLO: RABO DE CACHORRO ABANANDO, OLHO PISCANDO, ETC. SE PRECISAR, PEÇA ORIENTAÇÃO AO PROFESSOR.

4. AGORA, ENROLE NO LÁPIS APENAS A BORDA DA PARTE DE FORA DA TIRA, ATÉ QUE APAREÇA TODO O DESENHO DA PARTE DE DENTRO. OBSERVE A ILUSTRAÇÃO 4.
5. APOIE A TIRA NA CARTEIRA E SEGRE A BORDA QUE NÃO FOI ENROLADA. MOVIMENTE O LÁPIS RAPIDAMENTE, DE UM LADO PARA O OUTRO SOBRE A TIRA DOBRADA, REVELANDO O DESENHO ANIMADO. OBSERVE AS ILUSTRAÇÕES 5A E 5B.



QUARENTA E CINCO

45

- Peça aos estudantes que escrevam seus nomes em seus folioscópios e, em seguida, organize a sala de aula em círculo para que todos possam apreciar as produções dos colegas.
- Proponha aos estudantes que troquem os brinquedos produzidos entre si. É fundamental destacar que todos devem ter respeito pelo trabalho dos demais colegas, tanto na apreciação dos resultados obtidos por cada um quanto no manuseio dos trabalhos alheios, evitando danificar a produção.
- O trabalho com essa seção mobiliza os estudantes: a explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais; a experimentar diferentes formas de expressão artística; a criar em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo; e a dialogar sobre sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plúrais.

Atividade complementar

Construindo um flipbook

O flipbook funciona do mesmo modo que o folioscópio e tem um processo de produção semelhante. A diferença entre os dois é que o flipbook possui mais folhas, ou seja, é um bloco de papel em que é possível fazer uma pequena animação com mais desenhos, e não apenas com duas imagens, como no folioscópio.

Materiais:

- Bloco de papel com 50 folhas (com folhas finas e com a lombada colada)
- Lápis
- Borracha
- Caneta preta (opcional)

Como fazer:

1. Posicione o bloco sobre a carteira. Pense em uma sequência de imagens (por exemplo: um gatinho perseguindo uma mosca) e comece sua animação desenhando na parte inferior da última folha do bloco. Atenção! Comece pela última cena da sequência (no exemplo, o desenho do gato alcançando a mosca).
2. Lembre-se de deixar uma margem de 1 centímetro sem desenhos para que haja espaço para manusear as folhas.
3. Depois do primeiro desenho feito, continue a animação na folha anterior, seguindo a "sombra" do desenho já feito, que deve aparecer. Caso essa "sombra" não seja visível, pode-se reforçar o traço do lápis ou reforçar o desenho com a caneta preta.
4. As partes que não serão animadas devem permanecer exatamente na mesma posição do desenho anterior, inalteradas, e as partes que vão "se movimentar" devem, sutilmente, ser alteradas para dar a ideia de movimento.
5. Os movimentos devem ser coerentes com a mudança de posição dos desenhos realizados: se o movimento pretendido é rápido, a mudança de posição entre um desenho e outro deve ser maior; se o movimento pretendido é lento, a mudança de posição entre um desenho e outro deve ser menor.
6. Após a realização de todos os desenhos, segure o bloco pela lombada com uma das mãos e, com a outra, folheie o bloco com o polegar.
7. A velocidade com que se folheia o bloco interfere no resultado da animação, que pode ser mais visível ou menos visível. Por isso, é importante folhear algumas vezes o flipbook para se acostumar com o modo de fazê-lo.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISE!

» (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

» (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.



Para casa

- As atividades dessa seção podem ser feitas em casa, com a ajuda de um adulto. Combine com os estudantes uma data de entrega. Retome os resultados da proposta em sala de aula.

PESQUISE!

ANIMAÇÕES



VOCÊ COSTUMA ASSISTIR A ANIMAÇÕES? TEM ALGUMA ANIMAÇÃO FAVORITA? SE NUNCA ASSISTIU A NENHUMA ANIMAÇÃO, QUAL GOSTARIA DE VER?

PEÇA A UM ADULTO QUE O AJUDE A PESQUISAR INFORMAÇÕES SOBRE SUA ANIMAÇÃO FAVORITA OU SOBRE A QUE VOCÊ GOSTARIA DE VER.

1 DESENHE DUAS PERSONAGENS DESSA ANIMAÇÃO.

Resposta pessoal.

2 DESENHE UMA CENA DESSA ANIMAÇÃO.

Resposta pessoal.

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que solicitem a ajuda de um adulto responsável para realizar a pesquisa em casa, que pode ser feita em fontes impressas ou e pela internet, via *smartphones* ou computadores.
- Oriente-os a conversar sobre o tema da pesquisa com o adulto responsável.
- Leve-os a perceber que os desenhos devem ser feitos levando em conta as características da animação escolhida.
- Depois, em sala de aula, forme uma roda para que todos possam compartilhar os resultados da atividade feita em casa e conversem sobre as animações.

Orientações didáticas

- Existem diversos *sites* especializados em filmes e animações que trazem informações sobre as produções. Há também os

sites oficiais das produções que podem ser consultados.

- Para finalizar, se julgar interessante, realize uma votação com os estudantes para eleger uma das animações pesquisadas para ser vista. Depois da exibição, organize um bate-papo sobre o filme.
- No bate-papo sobre a animação, incentive os estudantes fazendo algumas perguntas, como: “Quem são as personagens principais?”; “Qual é o tema central da história?” e “De qual cena mais gostaram? Por quê?”.
- Essa atividade permite uma retomada dos conteúdos sobre animação estudados anteriormente, a fim de que os estudantes que não compreenderam possam recuperar as aprendizagens.
- O trabalho com essa seção mobiliza os estudantes a identificar e apreciar formas

distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar o repertório imagético, e a experimentar diferentes formas de expressão artística, fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.



ENSAIO GERAL

NESTE CAPÍTULO, VOCÊ APRENDEU:

- QUE O DESENHO ANIMADO, TAMBÉM CHAMADO ANIMAÇÃO, É UMA FORMA DE AUDIOVISUAL.
- UM POUCO DA HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO.
- A EXPERIMENTAR DIFERENTES MATERIAIS, INSTRUMENTOS E RECURSOS VISUAIS.
- A PRODUIR DOIS BRINQUEDOS ÓPTICOS: O TAUMATRÓPIO E O FOLIOSCÓPIO.
- A CULTIVAR A PERCEPÇÃO, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE PARA CONTAR UMA HISTÓRIA VISUAL COM INÍCIO, MEIO E FIM.
- SOBRE CORES PRIMÁRIAS.



MULTITECA

LIVRO

- **CINEMA PARA CRIANÇAS: ENTRE NO ADMIRÁVEL UNIVERSO DE FILMES, ANIMAÇÕES, DIRETORES, ATORES E PERSONAGENS DA SÉTIMA ARTE**, DE DORLING KINDERSLEY. PUBLIFOLHINHA, 2013.
O LIVRO REVELA A MAGIA DO CINEMA POR MEIO DE CURIOSIDADES, IMAGENS E TEXTOS. O LEITOR PODE PASSEAR POR FILMES DE DIVERSOS GÊNEROS E CONHECER ALGUMAS TÉCNICAS DE FILMAGEM.

QUARENTA E SETE

47

Orientações didáticas

- Leia com a turma cada um dos pontos elencados no *Ensaio geral*. Peça aos estudantes que comentem o que se recordam de cada um deles, seja de algum texto, seja de uma experiência.
- Em uma roda de conversa, relembre com os estudantes as habilidades mobilizadas e questione-os sobre os assuntos tratados, a fim de que eles façam uma autoavaliação.

Sugestão de avaliação formativa

As questões sugeridas podem ser debatidas oralmente e auxiliar na avaliação formativa da turma.

- a. O primeiro desenho animado é de 1908 e foi criado por um francês. Quais cores estavam presentes nessa animação?

Resposta esperada: Preto e branco, pois ainda não existia cinema colorido.

- b. Qual técnica de animação era muito usada antes do cinema?

Resposta esperada: O teatro de sombras.

- c. Qual equipamento é muito usado atualmente para fazer animações?

Resposta esperada: O computador.

- d. Qual é a principal diferença entre uma história em quadrinhos e um desenho animado?

Resposta esperada: O movimento.

- e. Quais são as três cores primárias?

Resposta esperada: Amarelo, azul-ciano e vermelho-magenta.

Considere corretas outras respostas que sejam pertinentes. Caso os estudantes apresentem dificuldades no decorrer da avaliação, retome com eles os conteúdos abordados nos temas “Desenho animado” e “Do preto e branco para o colorido”, além das criações do taumatrópio e do folioscópio para a compreensão da ilusão de movimento.

Para complementar

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. *VII Encontro Nacional de História da Mídia*, Fortaleza, ago. 2009. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1YLXsM3RBRUQuoRjQxnhPmOpWlQRxLRhh/view>. Acesso em: 5 mar. 2025.

O artigo revisa a trajetória do cinema de animação e lança reflexões acerca de sua atual estrutura.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

As perspectivas e os exemplos presentes nesse livro são fruto de discussões sobre o ensino de Arte. A obra busca romper barreiras e mitos sobre o que pode ser esse campo de estudos no Ensino Fundamental.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- experimentar diferentes formas de deslocamento no espaço.
- conhecer a relação das partes do corpo entre si e com o todo corporal.
- criar movimentos dançados valorizando o processo colaborativo e a autoria.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

- » **Competências gerais da Educação Básica:** 1, 2, 3, 4, 9 e 10.
- » **Competências específicas de Linguagens:** 1 e 3.
- » **Competências específicas de Arte:** 1, 2, 3 e 5.
- » **Competência específica de Língua Portuguesa:** 2.
- » **Competência específica de Educação Física:** 10.
- » **Competências da Computação:** 1, 3 e 7.

Habilidades

- » **Habilidades de Arte:** EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR23 e EF15AR26.
- » **Habilidades de Língua Portuguesa:** EF12LP01 e EF01LP08.
- » **Habilidade de Educação Física:** EF12EF01.
- » **Habilidades da Computação:** EF01CO02 e EF01CO03.



QUARENTA E OITO

Roteiro de aula

- Se possível, sente-se em roda com os estudantes e peça a eles que observem a imagem de abertura do capítulo.
- Oriente-se pelas perguntas da seção *Ciranda* para estabelecer um diálogo com a turma. Outras perguntas e comentários podem ser acrescentados.
- Em relação à pergunta **b** da seção *Ciranda*, aproveite-a para mobilizar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre processos de criação.
- Conduza um debate de ideias de modo respeitoso, contribuindo para o desenvolvimento da capacidade de argumentação e o respeito ao outro em sua diversidade.

Orientações didáticas

- O objetivo da seção *Ciranda* é que os estudantes socializem e compartilhem, por meio

da oralidade, como a dança faz parte de seu cotidiano, quais são suas visões sobre o processo criativo e também suas experiências nessa área. Dessa maneira, o assunto criação em dança será introduzido com base no conhecimento prévio dos estudantes.

- Durante a conversa, é importante acolher os diferentes pontos de vista, de acordo com a experiência que cada estudante tem com a dança, além de permitir que todos manifestem suas opiniões e ideias sobre como lidam com a imaginação, a criação e a invenção.
- Essa seção propicia o trabalho com a apreciação de formas distintas de manifestações de dança presentes em diferentes contextos e promove discussões feitas de forma respeitável e sem preconceito.
- **Atividade a:** Incentive a participação dos estudantes durante a atividade, ouça suas respostas com atenção e faça perguntas para explorar as ações presentes na imagem de abertura.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA ABERTURA DO CAPÍTULO

» (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.

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

Vitor Dall'Agnolo Da Druw

CAPÍTULO**3**

a. Os bailarinos estão em círculo e fazem movimentos com os braços abertos e para cima, alguns com um dos pés fora do chão e outros saltando com os dois fora do chão.

DANÇANDO E INVENTANDO

NA DANÇA, OS ARTISTAS USAM A CRIATIVIDADE PARA EXPERIMENTAR DIFERENTES FORMAS DE MOVIMENTAR O CORPO NO ESPAÇO.

c. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes manifestem se gostam, se sentem vergonha ou não CIRANDA e se eles se importam de dançar em público. É importante ouvi-los e criar um ambiente

• OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS E COM O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A. NESSA CENA, COMO SÃO OS MOVIMENTOS DOS BAILARINOS NO ESPAÇO?

B. VOCÊ JÁ CRIOU UMA DANÇA OU CONHECE ALGUÉM QUE TENHA CRIADO UMA?

C. COMO VOCÊ SE SENTE QUANDO DANÇA?



CENA DO ESPETÁCULO *GIRASSÓIS*, DA CIA. DRUW DE DANÇA CONTEMPORÂNEA, EM CURITIBA, NO PARANÁ. FOTO DE 2023.

QUARENTA E NOVE

49

- **Atividade b:** Com essa questão, espera-se identificar a presença da dança no cotidiano dos estudantes e a familiaridade de cada um com o processo de criação. Solicite aos estudantes que formulem uma descrição detalhada, fazendo-lhes perguntas específicas sobre os processos; por exemplo: "A criação do movimento de dança foi muito difícil?"; "Que música foi usada para realizar os movimentos?"; "Como e com quem você aprendeu a dançar?"; "Em quais ocasiões você dança?". Caso os estudantes não tenham tido experiências com a criação de coreografias, compartilhe com a turma uma experiência sua na elaboração de uma coreografia.

**Autoconsciência**

- **Atividade c:** Incentive os estudantes a buscar uma maneira de identificar seus sentimentos em relação à ação de dançar. Converse com a turma sobre a importância das expressões artísticas para o ser humano e pergunte aos estudantes se eles têm o costume de dançar. Se possível, leve uma música adequada à faixa etária para a sala de aula e observe a reação corporal dos estudantes ao ouvi-la. Perceba se balançam o corpo, mexem a cabeça, batem os pés. Depois, organize uma roda para conversar sobre essa experiência.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA “INVENÇÃO E CRIAÇÃO”

» (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.

Atividade complementar

- Faça uma exploração detalhada da ilustração da página, levando os estudantes a identificar cada uma das ações e seus respectivos movimentos (cumprimentos — joinha e aceno; sinal da guarda de trânsito para que o carro pare na faixa de pedestre; sinal para o ônibus). Estimule-os a mencionar outros gestos e movimentos comuns no dia a dia.
- Pergunte aos estudantes se eles conhecem alguma dança (o conceito de **coreografia** será explorado a seguir) baseada em movimentos parecidos com os que foram citados. Se eles se sentirem à vontade, peça que demonstrem essa dança.
- A ilustração pode ainda ser uma oportunidade para mobilizar o **Tema Contemporâneo Transversal Cidadania e Cívismo — Educação para o Trânsito**. Verifique se os estudantes reconhecem a faixa de pedestres e sua função para a segurança no trânsito, bem como outros elementos representados na cena, como a placa de parada de ônibus.

INVENÇÃO E CRIAÇÃO

MUITAS VEZES, UTILIZAMOS GESTOS PARA NOS COMUNICAR EM SITUAÇÕES COMUNS. OBSERVE A IMAGEM.



AS EXPERIÊNCIAS VIVIDAS NO DIA A DIA PODEM SER USADAS COMO INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO DE MOVIMENTOS.

EM UM ESPETÁCULO DE DANÇA, POR EXEMPLO, OS MOVIMENTOS SERVEM PARA TRANSMITIR SENSações E EMOÇÕES AO PÚBLICO. O DANÇARINO TRANSFORMA OS GESTOS EM DANÇA E EM EXPRESSÃO ARTÍSTICA.



João Souza/Shutterstock.com/IDBR

◀ GRUPO DE DANÇA NAS FESTIVIDADES DE SÃO JOÃO, EM OLINDA, NO ESTADO DE PERNAMBUCO. FOTO DE 2024.

50

CINQUENTA

Roteiro de aula

- Leia o texto para os estudantes, explorando as duas imagens apresentadas na página para que eles observem distintas manifestações de gestos e outros movimentos.
- Converse com a turma sobre como as experiências vividas no dia a dia podem ser usadas como inspiração para a criação de novos movimentos.

Orientações didáticas

- A artista plástica polonesa Fayga Ostrower (1920-2001) publicou vários livros sobre questões de arte e criação artística. Em seu livro *Criatividade e processos de criação* (São Paulo: Vozes, 1987), Ostrower define que o potencial criativo é inerente ao ser humano e a criatividade é uma necessidade, pois o homem precisa se expressar por meio da criação de algo.

Essa criatividade é a descoberta de novas formas de ordenação do mundo, que se realiza em uma busca intencional que surge a partir de um processo gradativo de vivências ao longo da vida humana. Com o passar do tempo, essas experiências tornam o indivíduo mais capaz de criar e de se projetar.

- No ensino de dança na escola, não se podem minimizar as potencialidades dos estudantes, buscando um corpo adestrado e controlado, pois o corpo que dança é, acima de tudo, o corpo que cria.
- Na dança, a criatividade é a descoberta de novas formas de ordenação dos movimentos do corpo no espaço, que se realizam de maneira intencional a partir de vivências que garantam a possibilidade de experimentação. Desenvolver o processo de ensino-aprendizagem de

dança segundo essa perspectiva é dar ao estudante possibilidades de criar e expressar sua criatividade.

- Esse tema mobiliza os estudantes a apreciar formas distintas de manifestações de dança em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.

CURTIU?

artistas utilizam músicas ou poemas para se inspirar, enquanto outros preferem observar as pessoas ao redor para criar.

COMO SURGEM AS IDEIAS PARA CRIAR UMA **COREOGRAFIA** OU UM ESPETÁCULO DE DANÇA?

O DANÇARINO E **COREÓGRAFO** TUCA PINHEIRO (1960-) CONTOU UM POUCO SOBRE ESSE PROCESSO.

COREOGRAFIA:

MOVIMENTOS ORGANIZADOS E PLANEJADOS QUE FORMAM UMA DANÇA.

COREÓGRAFO:

PROFISSIONAL QUE CRIA OS PASSOS E OS MOVIMENTOS DE UMA DANÇA.

1 ACOMPANHE COM ATENÇÃO O TRECHO DE UMA ENTREVISTA QUE O PROFESSOR VAI LER.

COMO VOCÊ CRIA?

TUCA: PARA CRIAR UMA COREOGRAFIA, É PRECISO ESTUDAR MUITO. O QUE ME CHAMA A ATENÇÃO PARA INICIAR UM PROCESSO DE CRIAÇÃO É O SER HUMANO, O SEU **COTIDIANO**. O QUE MUITOS CHAMAM DE INSPIRAÇÃO EU CHAMO DE **OBSERVAÇÃO DO COTIDIANO**. OBSERVAR O MUNDO QUE ESTÁ AO MEU REDOR, PARA DEPOIS TRANSFORMAR ESSAS OBSERVAÇÕES EM MOVIMENTO, EM DANÇA. HÁ MUITOS COREÓGRAFOS QUE GOSTAM DE COMEÇAR SUAS COREOGRAFIAS A PARTIR DE UMA MÚSICA OU DE UMA POESIA. MINHA FONTE DE PESQUISA, OU INSPIRAÇÃO, É O SER HUMANO.



▲ TUCA PINHEIRO, EM 2025.

COTIDIANO: QUE ACONTECE TODOS OS DIAS.

ENTREVISTA REALIZADA EM 2021 E CONCEDIDA PELO ARTISTA ESPECIALMENTE PARA ESTA OBRA.

2 PARA TUCA PINHEIRO, O QUE É PRECISO PARA CRIAR UMA DANÇA? CONVERSE COM OS COLEGAS.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE CURTIU?

» (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.

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

Atividade complementar

- Se possível, entre previamente em contato com algum coreógrafo da região e agende uma visita do artista à escola para conversar com os estudantes sobre o processo de criação na dança. Ou, então, busque um espetáculo de dança que esteja em cartaz na cidade e, após ciência e autorização dos responsáveis e da direção da escola, agende a saída da turma para assistir à apresentação.
- Ao final do espetáculo, organize uma conversa entre os estudantes, os bailarinos e os coreógrafos sobre o processo de criação. Se necessário, elabore um roteiro de perguntas para auxiliar a turma na interação com os artistas. Sugestões de perguntas: "Quando começou a dançar?"; "Por quê?"; "Há quanto tempo trabalha com a dança?"; "Onde já trabalhou (grupos de dança, espetáculos, companhias, etc.)?"; "Como é criar uma dança/coreografia?". Lembre os estudantes de anotar o nome, o local e a data de nascimento dos artistas.

Roteiro de aula

- Leia o texto em voz alta para os estudantes. Depois, se possível, ajude-os a fazer uma leitura individual, considerando as diferentes necessidades de cada um.
- Retome os termos **coreografia** e **coreógrafo** e pergunte se eles sabem os significados, levando-os a fazer inferências. Depois, leia para eles as definições apresentadas no glossário e peça que expliquem com as próprias palavras.
- Ao fim da leitura da entrevista, se possível, sente-se em roda com os estudantes e promova uma conversa orientando-se pela pergunta da atividade 2.

Orientações didáticas

- Valendo-se de uma conversa com toda a turma, a atividade presente na seção pretende desmistificar o senso comum de que a criatividade surge do nada ou é um dom associado à genialidade.

- Se possível, apresente aos estudantes depoimentos de outros artistas da dança para mostrar a eles que o processo artístico de criação em dança precisa de investigação, teste, pesquisa e análise das possibilidades de movimento do corpo para transformar um movimento cotidiano em algo simbólico, extracotidiano, ou seja, em arte.
- Essa seção mobiliza os estudantes a apreciar formas distintas de manifestação da dança presentes em diferentes contextos; e a discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas com a dança, contribuindo para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
- **Atividade 2:** O objetivo dessa atividade oral é que os estudantes socializem suas percepções sobre o processo criativo apresentado pelo artista e identifiquem elementos importantes para a criação em dança.

**HABILIDADES MOBILIZADAS
NA SEÇÃO UNIVERSO
DIGITAL**

- » **(EF01CO02)** Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.
- » **(EF01CO03)** Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.



UNIVERSO DIGITAL

SEGUIR OS PASSOS

EM ALGUMAS DANÇAS, EXISTEM COREOGRAFIAS, OU SEJA, SEQUÊNCIAS DE PASSOS CRIADOS PELO DANÇARINO OU POR UM COREÓGRAFO.

COMO VOCÊ OBSERVOU NAS PÁGINAS ANTERIORES, OS MOVIMENTOS QUE FORMAM A COREOGRAFIA PODEM SER INSPIRADOS NOS MOVIMENTOS QUE FAZEMOS OU QUE OBSERVAMOS EM OUTRAS PESSOAS.

NESTA SEÇÃO, VAMOS CRIAR UMA SEQUÊNCIA DE PASSOS USANDO MOVIMENTOS QUE COSTUMAMOS FAZER NO DIA A DIA.

ETAPA 1 – PENSAR A SEQUÊNCIA PASSOS

1. PENSE NOS MOVIMENTOS QUE VOCÊ FAZ DESDE O MOMENTO EM QUE ACORDA ATÉ A HORA DE DORMIR. QUAIS DELES VOCÊ ACHA QUE PODEM FAZER PARTE DE PASSOS DE DANÇA?

POR EXEMPLO, PODEMOS BATER PALMAS PARA COMEMORAR O ANIVERSÁRIO DE UM AMIGO OU LEVANTAR A MÃO PARA PERGUNTAR ALGO DURANTE A AULA. ESSES MOVIMENTOS PODEM SER USADOS COMO PASSOS DE UMA DANÇA.



52

CINQUENTA E DOIS

Roteiro de aula

- Inicie a atividade retomando com os estudantes a importância do movimento na dança, ressaltando que a coreografia é formada por uma sequência de movimentos. Em seguida, incentive-os a refletir sobre quais movimentos do cotidiano poderiam fazer parte de passos de dança.
- Na segunda etapa da atividade, organize a sala de aula de modo que um estudante por vez possa apresentar sua sequência de passos aos colegas. Em alguns momentos, peça aos estudantes que expliquem o que utilizaram como inspiração para criar os movimentos.

Orientações didáticas

- **Etapa 1:** Leve os estudantes a reconhecer que, além dos movimentos indicados no texto (bater palmas e levantar a mão), outros movimentos que fazem no dia a dia podem

ser encaixados em uma coreografia, como girar, pular, estalar os dedos e até mesmo fazer caretas.

- Caso julgue necessário, auxilie os estudantes a retomar o conceito de número ordinal, apresentado nos campos nos quais eles desenharão os passos, colaborando para o letramento matemático.
- **Etapa 2:** Durante a apresentação de cada sequência de passos, promova um ambiente de respeito e compartilhamento de experiências entre os estudantes, incentivando-os a valorizar a criação dos colegas.
- **Atividade 1:** Durante a atividade, os estudantes criam e seguem uma sequência de passos, o que favorece a habilidade **EF01CO02**.
- Além disso, ao organizar essa sequência como uma coreografia e reconhecer que estão criando um algoritmo, desenvolve-se a habilidade **EF01CO03**.

2. ESCOLHA QUATRO DOS MOVIMENTOS EM QUE VOCÊ PENSOU E DESENHE-OS NOS ESPAÇOS A SEGUIR, NA ORDEM QUE QUISER, PARA CRIAR SUA SEQUÊNCIA DE PASSOS.

1º Resposta pessoal.	2º
3º	4º

ETAPA 2 – DANÇAR UMA SEQUÊNCIA DE PASSOS

1. O PROFESSOR VAI ORGANIZAR A TURMA PARA QUE CADA ESTUDANTE DANCE A SEQUÊNCIA DE PASSOS QUE CRIOU. QUANDO CHEGAR SUA VEZ, REALIZE OS PASSOS QUE VOCÊ DESENHOU NA ETAPA ANTERIOR, NA ORDEM INDICADA.
2. VOCÊ SABIA QUE OS MOVIMENTOS DE SUA SEQUÊNCIA DE PASSOS FORMAM UM **ALGORITMO**? UM ALGORITMO É UMA SEQUÊNCIA DE REGRAS E AÇÕES PARA REALIZAR ALGO. UMA RECEITA DE BOLO, POR EXEMPLO, É UM ALGORITMO. NESTA SEÇÃO, VOCÊ CRIOU UM ALGORITMO.

AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE O QUE É UM ALGORITMO, CONSEGUE PENSAR EM OUTROS MOMENTOS DE SEU DIA EM QUE VOCÊ EXECUTA UMA SEQUÊNCIA DE PASSOS? ESCOLHA UM EXEMPLO PARA COMPARTILHAR COM A TURMA.

Resposta pessoal.

CINQUENTA E TRÊS

53

Diversidade e inclusão

Para adequar a atividade aos estudantes com **deficiência múltipla**, sugerimos que seja proposta a criação de uma coreografia simples, utilizando estímulos sensoriais e formas alternativas de expressão. Prepare previamente cartelas ou painéis com imagens de movimentos cotidianos simples, como levantar a mão, girar a cabeça ou bater palmas. Trabalhe com o apoio de um educador, ou com um colega familiarizado, em um ambiente com poucos estímulos visuais e sonoros, para garantir conforto e foco. Incentive o estudante a escolher alguns movimentos e a ordená-los de maneira que a reprodução desses movimentos seja simples. Procure associar os movimentos a outros estímulos sensoriais, como sons, texturas e cheiros. Para a apresentação dos passos, adeque a atividade como for mais conveniente, o estudante pode ter um colega ou o próprio educador para executar os movimentos, ou pode interagir com objetos de modo a apresentá-los para a turma. É fundamental valorizar toda forma de participação como comunicação legítima e expressão significativa, respeitando o ritmo e a individualidade de cada estudante.

- **Atividade 2:** Leve os estudantes a reconhecer o que é um algoritmo — uma sequência finita de passos com um objetivo determinado. Apesar de o termo ser pouco comum fora da esfera digital, os algoritmos estão presentes na vida dos estudantes em momentos em que eles precisam seguir instruções em determinada ordem.
- Explícite algoritmos do dia a dia deles, como “amarrar o cadarço”, “escovar os dentes”, “vestir-se”, etc. Nesses algoritmos, os estudantes precisam seguir uma sequência de ações para atingir um objetivo. Por exemplo, para escovar os dentes, há uma ordem preestabelecida: (1) pegar a escova e a pasta de dentes; (2) colocar pasta de dentes na escova; (3) escovar os dentes em movimentos circulares e de varredura; (4) enxaguar a boca com água; (5) enxaguar a escova com água; e (6) guardar a escova e a pasta.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

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

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

» (EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

• Para ver mais possibilidades de dança nos três níveis, acesse o infográfico clicável *Possibilidades de movimento* com a turma.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

TEIA DE ELÁSTICO

A DANÇA É A ARTE DO MOVIMENTO DO CORPO. É IMPORTANTE CONHECER DIFERENTES FORMAS DE MOVIMENTAR O CORPO PARA CRIAR UMA DANÇA.

QUANDO NOS MOVIMENTAMOS, USAMOS O ESPAÇO À NOSSA VOLTA DE VÁRIAS MANEIRAS.



NÍVEL BAIXO	NÍVEL MÉDIO	NÍVEL ALTO
MOVIMENTOS ABAIXO DA CINTURA	MOVIMENTOS NA ALTURA DA CINTURA	MOVIMENTOS ACIMA DA CABEÇA
		

Ilustrações: Lizea Moreira/DBR

OBSERVE COMO PREPARAR UMA TEIA DE ELÁSTICO E EXPLORAR O ESPAÇO AO SEU REDOR USANDO MOVIMENTOS.

MATERIAL:

- DOIS ROLOS DE ELÁSTICO COM 25 METROS DE COMPRIMENTO (CADA UM) E ESPESSURA DE 5 CENTÍMETROS

COMO FAZER:

1. COM O PROFESSOR E OS COLEGAS, ESCOLHA UM LUGAR DA ESCOLA PARA REALIZAR A ATIVIDADE.
2. DEPOIS, MONTEM UM CORREDOR COM ELÁSTICOS, COMO SE FOSSE UMA TEIA DE ARANHA, E EXPLOREM A TEIA CONFORME AS ETAPAS A SEGUIR.



54

CINQUENTA E QUATRO

Roteiro de aula

- Providencie previamente dois rolos de elástico com 25 metros de comprimento (cada um) e espessura de 5 centímetros.
- Escolha um lugar da escola para realizar a atividade (é importante que seja um lugar amplo) e monte um corredor com elásticos, como se fosse uma teia de aranha. Se necessário, o trajeto de elástico pode ser feito na própria sala de aula, utilizando as carteiras enfileiradas como apoio para o elástico.
- Leia as orientações de cada etapa com os estudantes e verifique se todos entenderam como se dará a atividade.
- Ao final, sugira aos estudantes que investiguem novas formas de se movimentar no espaço utilizando estímulos diversos, como diferentes ritmos musicais.

Orientações didáticas

- Na atividade dessa seção, os estudantes vão explorar diferentes formas de se deslocar no espaço, utilizando diferentes partes e apoios do corpo nos níveis baixo, médio e alto.
- Conhecer o próprio corpo e suas possibilidades de movimento é fundamental na dança. A materialidade da obra de arte na dança acontece no corpo e pelo corpo em movimento, ou seja, o corpo é ao mesmo tempo suporte e ferramenta na construção de uma dança. É por meio do corpo que o artista de dança transmite, para o plano real, suas ideias, emoções, sensações e questionamentos.
- Durante o percurso, oriente a turma a prestar atenção em seus corpos e nos movimentos que estão realizando.
- Oriente os estudantes a escolher um dos movimentos que mais gostaram de fazer em determinado nível (alto, médio ou baixo).

Não escreva no livro.

ETAPA 1 – PASSANDO PELA TEIA

1. VOCÊ DEVERÁ PASSAR PELA TEIA TENTANDO NÃO ENCOSTAR NOS ELÁSTICOS. UTILIZE DIFERENTES PARTES DO CORPO COMO APOIO. PARA ISSO, VOCÊ VAI PRECISAR FAZER VÁRIOS MOVIMENTOS.



2. CADA ESTUDANTE DEVE PASSAR TRÊS VEZES PELA TEIA: PRIMEIRO, UTILIZANDO O NÍVEL BAIXO DE MOVIMENTOS; DEPOIS, O NÍVEL MÉDIO; E, POR ÚLTIMO, O NÍVEL ALTO.

ETAPA 2 – APRESENTAÇÃO DO MOVIMENTO

1. AGORA ESCOLHA O MOVIMENTO QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE FAZER EM CADA UM DOS NÍVEIS (BAIXO, MÉDIO E ALTO) PARA APRESENTAR AOS COLEGAS FORA DA TEIA.
2. DESENHE O MOVIMENTO QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE FAZER E OS APOIOS DO CORPO QUE VOCÊ UTILIZOU AO SE DESLOCAR EM DIFERENTES ALTURAS PELA TEIA DE ELÁSTICOS.



Resposta pessoal.

Organize a turma em roda para que cada estudante apresente seu movimento preferido, enquanto os demais devem observar a apresentação.

- Leve os estudantes a perceber que, quando se deslocaram no espaço em diferentes níveis (alto, médio e baixo), usaram diferentes partes e apoios do corpo.
- A atividade de desenho tem como objetivo retomar o que foi trabalhado e, a partir daí, fazer com que os estudantes percebam aspectos que mais lhes chamaram a atenção sobre o tema.
- Ao registrar em forma de desenhos a experiência de se deslocar no espaço e a escolha que fizeram dos movimentos, os estudantes desenvolvem a memória corporal e têm a oportunidade de refletir sobre suas escolhas e preferências.
- Por fim, incentive-os a mostrar para os colegas o desenho que fizeram e a falar um pouco sobre ele.

Não escreva no livro.

- A abordagem dessa seção permite o desenvolvimento de um trabalho interdisciplinar com Educação Física, especialmente com a habilidade **EF12EF01**, na medida em que os estudantes são mobilizados a experimentar e fruir da brincadeira do elástico, reconhecendo e respeitando as individualidades dos colegas.

Para complementar

ROMEY, Gabriela. PERET, Marlene. *Lá no meu quintal: O brincar de meninos e meninas de norte a sul*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2019.

Nesta obra com ilustrações de João Kammal e fotografias de Samuel Macedo, as autoras percorrem as cinco regiões do Brasil para reunir jogos e brincadeiras que fazem parte do cotidiano de crianças de grandes centros urbanos, de comunidades ribeirinhas e quilombolas, das zonas rurais e dos povos indígenas, conectando a criatividade das crianças com as tradições que passam de geração a geração.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA “ENGENHOCAS NA DANÇA”

» (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.

Atividades complementares

- Se julgar conveniente, aprofunde com os estudantes a contextualização da foto do Ballet Imperial da Rússia. Comente que se trata do trecho de uma apresentação do clássico *O lago dos cisnes*, do compositor russo Tchaikovski (1840-1893). Pergunte a eles se já ouviram falar dessa obra — é possível que eles já tenham visto algumas referências em filmes, animações ou acessórios decorativos. Se possível, busque em plataformas de vídeo na internet uma apresentação de *O lago dos cisnes* e selecione um trecho que você considere adequado à faixa etária e ao entendimento dos estudantes para mostrar para a turma.
- Se possível, mostre à turma um vídeo de Loïe Fuller (1862-1928) feito em 1905. Para isso, busque os termos “Loïe Fuller 1905” em plataformas de vídeo na internet. Selecione o resultado que direciona ao curta-metragem mudo de 1905, que foi colorizado posteriormente. Nele é possível ver a artista Loïe Fuller dançando sob os efeitos da luz, criando, assim, um espetáculo revolucionário para a época.



• Acesse o infográfico clicável *Outras engenhocas na dança* para conhecer com os estudantes algumas danças tradicionais que também fazem uso de objetos.

ENGENHOCAS NA DANÇA



Diam Mente/Anadolu via Getty Images

▲ BALLET IMPERIAL DA RÚSSIA EM ANKARA, TURQUIA. FOTO DE 2025.

O **BALÉ** É UM ESTILO TRADICIONAL DE DANÇA QUE EXIGE MUITA PRÁTICA. NELE, HÁ VÁRIOS MOVIMENTOS QUE SÃO BASTANTE DIFÍCEIS DE FAZER E QUE SÃO ENSINADOS EM ESCOLAS DE DANÇA. MUITOS DESSES MOVIMENTOS SÃO FEITOS NA PONTA DOS PÉS, COM **SAPATILHAS** ESPECIAIS.

NA ÉPOCA EM QUE O BALÉ SURTIU, OS ESPETÁCULOS ERAM ILUMINADOS COM VELAS. COM O TEMPO, FORAM SURGINDO OUTROS RECURSOS, COMO A **ILUMINAÇÃO** A GÁS, QUE TORNAVA POSSÍVEL CONTROLAR MELHOR A QUANTIDADE DE LUZ. POR FIM, FOI INVENTADA A ILUMINAÇÃO ELÉTRICA, QUE AUMENTOU AINDA MAIS AS POSSIBILIDADES DE USO DA LUZ NOS ESPETÁCULOS.

AS **ROUPAS** E AS SAPATILHAS PRÓPRIAS DO BALÉ TAMBÉM FORAM CRIAÇÕES IMPORTANTES E SÃO USADAS ATÉ HOJE. OS **TUTUS** SÃO UM TIPO ESPECIAL DE SAIA, COM VÁRIAS CAMADAS DE TECIDOS LEVES, USADOS NAS APRESENTAÇÕES.

OS EFEITOS DE LUZ, COMBINADOS COM AS ROUPAS E OS MOVIMENTOS, FAZEM COM QUE AS BAILARINAS PAREÇAM LEVES, COMO SE PUDESSEM VOAR.

56

CINQUENTA E SEIS

Roteiro de aula

- Leia o texto com os estudantes e estimule a apreciação e exploração das imagens.
- Em seguida, converse com os estudantes sobre como diferentes invenções e tecnologias foram usadas como inspiração para a criação de movimentos.

Orientações didáticas

- Durante o processo criativo, o estudo do movimento do corpo e suas relações com as diversas áreas do conhecimento possibilitam a descoberta de novas formas de dança.
- Os recursos tecnológicos têm sido cada vez mais usados na pesquisa de processos criativos em dança, propondo espetáculos que podem combinar dança com teatro, música, artes visuais e novas tecnologias. Portanto, se são tantos os caminhos possíveis para a criação em dança, a escolha de percorrer

um ou outro dependerá das possibilidades de cada artista.

- O trabalho com esse tema propicia a apreciação de formas distintas de manifestações da dança.
- Entre os séculos XVIII e XIX, surgiu o balé romântico, que procurava criar um mundo encantado de fantasia. Personagens reais contracenavam com fadas, feitiçeiros, bruxas e outros seres imaginários, criando um mundo de ilusão. Nesse período, iniciou-se o uso das sapatilhas de ponta na dança, o que deu às bailarinas a aparência de um ser onírico, fantástico.
- As sapatilhas tinham uma plataforma forte e plana na parte da frente, uma sola rígida e resistente e diversas camadas de tecido, como uma caixa para conter os dedos. As bailarinas contavam apenas com a força dos pés e tornozelos para sustentar o corpo durante a dança. A capacidade de subir na ponta dos

Não escreva no livro.

A DANÇARINA LOÏE FULLER (1862-1928) FICOU MUITO CONHECIDA EM SUA ÉPOCA. ELA FOI UMA DAS ARTISTAS QUE CONTRIBUÍRAM PARA O SURGIMENTO DA DANÇA MODERNA.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Dda-EBNwKQ>. Acesso em 17 fev. 2021.



▲ DANÇA *SERPENTINA*, DE LOÏE FULLER, POR VOLTA DE 1899. FOTO COLORIZADA POSTERIORMENTE.

EM SUAS APRESENTAÇÕES, MUITAS VEZES ELA USAVA ROUPAS QUE TINHAM ESTRUTURAS NOS BRAÇOS FEITAS COM BASTÕES, QUE CRIAVAM EFEITOS BASTANTE EXPRESSIVOS NO PALCO.

COM ESSES RECURSOS, A ARTISTA TRANSFORMOU SUAS ROUPAS EM UMA GRANDE TELA,

QUE ERAM, AO MESMO TEMPO, **FIGURINO** E **CENÁRIO**. QUANDO LUZES COLORIDAS ILUMINAVAM OS MOVIMENTOS E O FIGURINO DA ARTISTA, CRIAVAM UM EFEITO INCRÍVEL DE ASAS.



Museu Metropolitano de Arte, Nova Iorque. Fotografia: Albany Photorena

▲ FOTO DA BAILARINA LOÏE FULLER DANÇANDO, POR VOLTA DE 1900.

FIGURINO: TODAS AS ROUPAS, ACESSÓRIOS E CALÇADOS USADOS PELOS ARTISTAS EM ESPETÁCULOS DE DANÇA E TEATRO, EM FILMES DE CINEMA, ETC.

CENÁRIO: CONJUNTO DE ELEMENTOS QUE DECORAM A CENA EM UM ESPETÁCULO DE DANÇA, MÚSICA E TEATRO, OU EM FILMES, POR EXEMPLO.

pés possibilitou às bailarinas a condição de dançar de uma forma totalmente nova.

- Com o aparecimento da sapatilha de ponta, a técnica da bailarina foi expandida, permitindo a criação da ilusão de leveza e a projeção de uma maior sensação de ousadia.
- Em Paris, por volta de 1892, Loïe Fuller, uma das pioneiras da dança moderna, inventou movimentos de dança com um figurino com grandes pedaços de seda esvoaçantes que ela movimentava com bastões amarrados em seus braços. Esses tecidos pareciam asas e, quando luzes coloridas incidiam sobre eles, criavam um efeito incrível. Nesse período, a eletricidade fazia parte da composição artística, não sendo apenas um recurso para clarear o ambiente.

Saiba mais

O texto a seguir é um trecho do artigo “Loïe Fuller — artista precursora da cena expandida”, escrito por Gabriela Lírio Gurgel Monteiro, fundadora e professora do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena (PPGAC/ECO-UFRJ).

Loïe Fuller (22/1/1862, Fullersburg - 2/1/1928, Paris) fez um grande sucesso [...] em Paris, tornando-se rapidamente uma celebridade, por criar o que ficou conhecido como a dança moderna, precursora de uma cena expandida, que aliou dança, teatro, *music-hall* a experimentações cinéticas por meio de pesquisas laboratoriais com a iluminação. [...]

[...]

[...] Fuller trabalha com uma equipe de técnicos na criação de projetores móveis com o objetivo de iluminar apenas seu corpo envolto no tecido, deixando o restante do espaço às escuras. Este efeito era multiplicado pelo uso de espelhos que colaboravam para a desmaterialização da imagem cênica. [...]

[...]

Conhecida como a “Fada da luz” ou “a maga do fogo”, a artista chamou a atenção de cineastas que desejaram filmar a “magia” presente nos seus espetáculos. [...]

[...]

A arte de Fuller também contribuiu para a reflexão sobre a importância do cenário teatral ao rejeitar toda materialidade supérflua presente, por exemplo, em objetos meramente decorativos na cena. A criação de uma atmosfera que verdadeiramente pudesse sensibilizar o espectador era um de seus objetivos que se contrapunha a qualquer tipo de fórmula espacial decorativa e redutora. [...]

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Loïe Fuller – artista precursora da cena expandida. *Repertório: Teatro & Dança*, ano 19, n. 27, p. 137-145, 2016. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/revteatro/article/viewFile/20620/13246>. Acesso em: 27 fev. 2025.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO ATIVIDADES

- » (EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
- » (EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.
- » (EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

ATIVIDADES

CAÇA-LETRAS

- 1 ESCOLHA UMA COR DE LÁPIS (A QUE VOCÊ PREFERIR). DEPOIS, PINTE NO DESENHO AS PARTES EM QUE APARECEM AS LETRAS DO QUADRO A SEGUIR, PARA DESCOBRIR A IMAGEM ESCONDIDA. *Veja mais informações nas Orientações didáticas.*

O I E



- 2 QUE IMAGEM VOCÊ DESCOBRIU? COMENTE COM OS COLEGAS. *Os estudantes devem identificar a ilustração de uma criança dançando.*
- 3 COM A AJUDA DO PROFESSOR, COMPLETE A PALAVRA A SEGUIR COM AS LETRAS O, I E E.

M O V I M E N T O

Roteiro de aula

- Leia os enunciados das atividades com os estudantes e ajude-os a compreender o que se pede.
- Peça que escolham uma cor de lápis de sua preferência para fazer a atividade 1.

Orientações didáticas

- O objetivo das atividades é que os estudantes se familiarizem com o vocabulário específico da área de dança, além de desenvolver a habilidade de percepção, o raciocínio e o poder de visualização que contribuem para o processo de alfabetização.
- Essa atividade também propicia uma abordagem interdisciplinar com Língua Portuguesa, pois favorece o aprendizado e memorização de uma nova palavra (EF12LP01) e leva os estudantes a relacionar

elementos sonoros com sua representação escrita (EF01LP08), contribuindo para a apropriação das capacidades de leitura e escrita.

- Aproveite o momento para retomar o conteúdo visto e esclarecer eventuais dúvidas da turma.
- **Atividade 1:** Oriente os estudantes a pintar no desenho as partes em que aparecem as letras O, I e E, para descobrir a imagem escondida. Se for preciso, ajude-os a localizar algumas letras e a evitar colorir letras que não sejam as indicadas.
- **Atividade 2:** Pergunte aos estudantes que imagem descobriram e proponha que compartilhem o resultado com os colegas. Chame a atenção da turma para os movimentos que a personagem está fazendo. Ouça as respostas de todos e estimule-os a compartilhar suas ideias sobre a atividade.

- **Atividade 3:** Auxilie os estudantes a completar a palavra MOVIMENTO com as vogais O, I e E, ajudando-os, se necessário, a identificar as letras e a fazer a representação gráfica correta de cada uma delas.
- Por fim, auxilie os estudantes a ler em voz alta a palavra que surgiu.

ARTE E COMUNICAÇÃO

A DANÇA E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO FAZEM PARTE DO NOSSO DIA A DIA. PODEMOS RECEBER NOTÍCIAS DO MUNDO INTEIRO POR MEIO DA TELEVISÃO, DO RÁDIO, DE JORNAIS E REVISTAS, DA INTERNET, ETC. E TAMBÉM PODEMOS NOS COMUNICAR COM PESSOAS USANDO UM SIMPLES CELULAR.

AS ARTES TAMBÉM APARECEM NOS MAIS DIVERSOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO. DURANTE OS PERÍODOS MAIS CRÍTICOS DA PANDEMIA DE COVID-19, QUE DUROU DE 2020 A 2023, AS

PESSOAS NÃO PODIAM FREQUENTAR TEATROS E CASAS DE SHOWS PARA EVITAR O CONTÁGIO PELO VÍRUS. A SOLUÇÃO, ENTÃO, FOI PASSAR A TRANSMITIR NA INTERNET ESPETÁCULOS ARTÍSTICOS AO VIVO OU GRAVADOS.

ESSA MEDIDA POSSIBILITOU QUE MUITAS PESSOAS TIVESSEM ACESSO A ESPETÁCULOS SEM SAIR DE CASA.

ESSE FOI O CASO DO ESPETÁCULO DE DANÇA *TUDO TEM UM JEITO DE COMEÇAR*, DO GRUPO DANÇABERTA, TRANSMITIDO AO VIVO NA INTERNET EM ABRIL DE 2021.



▲ CENA DA TEMPORADA VIRTUAL DO ESPETÁCULO *TUDO TEM UM JEITO DE COMEÇAR*, DO GRUPO DANÇABERTA, DIRIGIDO POR JULIA ZIVIANI, EM 2021.

Katia Lencin/Grupo Dançaberta

CINQUENTA E NOVE

59

Roteiro de aula

- Solicite previamente aos estudantes, ao menos uma aula antes, que conversem com os familiares ou adultos responsáveis sobre a pandemia de covid-19, que teve início em 2020, questionando-os sobre a experiência deles com esse acontecimento de impacto mundial.
- No dia combinado, em sala de aula, promova uma roda de conversa sobre as informações que eles trouxeram.
- Leia o texto da página com os estudantes e peça que observem com atenção a cena do espetáculo. Leve-os a perceber que os bailarinos estão usando máscaras e comente a importância dessa medida no enfrentamento da pandemia.

Orientações didáticas

- É possível perceber a presença cotidiana da dança em diferentes meios de comunicação:

Não escreva no livro.

em filmes, vídeos, comerciais, aberturas de telenovelas, etc.

- Se possível, exiba para os estudantes um trecho da apresentação virtual de algum espetáculo realizada no contexto de pandemia de covid-19.
- Após a exibição da apresentação, converse com os estudantes sobre outros exemplos da presença da dança nos meios de comunicação.
- O trabalho com esse boxe mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Saúde – Saúde**, na medida em que propõe reflexões sobre o período da pandemia de covid-19 e as maneiras de diminuir a transmissão do vírus, como o distanciamento social.

HABILIDADE MOBILIZADA NO BOXE ARTE E COMUNICAÇÃO

» (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.

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma estudantes com **deficiência visual ou baixa visão**, sugerimos algumas adaptações para o trabalho com esse boxe. Faça a leitura do texto de maneira expressiva, realizando pausas e explicações para facilitar o entendimento. Faça descrições ricas e sensoriais da imagem. Para estudantes com baixa visão, providencie, se possível, uma cópia do texto com fonte ampliada e alto contraste e faça a leitura mostrando as palavras, para que acompanhem. Ao exibir uma apresentação virtual para a turma, destaque a música do espetáculo, fazendo a audiodescrição dos movimentos e explorando as texturas. Você também pode guiar movimentos corporais, para que eles possam construir a experiência corporal da coreografia. Se julgar adequado, reserve um momento para que o estudante compartilhe com os colegas sua percepção da dança.

Para complementar

Projeto Dança em Foco. Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: www.dancaemfoco.com.br. Acesso em: 14 maio 2025.

Site do projeto Dança em Foco, que desde 2003 realiza o Festival Internacional de Vídeo & Dança.

Souza, Izadora Martins da Silva de Souza.

Acessibilidade digital para a participação da pessoa com deficiência. Rio de Janeiro: Encontrografia, 2025.

É um guia completo que explora como tornar ambientes virtuais verdadeiramente inclusivos. A autora apresenta princípios, normas e ferramentas que permitem eliminar barreiras digitais, ilustrando com estudos de caso e orientações práticas.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

- » (EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.
- » (EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.
- » (EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
- » (EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- » (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.

Artes integradas

- Na proposta da seção *Explore, experimente e crie!*, os estudantes criam movimentos corporais com o uso de lanternas, explorando efeitos de iluminação, comumente usados em cenários e composição de ambientes.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

LUZ E MOVIMENTO

ALÉM DOS MOVIMENTOS E DA MÚSICA, ELEMENTOS DE CENÁRIO, FIGURINO E ILUMINAÇÃO PODEM SER USADOS PARA CRIAR UMA DANÇA, COMO TECIDOS, ELÁSTICOS, LUZES, BAMBUS, BALÕES, ETC.

NESTA ATIVIDADE, VOCÊ VAI, JUNTO COM UM COLEGA, USAR LANTERNAS PARA CRIAR UMA DANÇA.



ETAPA 1 - USANDO A LANTERNA

MATERIAL:

- 1 LANTERNA PARA CADA DUPLA

COMO FAZER:

1. O PROFESSOR VAI ORIENTAR VOCÊS A FORMAR DUPLAS. 😊😊
2. VOCÊ E SEU COLEGA DE DUPLA DEVEM FICAR UM DE FRENTE PARA O OUTRO. CADA DUPLA DEVE TER UMA LANTERNA.
3. ESCOLHAM QUEM VAI FICAR PRIMEIRO COM A LANTERNA. QUEM FICAR COM ELA VAI ILUMINAR DIFERENTES PARTES DO CORPO DO COLEGA, UMA DE CADA VEZ.
4. QUEM ESTIVER SEM A LANTERNA DEVE FAZER MOVIMENTOS COM A PARTE DO CORPO QUE ESTÁ SENDO ILUMINADA. POR EXEMPLO: SE A LUZ ESTIVER NO BRAÇO, O BRAÇO DEVE SER MOVIMENTADO, ENQUANTO O RESTO DO CORPO FICA PARADO.



Luiza Moreira/DBR

ATENÇÃO!

TOME CUIDADO PARA NÃO MIRAR A LANTERNA NOS OLHOS DO COLEGA.

Roteiro de aula

- Para realizar a atividade proposta nessa seção, oriente previamente os estudantes a levar lanternas para a aula. Você também pode verificar com a coordenação da escola a possibilidade de emprestar esse material para a realização da atividade.
- Caso não seja viável obter as lanternas, pode ser usada a lanterna de um *smartphone*. Nesse caso, explique aos estudantes que o aparelho funcionará como uma ferramenta pedagógica para a atividade e será recolhido ao final. Caso tenha apenas um aparelho disponível, organize os estudantes de modo que todos possam participar.
- Durante o uso da lanterna, as luzes da sala de aula devem estar apagadas para destacar o foco de luz em determinada parte do corpo dos estudantes que realizam os movimentos.

- Incentive os estudantes a explorar os movimentos corporais de acordo com as etapas descritas na seção.
- A dupla deve escolher, organizar e memorizar uma sequência de movimentos. Essa sequência será apresentada para toda a turma.

Orientações didáticas

- O objetivo da proposta é explorar a criação e a improvisação de movimentos dançados, valorizando o processo colaborativo e a autoria e estabelecendo, durante essa criação, relações entre as partes do corpo e o todo corporal.
- Se necessário, reforce para as duplas que a lanterna definirá a parte do corpo com a qual deverá ser feito o movimento.
- Oriente os estudantes a iluminar uma parte do corpo de cada vez para dar tempo de o outro estudante explorar os movimentos possíveis.

5. DEPOIS DE ALGUM TEMPO, TROQUEM DE LUGAR — OU SEJA, QUEM ESTAVA COM A LANTERNA AGORA DEVERÁ FAZER OS MOVIMENTOS.

4c. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam sobre o processo de fruição e compreendam os diferentes modos de criar arte. Eles podem apontar os aspectos que mais lhes chamaram a atenção, justificando as observações.

ETAPA 2 – ELABORANDO A COREOGRAFIA

1. AINDA EM DUPLAS, MAS SEM A LANTERNA, ESCOLHAM TRÊS MOVIMENTOS FEITOS DURANTE A ETAPA 1.
2. CADA DUPLA DEVE ORGANIZAR UMA SEQUÊNCIA COM OS MOVIMENTOS ESCOLHIDOS E, DEPOIS, MEMORIZÁ-LOS.
3. EM SEGUIDA, CADA DUPLA DEVE APRESENTAR SUA SEQUÊNCIA DE MOVIMENTOS PARA O RESTANTE DA TURMA.
4. DEPOIS QUE TODAS AS DUPLAS TIVEREM SE APRESENTADO, CONVERSEM SOBRE AS SEGUINTEs QUESTÕES:
 - 4a. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes relatem os critérios usados para
 - A. COMO OS MOVIMENTOS FORAM ESCOLHIDOS? a seleção de movimentos.
 - B. O USO DA LANTERNA INTERFERIU NA ESCOLHA DOS MOVIMENTOS? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que o uso de objetos pode inspirar e enriquecer os processos criativos de dança.
 - C. COMO FOI ASSISTIR ÀS APRESENTAÇÕES DOS COLEGAS?



SESSENTA E UM

61

Para complementar

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes, 2009.

O tema desse livro é a criatividade entendida como um potencial próprio de todos os humanos e o ato criador como algo que abrange a capacidade de compreender e de relacionar, ordenar, configurar, significar.

- Depois das apresentações, conduza uma conversa para que cada estudante conte o que achou da experiência de trabalhar partes do corpo isoladamente com o estímulo da luz da lanterna.
- Também é importante conversar sobre como foi assistir à apresentação dos colegas (para refletir sobre diferentes processos de criação, além de promover o respeito ao trabalho do outro).
- **Etapa 1:** Prepare a sala de aula para a prática de dança e oriente os estudantes a formar duplas. Posicione os integrantes da dupla um de frente para o outro. Um deles deve segurar uma lanterna.
- Depois de algum tempo, os estudantes devem inverter suas funções.
- **Etapa 2:** Peça aos estudantes que relembrem os movimentos que fizeram na primeira etapa, porém sem o uso da lanterna.
- No momento da conversa final, promova um ambiente acolhedor e incentive o respeito. Peça aos estudantes que justifiquem suas respostas, embasando-se em argumentos e nos processos que foram realizados na atividade.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISE!

- » (EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.
- » (EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

Atividade complementar

- Peça aos estudantes que pesquisem, recortem ou desenhem imagens de movimentos que pareçam de dança.
- Depois, peça a eles que organizem as imagens em um quadro como o sugerido a seguir, de acordo com os níveis dos movimentos.

Nível baixo	Movimentos abaixo da cintura	
Nível médio	Movimentos na altura da cintura	
Nível alto	Movimentos acima da cabeça	



Para casa

- A atividade da seção *Pesquise!* pode ser feita em casa, com a ajuda de um adulto. Estabeleça uma data de entrega da atividade que possibilite sua plena realização.

PESQUISE!

POSSIBILIDADES DE MOVIMENTO

COM A AJUDA DE UM ADULTO, PROCURE, EM JORNAIS E REVISTAS IMPRESSOS OU NA INTERNET, IMAGENS DE PESSOAS DANÇANDO E COLE-AS NO ESPAÇO EM BRANCO.

MATERIAIS:

- TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS
- IMAGENS RECORTADAS
- COLA ESCOLAR

ATENÇÃO!

TOME CUIDADO AO USAR A TESOURA.



Resposta pessoal.

- OBSERVE AS IMAGENS E CONVERSE SOBRE ELAS COM OS COLEGAS E O PROFESSOR. QUE PARTES DO CORPO SÃO USADAS COMO APOIO DURANTE OS MOVIMENTOS? QUAIS NÍVEIS DO CORPO NO ESPAÇO FORAM UTILIZADOS?

Respostas pessoais.

Roteiro de aula

- A primeira parte da atividade pode ser encaminhada para casa. Oriente os estudantes a solicitar a ajuda de um adulto, especialmente ao fazer uso da internet e manusear a tesoura.
- Na data marcada, organize a turma em uma roda de conversa, para que todos possam compartilhar os diferentes tipos de movimento encontrados e comentar as imagens escolhidas pelos colegas.

Orientações didáticas

- O objetivo dessa atividade é que os estudantes pesquisem diferentes possibilidades de movimentos dançados, buscando imagens de pessoas dançando.
- No caso de os estudantes fazerem a pesquisa na internet, sugira que contem com a ajuda de um adulto durante o tempo de uso dessa ferramenta e também para imprimir

as imagens. Se não for possível imprimi-las, eles podem fazer desenhos com base nelas.

- Em sala de aula, na data estabelecida para a entrega da atividade, cada estudante deve mostrar as imagens para o restante da turma, em uma roda de conversa, para compartilhar e comentar sobre os diferentes tipos de movimento que aparecem nas imagens.
- Durante a pesquisa, será possível estabelecer relações entre as partes do corpo, buscando e avaliando imagens, bem como considerando o movimento dançado e as partes que possam ser notadas nas imagens.
- Essa atividade permite que os estudantes que não compreenderam o conteúdo nas atividades anteriores possam recuperar as aprendizagens nesse momento.
- A roda de conversa tem o objetivo de promover uma discussão com respeito e sem preconceitos.



ENSAIO GERAL

NESTE CAPÍTULO, VOCÊ APRENDEU:

- QUE A DANÇA UTILIZA MOVIMENTOS DO CORPO PARA EXPRESSAR SENSações E EMOÇÕES.
- A PESQUISAR AS POSSIBILIDADES DE MOVIMENTO DO CORPO NO ESPAÇO.
- A VIVENCIAR PROCESSOS CRIATIVOS NA DANÇA, COLABORANDO COM OS COLEGAS NA CRIAÇÃO CONJUNTA.
- A CONHECER RELAÇÕES POSSÍVEIS ENTRE DANÇA E TECNOLOGIA.



Uniza Moren/DGBR



MULTITECA

LIVRO

- **DE PASSINHO EM PASSINHO**, DE OTÁVIO JÚNIOR. COMPANHIA DAS LETRINHAS, 2022. O LIVRO CONTA A HISTÓRIA DO PASSINHO, UMA DANÇA CRIADA NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO, CONHECIDA POR SEUS MOVIMENTOS ÁGEIS E GINGADOS IMPRESSIONANTES.

FILME

- **A BAILARINA**. DIREÇÃO DE ERIC SUMMER E ÉRIC WARIN. FRANÇA/CANADÁ, 2016 (89 MIN.). FELICIE, UMA MENINA APAIXONADA POR DANÇA, E SEU MELHOR AMIGO VÃO A PARIS ATRÁS DE SEUS SONHOS.

SESSENTA E TRÊS

63

Orientações didáticas

- Leia com a turma cada um dos pontos elencados no *Ensaio geral*. Peça aos estudantes que comentem o que se recordam de cada um desses pontos, seja de algum texto, seja de uma experiência que vivenciaram.
- Em uma roda de conversa, relembre com os estudantes as habilidades mobilizadas e faça perguntas que os conduzam a uma autoavaliação em relação aos assuntos tratados.

Sugestão de avaliação formativa

Considere promover uma avaliação formativa com a turma. Proponha oralmente as questões a seguir.

a. Como é o processo criativo de uma coreografia?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que podemos criar dança pela observação das experiências no dia a dia, pelo conhecimento das diferentes possibilidades de movimento do corpo e do uso do espaço.

b. Na seção *Pesquise!*, você buscou imagens de pessoas dançando. Que apoios do corpo você mais encontrou nessas imagens?

Resposta pessoal. Os apoios (pés, mãos, cabeça, etc.) mais encontrados vão depender da pesquisa.

c. Que níveis do corpo no espaço podem ser usados na dança?

Resposta esperada: Podem ser usados os níveis alto, médio e baixo. A escolha de cada nível depende da facilidade ou da dificuldade de movimentação de cada pessoa e do movimento pretendido.

d. A dança é usada em vários meios de comunicação. Cite exemplos.

Resposta esperada: televisão, cinema, *outdoors*, comerciais de TV, vídeos, entre outros.

Caso os estudantes mostrem dificuldade, sugere-se, como atividade de remediação, a apresentação de trechos de danças variadas (danças urbanas, balé clássico, capoeira, etc.), para que eles identifiquem como se exploram os diferentes apoios (pés, mãos, cabeça, etc.) e níveis no espaço (alto, médio e baixo). Oriente-os a indicar os níveis mais usados em cada dança.

Para complementar

INSTITUTO FESTIVAL DE DANÇA DE JOINVILLE (org.). *Seminários de Dança: criação, ética, pa..ra..rá. pa..ra..rá, modos de criação, processos que deságuam em uma reflexão ética*. 5. ed. Joinville: Instituto Festival de Dança de Joinville, 2012.

A publicação reúne textos de diversos pesquisadores sobre a relação entre ética e criação.

BOURCIER, Paul. *História da dança no Ocidente*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

A obra mostra a evolução da arte da dança desde as primeiras manifestações conhecidas, há mais de 15 mil anos, e uma história da técnica da dança.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- desenvolver a escuta ativa.
- entender que existem inúmeras maneiras de se produzirem sons e que eles podem ser organizados em forma de música.
- descobrir novos instrumentos e objetos sonoros, fazendo música com eles.

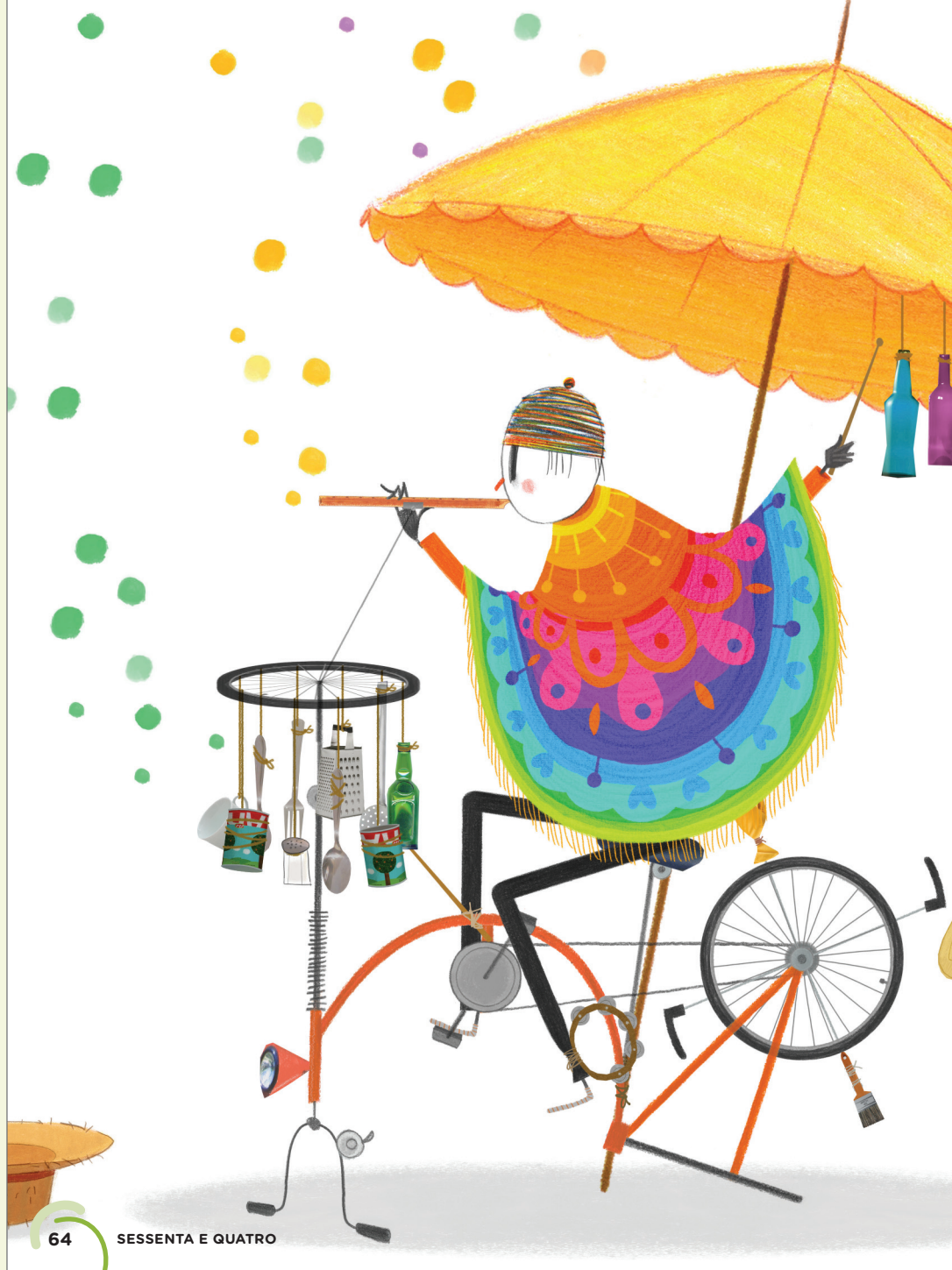
BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

- » Competências gerais da Educação Básica: 1, 3 e 4.
- » Competências específicas de Linguagens: 2, 3 e 5.
- » Competências específicas de Arte: 1, 4 e 8.
- » Competência específica de Educação Física: 10.
- » Competência da Computação: 4.

Habilidades

- » Habilidades de Arte: EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR24, EF15AR25 e EF15AR26.
- » Habilidade de Língua Portuguesa: EF01LP02.
- » Habilidade de Educação Física: EF12EF01.
- » Habilidade de História: EF01HI03.
- » Habilidades da Computação: EF01CO01 e EF01CO02.



64

SESSENTA E QUATRO

Roteiro de aula

- Se possível, altere a disposição das carteiras na sala, formando um círculo. Oriente os estudantes a abrir o livro nas páginas de abertura do capítulo e a apreciar a imagem de uma cena da animação *O menino e o mundo*.
- Leia para os estudantes o texto de abertura e as perguntas da seção *Ciranda*.

Orientações didáticas

- A invenção e a criatividade são características intimamente relacionadas ao fazer musical, desde a criação de instrumentos à gravação e à reprodução de sons, entre outros aspectos.
- Este capítulo inicia com a imagem de uma cena da animação *O menino e o mundo*, do diretor brasileiro Alê Abreu, que foi indicada ao Oscar na categoria de melhor filme de animação em 2016. A imagem mostra uma personagem em uma espécie de bicicleta

invertida, tirando sons de vários objetos ao seu redor enquanto toca uma flauta. Ao pedalar a bicicleta, a personagem aciona um mecanismo que percute um prato de metal. Essa imagem se relaciona à importância da invenção e da imaginação no fazer musical, ou seja, quanto mais livre para imaginar e experimentar, mais significativa será a experiência, seja fazendo, seja ouvindo músicas.

- A música tem grande importância no filme por indicar as emoções das personagens e as transformações pelas quais passa o protagonista da animação. Além disso, a animação apresenta uma interessante relação entre os sons musicais e as cores: cada instrumento, ao soar, produz bolas coloridas, de acordo com sua sonoridade específica. Caso julgue necessário, relembre com a turma a entrevista do diretor Alê Abreu no boxe *Curtiu?* do capítulo 2.
- **Atividade a:** Chame a atenção dos estudantes para a riqueza de cores da imagem, para a

Não escreva no livro.

**HABILIDADE MOBILIZADA
NA ABERTURA DO
CAPÍTULO**

» (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.

Para complementar

O MENINO e o mundo.

Direção: Alê Abreu. Espaço filmes: Brasil, 2013 (85 min).

O filme conta a história de um menino que sofre com a ausência do pai e que deixa a aldeia onde vive para se aventurar em um mundo dominado por seres estranhos. Durante sua jornada, ele enfrenta diversos problemas em um mundo desconhecido, como a desigualdade social e o desemprego provocado pela industrialização.

CAPÍTULO

4

TUDO É COISA MUSICAL

TOCAR UM INSTRUMENTO MUSICAL PODE SER MUITO DIVERTIDO. ALÉM DISSO, AJUDA A FAZER AMIGOS E A DESENVOLVER A CRIATIVIDADE.

CIRANDA

- CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS PERGUNTAS A SEGUIR.

A. O QUE VOCÊ OBSERVA NA IMAGEM DE ABERTURA DO CAPÍTULO?

B. QUE INSTRUMENTOS MÚSICAIS VOCÊ CONHECE? TENTE IMITAR O SOM DE UM DESSES INSTRUMENTOS USANDO SUA VOZ.

Resposta pessoal.

◀ CENA DA ANIMAÇÃO O MENINO E O MUNDO, DO DIRETOR BRASILEIRO ALÊ ABREU, 2013.

SESSENTA E CINCO

65

personagem que toca vários objetos sonoros sobre uma bicicleta e para o menino no canto inferior da página, que carrega um objeto que lembra um caleidoscópio ou uma luneta.

- **Atividade b:** Incentive os estudantes a pensar nos instrumentos musicais que conhecem e seus sons, para, em seguida, aplicar esse raciocínio em outros objetos que também podem produzir sons e ser utilizados na criação musical. Deixe-os se divertir imitando os sons dos instrumentos e incentive-os a imitar corporalmente a forma de tocar os instrumentos citados, por meio de gestos. Esse trabalho permite que o estudante explore fontes sonoras diversas.

**HABILIDADE MOBILIZADA
NO TEMA “OUVIR OS
SONS” E NA SEÇÃO
ATIVIDADES**

» (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.

Atividade complementar

- Um desdobramento possível da atividade 2 é pedir aos estudantes que formem uma roda e passem outra folha de papel de mão em mão sem fazer nenhum barulho. Oriente-os a manter a audição bem atenta. Aos poucos, entregue mais folhas de papel a eles, para que a atividade fique mais desafiadora e divertida. Mesmo tomando bastante cuidado, algum som poderá ser ouvido durante a passagem das folhas de mão em mão, como os sons do ambiente escolar externos à sala de aula e mesmo eventuais risadas e movimentos dos próprios estudantes.
- Ao final, peça-lhes que comentem os sons que foram produzidos ou que foram ouvidos durante a atividade, verbalizando essas fontes sonoras, caso as tenham percebido.

OUVIR OS SONS

HÁ SEMPRE ALGUM SOM À NOSSA VOLTA: PODE SER UM PÁSSARO CANTANDO, O VENTO SOPRANDO, PESSOAS FALANDO...

QUE SONS VOCÊ ESTÁ OUVINDO NESTE MOMENTO?



Graciele Andrade/IDBR

ATIVIDADES

- 1 FIQUE EM SILÊNCIO POR ALGUNS INSTANTES. FECHANDO OS OLHOS E PRESTE ATENÇÃO: QUE SONS VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR? DEPOIS, CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE ESTAS QUESTÕES. **1. Respostas pessoais. As respostas vão variar de acordo com o ambiente sonoro de cada escola.**
 - A. QUAIS SONS VOCÊ CONSEGUIU OUVIR?
 - B. HOUVE SONS QUE VÁRIOS DE VOCÊS OUVIRAM? SE SIM, QUAIS?
- 2 VOCÊ E OS COLEGAS VÃO SE SENTAR NO CHÃO, FORMANDO UMA RODA. EM SILÊNCIO, PASSEM UMA FOLHA DE PAPEL DE UM PARA O OUTRO, FAZENDO DIFERENTES SONS COM ELA. DEPOIS, RESPONDAM:
 - A. QUAL SOM FOI MAIS FÁCIL DE OUVIR?
 - B. FOI PRECISO FAZER SILÊNCIO PARA OUVIR MELHOR ESSES SONS? POR QUÊ?
 - C. O QUE VOCÊS OBSERVARAM EM RELAÇÃO AOS SONS?**2. Respostas pessoais. As respostas vão variar conforme o tipo de papel usado e a intensidade e a velocidade dos movimentos feitos pelos estudantes.**

66

SESSENTA E SEIS

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que se sentem em roda e leia o texto para eles. Em seguida, realize as atividades propostas. Determine um tempo para as atividades de escuta, de modo que os estudantes consigam se concentrar em silêncio, e finalize antes que se dispersem e percam a concentração.
- Para a atividade 2 e suas variantes, separe ao menos uma folha de papel avulsa para fornecer aos estudantes.
- Você pode reutilizar folhas já usadas que foram descartadas ou, no caso de usar papel branco ou folhas de caderno novas, descartá-las em coleta seletiva de lixo após a atividade.

Orientações didáticas

- **Atividade 1:** Incentive os estudantes a perceber que há sons diversos ao nosso redor, aguçando a escuta e a habilidade de perceber sutilezas

sonoras. Nessa atividade, eles são convidados a explorar fontes sonoras diversas.

- **Atividade 2:** Os estudantes poderão balançar a folha, amassá-la, rasgá-la ao meio lenta ou rapidamente, raspá-la no chão, etc. Incentive-os a inventar formas inusitadas de produzir sons com a folha de papel.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!**EXPEDIÇÃO SONORA**

SERÁ QUE OS SONS QUE VOCÊ OUVI NA SALA DE AULA, NA CANTINA E NO PÁTIO DA ESCOLA SÃO IGUAIS? PARA DESCOBRIR ISSO, VOCÊ E SUA TURMA VÃO FAZER UMA **EXPEDIÇÃO SONORA**.

1. ACOMPANHEM AS ORIENTAÇÕES DO PROFESSOR PARA SAIR EM GRUPO PELA ESCOLA E MANTENHAM A ESCUTA ATENTA.
2. DURANTE A EXPEDIÇÃO, PRESTEM MUITA ATENÇÃO AOS SONS DE CADA AMBIENTE. TENTEM SE LEMBRAR DE TUDO O QUE OUVIRAM EM CADA UM DELES.
3. SE POSSÍVEL, COMBINEM COM O PROFESSOR DE GRAVAR OS SONS COM UM APARELHO QUE TENHA ESSA FUNÇÃO.
4. RETORNEM À SALA DE AULA E TENTEM SE LEMBRAR DOS SONS DE CADA AMBIENTE.
5. CASO TENHAM FEITO A GRAVAÇÃO, OUÇAM OS ÁUDIOS E OBSERVEM AS SEMELHANÇAS E AS DIFERENÇAS ENTRE O SOM GRAVADO E O SOM QUE VOCÊS TÊM NA LEMBRANÇA.
6. AGORA, INDIVIDUALMENTE, ESCOLHA UM DOS AMBIENTES VISITADOS. NO ESPAÇO A SEGUIR, FAÇA UM DESENHO PARA REPRESENTAR OS SONS QUE VOCÊ OUVIU POR LÁ.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes identifiquem a origem dos sons, como pessoas (vozes e outros sons), vento, ruídos produzidos por objetos diversos (como utensílios de cozinha na cantina), etc.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

» **(EF15AR15)** Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.

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

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

Roteiro de aula

- Leve os estudantes para caminhar pelos ambientes da escola, como o pátio, a cantina, os corredores, a área de brinquedos, as salas que estiverem disponíveis, etc. Incentive-os a se manter em silêncio e com a escuta atenta durante o trajeto.

Orientações didáticas

- Durante as atividades, caso seja possível gravar os sons, oriente os estudantes a identificar cada local ao iniciar a gravação, de modo que possam se lembrar depois. Avalie também a possibilidade de fazer uma expedição nos arredores da escola, em alguma praça ou parque, para diversificar os ambientes visitados durante a atividade.
- Caso ocorra a gravação proposta no item 3, os sons captados pelos estudantes

durante a atividade podem apresentar diferenças em relação ao que foi ouvido nos locais de gravação, de acordo com a qualidade do equipamento utilizado. Outro motivo que poderá causar surpresa nos estudantes é a observação de sons que não foram percebidos no momento da gravação: pássaros, tráfego de carros, buzinas, máquinas, vozes, sons de passos, latidos, sirenes. Leve a turma a perceber que, muitas vezes, nos habituamos tanto com alguns sons do cotidiano que passamos a não percebê-los, mas que eles são captados pelas gravações.

- A expedição sonora e a gravação permitem aos estudantes explorar fontes sonoras diversas, explorar procedimentos e técnicas de registro em áudio e conhecer diferentes tecnologias e recursos digitais nos processos de criação artística.

- Dê preferência para fazer a gravação da expedição sonora utilizando um gravador. Se não for possível, faça uso de um celular, mas reforce o uso pedagógico desse dispositivo.
- No item 6, deixe os estudantes representarem os sons que perceberam da maneira como desejarem. Oriente aqueles que demonstrarem dificuldade no registro a escolher apenas um ambiente sonoro ou som específico para representar por meio de desenho.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “TODO INSTRUMENTO MUSICAL É UMA INVENÇÃO” E NA SEÇÃO ATIVIDADES

- » (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.
- » (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.
- » (EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- » (EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.
- » (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.

Para complementar

GOMES, Lauro Roberto Martiniano. *Práticas pedagógicas: as implicações do ensino da Arte no contexto escolar de estudantes surdos*. 2024.197 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade estadual Paulista – Campus de Bauru, Bauru, 2024. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/6cae7e46-e3e7-414f-81de-be71e1130b12>. Acesso em: 18 jul. 2025.

A tese apresenta, por meio de pesquisa de campo em escolas municipais, metodologias alternativas para o trabalho com o componente Arte com estudantes surdos.

TODO INSTRUMENTO MUSICAL É UMA INVENÇÃO

A HABILIDADE DE CRIAR INSTRUMENTOS MÚSICAIS FOI DESENVOLVIDA PELOS SERES HUMANOS HÁ MUITOS SÉCULOS. O INSTRUMENTO MUSICAL MAIS ANTIGO QUE SE CONHECE É O DESTA FOTO. ELE É PARECIDO COM UMA FLAUTA E PRODUZ SOM AO SER SOPRADO.

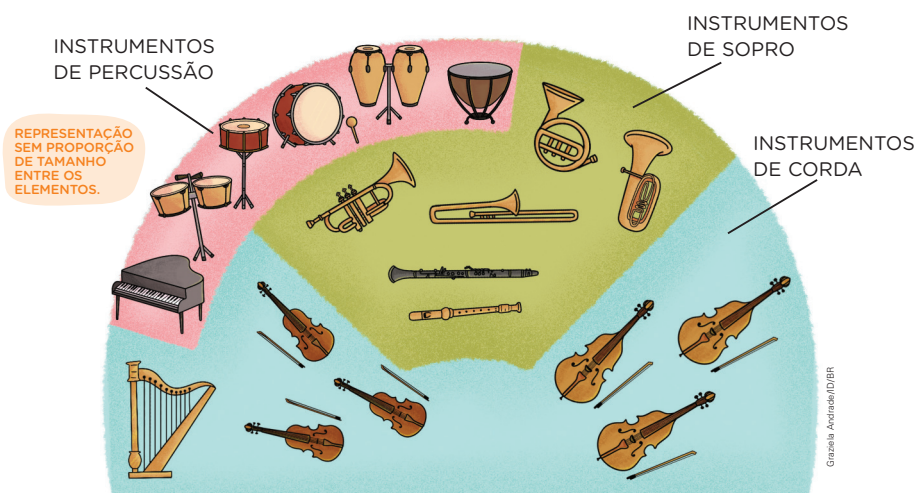


Daniel Maurer/AP Photo/imagolus

» ESSA FLAUTA É UM DOS INSTRUMENTOS MÚSICAIS MAIS ANTIGOS JÁ DESCOBERTOS. ELA FOI ENCONTRADA EM UMA CAVERNA NA ALEMANHA. FOTO DE 2009.

UMA DAS FORMAS DE CLASSIFICAR OS INSTRUMENTOS MÚSICAIS É DIVIDI-LOS EM TRÊS GRANDES GRUPOS: INSTRUMENTOS DE **SOPRO**, DE **CORDA** E DE **PERCUSSÃO**. OBSERVE A DISPOSIÇÃO DE INSTRUMENTOS EM UMA **ORQUESTRA**.

ORQUESTRA: CONJUNTO DE MÚSICOS QUE TOCAM INSTRUMENTOS DIVERSOS EM UM PALCO APROPRIADO, EXECUTANDO UMA PEÇA MUSICAL.



REPRESENTAÇÃO SEM PROPORÇÃO DE TAMANHO ENTRE OS ELEMENTOS.

Graciele Acordada/IDBR

68

SESSENTA E OITO

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que observem a imagem de uma das flautas mais antigas de que se tem notícia. Leia o texto para os estudantes e peça-lhes que observem a ilustração. Em seguida, leia o texto sobre instrumentos de sopro e conduza as atividades propostas.

Orientações didáticas

- A flauta antiga da imagem foi feita com um osso de ave, mostrando que a criatividade e a invenção acompanham a humanidade na produção de instrumentos musicais há muito tempo.
- Ao longo do capítulo, serão apresentados alguns instrumentos musicais tradicionais, classificados segundo a terminologia usual: corda, sopro e percussão. Esclareça para a turma que essa é apenas uma das diversas formas de classificação.

- Leve os estudantes a perceber que, em uma orquestra de música de concerto, há uma disposição tradicional para as famílias de instrumentos a fim de proporcionar um equilíbrio sonoro para o ouvinte. Geralmente, os instrumentos de corda ficam à frente de todos, os de sopro ficam atrás dos de corda, e os de percussão ficam atrás ou ao lado dos de sopro. Essa proposta possibilita reconhecer os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
- O conteúdo dialoga com a habilidade da Computação **EF01CO01**. Organizar e classificar instrumentos em grupos com base em semelhanças e diferenças na forma de produzir som ajuda os estudantes a identificar padrões e características específicas, desenvolvendo a capacidade de organizar e categorizar objetos, o que transcende o campo musical.
- Explique aos estudantes que os instrumentos de sopro podem ser feitos de madeira ou de metal,

Não escreva no livro.

INSTRUMENTOS DE SOPRO

SÃO INSTRUMENTOS QUE PRODUZEM SOM AO SEREM SOPRADOS. PODEM SER FEITOS DE METAL, MADEIRA OU OUTRO MATERIAL. OS MAIS CONHECIDOS DESSE GRUPO SÃO: O SAXOFONE, A CLARINETA E A FLAUTA.



SAXOFONE



CLARINETA



FLAUTA

REPRESENTAÇÃO SEM PROPORÇÃO DE TAMANHO ENTRE OS ELEMENTOS.

Julia Pimental/DBR

ATIVIDADES

- 1 OUÇA O SAXOFONE, A CLARINETA E A FLAUTA. DEPOIS, ESCUTE O SOM QUE ELES PRODUZEM QUANDO SÃO TOCADOS AO MESMO TEMPO.

Veja mais informações nas Orientações didáticas.

- 2 ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DA CANTIGA A SEGUIR.

Veja mais informações nas Orientações didáticas.

ALECRIM DOURADO

ALECRIM, ALECRIM DOURADO
QUE NASCEU NO CAMPO
SEM SER SEMEADO

FOI MEU AMOR
QUEM ME DISSE ASSIM
QUE A FLOR DO CAMPO
É O ALECRIM

TEXTO DA CULTURA POPULAR.



Julia Pimental/DBR

- 3 OUÇA O ÁUDIO DA CANTIGA. DEPOIS, CANTE A CANTIGA COM OS COLEGAS.

Veja mais informações nas Orientações didáticas.

SESSENTA E NOVE

69

e que o material que compõe o instrumento é um dos principais fatores que interferem em sua sonoridade. Alguns instrumentos apresentam os dois materiais em sua composição. Por exemplo: a clarineta tem o corpo de madeira, e suas chaves, responsáveis pelas alterações nas alturas dos sons produzidos, são feitas de metal.

- **Atividade 1:** Ouça o áudio 1 com os estudantes. Primeiro a melodia é tocada por cada um dos instrumentos (saxofone, clarineta e flauta). Depois, no áudio 2, é tocada novamente pelos três instrumentos juntos. Incentive os estudantes a ouvir as diferenças sonoras entre os instrumentos, percebendo a nova sonoridade obtida quando são combinados.
- **Atividade 2:** Leia o enunciado da atividade para os estudantes em voz alta e, em seguida, leia a letra da cantiga “Alecrim dourado”, observando o ritmo e a entonação dos versos. Oriente os estudantes a seguir o texto em seus livros. Caso eles já tenham condições

de ler com certa autonomia, você pode pedir a alguns deles que façam a leitura em voz alta sozinhos.

- **Atividade 3:** Os áudios 3 e 4 apresentam a cantiga “Alecrim dourado” — o primeiro com voz e instrumentos, e o segundo apenas com os instrumentos. Use o áudio 3 para ensinar a cantiga aos estudantes. Ouça-o com eles algumas vezes seguidas, incentivando-os a cantar junto com a gravação. Quando se sentirem seguros, use o áudio 4 como *playback* para que cantem sem o auxílio da voz gravada.
- O trabalho com cantigas populares promove um trabalho interdisciplinar com o componente Educação Física (EF12EF01), na medida em que leva os estudantes a experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular.

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma estudantes **deficientes auditivos**, faça a adaptação da atividade utilizando recursos visuais, táteis e linguísticos. Apresente a eles os instrumentos musicais com imagens e vídeos que mostrem como são tocados, preferencialmente com legenda em Libras. Para que possam perceber o som desses instrumentos, utilize balões presos em caixas de som ou almofadas vibratórias, que permitam que sintam a vibração. Para o trabalho com a cantiga “Alecrim dourado”, providencie imagens que representem cada parte da canção e, se possível, mostre aos estudantes vídeos com interpretação em Libras. Por fim, para o momento de cantarem coletivamente, proponha ritmo com palmas, batidas dos pés ou instrumentos que vibrem. Você pode promover um momento de partilha, apresentando a cantiga em Libras e incentivando a turma toda a participar cantando com sinais e movimentos. Assim, o estudante com deficiência auditiva participa da aula de forma ativa, compreendendo o conteúdo e interagindo com os colegas por meio de estratégias acessíveis e inclusivas.

ARTES INTEGRADAS**Artes integradas**

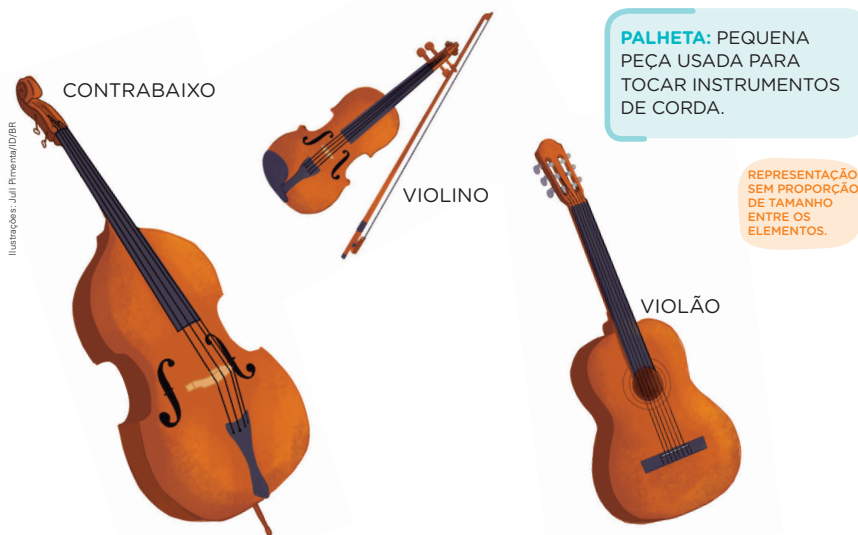
- “Alecrim dourado” é uma cantiga da cultura popular brasileira. Ao trabalhá-la com a turma, você pode fazer várias combinações de vozes, organizando a turma em grupos. Por exemplo, cada grupo canta uma estrofe; ou um estudante canta sozinho uma parte da canção e depois todos cantam juntos novamente. Os estudantes poderão também criar movimentos corporais e gestos que ilustrem o sentido da letra, possibilitando a experimentação de canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

HABILIDADES MOBILIZADAS NOS SUBTEMAS “INSTRUMENTOS DE CORDA”, “INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO” E NA SEÇÃO ATIVIDADES

- » (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.
- » (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.
- » (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
- » (EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.
- » (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando as semelhanças (padrões) e diferenças.

INSTRUMENTOS DE CORDA

ESSES INSTRUMENTOS PRODUZEM SOM QUANDO TOCAMOS AS CORDAS COM OS DEDOS, COM **PALHETA** OU COM UM ARCO. SÃO EXEMPLOS: O CONTRABAIXO, O VIOLINO E O VIOLÃO.



INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO

PRODUZEM SOM AO SEREM SACUDIDOS OU “BATIDOS” COM AS MÃOS OU COM **BAQUETAS**.

ALGUNS EXEMPLOS SÃO: OS PRATOS, O TAMBORIM, O PANDEIRO E O TAMBOR.



70 SETENTA

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que observem atentamente as ilustrações dos instrumentos de corda e de percussão. Depois, leia o texto da página para a turma. Em seguida, explore com eles a ilustração que acompanha a cantiga “Meu galinho” e pergunte-lhes se imaginam qual é o conteúdo do texto presente na atividade 3. Por fim, leia para os estudantes a cantiga “Meu galinho” e, depois, cante-a com eles.

Orientações didáticas

- Os instrumentos musicais mais conhecidos na atualidade são, em geral, o resultado de um longo processo de evolução e de adaptação às necessidades técnicas dos músicos. Todas as culturas apresentam instrumentos próprios, e novos objetos sonoros continuam a ser inventados e construídos. Alguns instrumentos podem ter formatos bem parecidos, como o contrabaixo e o violino, apesar

de seus sons serem diferentes. O tema proposto permite reconhecer as características de instrumentos musicais variados.

- Esse conteúdo também dialoga com a habilidade da Computação **EF01CO01**, pois organiza e classifica instrumentos em grupos com base em semelhanças e diferenças na forma de produzir som.
- Explique aos estudantes que o contrabaixo e o violino são tocados principalmente com um arco, que, ao passar pelas cordas, faz com que elas vibrem, gerando os sons. Esses instrumentos também podem ser tocados com os dedos.
- O violão é um instrumento bastante presente na cultura musical brasileira e é tocado geralmente com os dedos. Alguns músicos podem utilizar uma palheta, em geral feita de plástico, para tocar as cordas, gerando um som característico dessa forma de tocar. O corpo do violão funciona como uma caixa de ressonância que amplia naturalmente os sons gerados pelas cordas.

Não escreva no livro.

ATIVIDADES

- 1 OUÇA O SOM DO CONTRABAIXO, DO VIOLINO E DO VIOLÃO TOCADOS CADA UM DE UMA VEZ. DEPOIS, OUÇA O SOM QUE ELES PRODUZEM QUANDO SÃO TOCADOS JUNTOS.
Veja mais informações nas Orientações didáticas.
- 2 OUÇA OS SONS DE PRATOS, TAMBORIM, PANDEIRO E TAMBOR SOZINHOS. DEPOIS, OUÇA-OS JUNTOS.
Veja mais informações nas Orientações didáticas.
- 3 O PROFESSOR VAI LER A CANTIGA “MEU GALINHO”. ACOMPANHE COM O TEXTO A SEGUIR.
Veja mais informações nas Orientações didáticas.

ARTES INTEGRADAS

5

6

7

8

**MEU GALINHO**

FAZ TRÊS NOITES QUE EU NÃO DURMO, OLA RÁ!
POIS PERDI O MEU GALINHO, OLA RÁ!
COITADINHO, OLA RÁ!
POBREZINHO, OLA RÁ!
EU PERDI LÁ NO QUINTAL.

ELE É BRANCO E AMARELO, OLA RÁ!
TEM A CRISTA VERMELHINHA, OLA RÁ!
BATE AS ASAS, LALÁ! ABRE O BICO, OLA RÁ!
ELE FAZ QUI-RI-QUI-QUI.
PROCUREI EM MATO GROSSO, OLA RÁ!
AMAZONAS E PARÁ, OLA RÁ!
ENCONTREI, OLA RÁ! MEU GALINHO, OLA RÁ!
NO SERTÃO DO CEARÁ!

TEXTO DA CULTURA POPULAR.



- 4 AGORA, PRESTE ATENÇÃO AO ÁUDIO DA CANTIGA, COM OS SONS DOS INSTRUMENTOS E DAS VOZES. DEPOIS, CANTE A CANTIGA COM OS COLEGAS.

Veja mais informações nas Orientações didáticas.

9

10

SETENTA E UM

71

Atividade complementar

- O compositor inglês Benjamin Britten (1913-1976) compôs uma música no intuito de auxiliar os ouvintes iniciantes na música de concerto a identificar os diferentes instrumentos que compõem uma orquestra.
- Para visualizar a Orquestra Sinfônica da WDR executando o concerto criado por ele, digite em um site de vídeos na internet o título “Britten: the young person’s guide to the orchestra”. O vídeo tem cerca de 16 minutos de duração, mas para a atividade serão usados apenas os dois primeiros. Atente para a seguinte sequência: toda a orquestra toca a melodia; em seguida, uma variação da melodia é executada somente pelos instrumentos de sopro; novamente, uma variação da melodia é executada, mas somente pelo naipe de cordas; outra variação da melodia é executada apenas pela percussão. São os tímpanos que tocam as primeiras notas da melodia. Finalmente, toda a orquestra volta a tocar a melodia original em conjunto.
- Se possível, mostre o vídeo ou uma gravação da música à turma, chamando a atenção para a sequência em que entra cada família de instrumentos descrita anteriormente.

ARTES INTEGRADAS**Artes integradas**

- “Meu galinho” é uma canção infantil da cultura popular brasileira. Ao trabalhá-la com os estudantes, você pode organizá-los em grupos, fazendo várias combinações de vozes. A atividade possibilita identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, além de conhecer e de valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial.



- Encontre mais dois exemplos de cantigas para mostrar aos estudantes no infográfico clicável *Cantigas*.

- **Atividade 1:** Ouça o áudio 5 com os estudantes. Nele, a melodia é tocada por um instrumento de cada vez. Depois, ouça o áudio 6, em que os instrumentos tocam em conjunto. Incentive os estudantes a ouvir as diferenças sonoras entre eles, percebendo a nova sonoridade que é obtida pela combinação deles.
- **Atividade 2:** Repita o processo da atividade 1, dessa vez utilizando os áudios 7 (instrumentos solo) e 8 (conjunto).
- **Atividade 3:** Leia o texto para os estudantes em voz alta, orientando-os a seguir a letra da canção “Meu galinho” em seus livros. Caso os estudantes já tenham condições de ler textos com certa autonomia, você pode pedir a alguns deles que façam a leitura em voz alta sozinhos.
- **Atividade 4:** Os áudios 9 e 10 apresentam a cantiga “Meu galinho” — o primeiro com voz e instrumentos, e o segundo apenas com os instrumentos. Use o áudio 9 para ensinar a cantiga aos estudantes. Ouça-o com eles

algumas vezes seguidas, incentivando-os a cantar junto da gravação. Quando se sentirem seguros, use o áudio 10 como *playback* para que cantem sem o auxílio da voz gravada.

- O trabalho com cantigas populares promove uma possibilidade de trabalho interdisciplinar com o componente Educação Física (EF12EF01), na medida em que leva os estudantes a experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE ARTE E CIDADANIA

- » (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.
- » (EF01HI03) Descrever e distinguir os seus papéis e responsabilidades relacionados à família, à escola e à comunidade.

Para complementar

BRASIL. *Lei n. 8069/1990*. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Casa Civil, 1990. Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 15 mar. 2025.

Nesse link, é possível ler na íntegra o *Estatuto da Criança e do Adolescente* (ECA). Se julgar pertinente, trabalhe alguns itens desse documento com os estudantes, apresentando-lhes alguns de seus direitos e deveres.

Atividade complementar

- Se possível, procure em plataformas de vídeo na internet e assista com eles a vídeos com apresentações musicais dos participantes do projeto apresentado ou de outros projetos sociais voltados à música, promovendo um momento de apreciação musical contextualizada.

ARTE E CIDADANIA

MÚSICA PARA TODOS

TODAS AS PESSOAS TÊM DIREITOS E DEVERES. AS CRIANÇAS, EM ESPECIAL, TÊM DIREITO À EDUCAÇÃO, À CULTURA, AO ESPORTE E AO LAZER, ENTRE OUTROS.

PRESERVAR A NATUREZA E RESPEITAR O PRÓXIMO, POR EXEMPLO, SÃO DEVERES DE TODAS AS PESSOAS, EM QUALQUER IDADE. O CONJUNTO DE DIREITOS E DEVERES É CHAMADO **CIDADANIA**.

MUITOS PROJETOS VOLTADOS PARA A CIDADANIA INFANTIL INCLUEM A MÚSICA EM SUAS ATIVIDADES. POR EXEMPLO, NOS NÚCLEOS ESTADUAIS DE ORQUESTRAS JUVENIS E INFANTIS DA BAHIA (NEOJIBA), SÃO TRABALHADOS VALORES COMO RESPEITO, SOLIDARIEDADE E COOPERAÇÃO POR MEIO DA PRÁTICA MUSICAL EM GRUPO.



Beatriz Mendes/Neojiba

1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam a importância de ter seus direitos respeitados para que possam crescer e se desenvolver de forma saudável e feliz, observando os princípios da cidadania.

◀ CRIANÇAS DO NEOJIBA EM APRESENTAÇÃO EM SALVADOR, NA BAHIA. FOTO DE 2022.

- 1 CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR: POR QUE É IMPORTANTE QUE OS DIREITOS DAS CRIANÇAS SEJAM RESPEITADOS?
- 2 O QUE VOCÊ PENSA SOBRE OS DEVERES DAS CRIANÇAS?

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compreendam que também podem contribuir para a cidadania por meio de ações como respeito ao próximo e à natureza.



Roteiro de aula

- Leia para os estudantes o texto do boxe *Arte e cidadania* e oriente-os a apreciar a imagem que mostra várias crianças tocando instrumentos musicais em uma atividade de um projeto social.

Orientações didáticas

- Em todo o Brasil, existem diversos projetos que buscam, por meio do ensino e da prática musical, fomentar a inclusão das pessoas, desenvolvendo conjuntamente a cidadania e a educação musical. O projeto Neojiba é um exemplo disso. Informe-se se em seu município há projetos semelhantes e, caso haja, apresente-os aos estudantes.



Consciência social

- **Atividade 1:** Explore com os estudantes a consciência social que permite compreender as normas sociais, a ética e os comportamentos. Leve-os a perceber que a capacidade de se pôr no lugar do outro, respeitando a diversidade, permite que entendam o motivo pelo qual o direito de todas as crianças deve ser respeitado. Promova uma conversa para que eles reflitam sobre como projetos como o Neojiba promovem e garantem o respeito aos direitos das crianças.

- **Atividade 2:** Auxilie os estudantes a compreender que mesmo as crianças têm responsabilidades na vida em sociedade, como respeitar a si mesmas, os colegas, os professores, os pais e os responsáveis, além de ajudar a cuidar do meio ambiente.
- O trabalho desenvolvido no boxe *Arte e cidadania* mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Cidadania e Cívismo — Direitos da Criança e do Adolescente**, em relação direta com a abordagem do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). A participação em projetos musicais desenvolve valores como convivência, cooperação e solidariedade, fundamentais para o exercício da cidadania. A reflexão sobre os direitos e deveres mobiliza também uma interdisciplinaridade com História (EF01HI03).

ATIVIDADES

- 1 CONVERSE COM UM ADULTO QUE MORE COM VOCÊ E CONTE A ELE O QUE VOCÊ APRENDEU SOBRE OS INSTRUMENTOS MUSICAIS ATÉ AGORA. **Resposta pessoal.**



- 2 COM A AJUDA DESSE ADULTO, PROCURE E RECORTE, COM UMA TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS, IMAGENS DE INSTRUMENTOS: UM DE CORDA, UM DE SOPRO E UM DE PERCUSSÃO.

ATENÇÃO!

VOCÊ DEVE COLAR CADA IMAGEM NO ESPAÇO CORRESPONDENTE, DE ACORDO COM O TIPO DE INSTRUMENTO: DE CORDA, DE SOPRO E DE PERCUSSÃO.

ATENÇÃO!

TOME CUIDADO AO USAR A TESOURA.

- 3 COLE CADA IMAGEM NO ESPAÇO CORRESPONDENTE.

INSTRUMENTO DE CORDA

As respostas da atividade 3 vão depender dos instrumentos escolhidos pelos estudantes.

- A. ESCREVA O NOME DO INSTRUMENTO DE CORDA QUE VOCÊ ESCOLHEU.

- B. QUANTAS LETRAS TEM ESSE NOME?

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO ATIVIDADES

» (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.

» (EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

**Para casa**

- Combine com a turma uma data de entrega da atividade. Caso haja estudantes que ainda não conseguem escrever com mais autonomia, oriente-os a também pedir a ajuda do adulto na tarefa de escrita e de contagem de letras.

Roteiro de aula

- Oriente os estudantes a fazer essa atividade acompanhados de um adulto, para que sejam ajudados a selecionar materiais que possam ser recortados e manuseiem as tesouras com cuidado.

Orientações didáticas

- **Atividade 1:** Oriente os estudantes a contar a um adulto com quem convivem as principais características que aprenderam de cada uma das famílias de instrumentos: os instrumentos de corda produzem sons quando tocamos as cordas com os dedos, com arco ou com palheta; os instrumentos de sopro produzem sons ao serem soprados; os instrumentos de percussão produzem sons ao serem sacudidos ou batidos.
- **Atividade 2:** Caso os estudantes não encontrem imagens para recortar, eles

podem desenhar, à sua maneira, alguns dos instrumentos descritos no capítulo, tentando manter as características principais que mostram que cada um desses instrumentos pertence a uma das três famílias (corda, sopro, percussão).

- **Atividade 3:** Os estudantes deverão colar ou desenhar cada instrumento no espaço correspondente, de acordo com a respectiva família: de corda, de sopro ou de percussão. Eles também deverão escrever os nomes dos instrumentos escolhidos. Avalie o estágio dos estudantes no processo de alfabetização e, se necessário, oriente-os a procurar nomes de instrumentos que já consigam ler.
- Na aula seguinte, verifique se os estudantes conseguiram relacionar os instrumentos escolhidos às famílias a que pertencem (corda, sopro ou percussão). Verifique

também se conseguiram escrever os nomes dos instrumentos e contar as letras de cada nome escrito.

- O trabalho de escrever os nomes dos instrumentos incentiva o registro de palavras de forma alfabética, dialogando com a habilidade EF01LP02 e colaborando com o processo de alfabetização.

Atividade complementar

- Além dos instrumentos tradicionais e daqueles inventados pelos estudantes — prática a ser trabalhada nas próximas páginas —, mostre-lhes que o corpo humano pode produzir sons diferentes de muitas maneiras e que esses sons também podem ser utilizados para se fazer música. Alguns exemplos são: bater as palmas das mãos umas nas outras, no peito, nas pernas ou nas bochechas com a boca aberta; bater os braços, imitando uma ave; bater os pés, descalços ou calçados, no chão; imitar ruídos com a voz; assoviar; etc.

Para complementar

JENKINS, Lucien. *Manual ilustrado dos instrumentos musicais*. São Paulo: Irmãos Vitale, 2009.

Esse livro apresenta instrumentos de diversas partes do mundo, modernos e antigos, suas origens, como se desenvolveram, como são tocados e que tipo de sons produzem.

INSTRUMENTOS de Orquestra. [S. l.; s. n.], 2018. 25 vídeos. Publicado pelo canal Osesp. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLdY4sOsWnMgkOu2fkPXeC7EmHXbrAF-LI>. Acesso em: 14 ago. 2025.

A Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo (Osesp) publicou a *playlist* "Instrumentos de Orquestra", com 25 vídeos curtos em que os músicos contam a história de seus instrumentos e explicam como o som é produzido por eles, entre outras informações. Se julgar interessante, escolha alguns para ver com a turma.

As respostas a estes itens vão depender dos instrumentos escolhidos pelos estudantes.

INSTRUMENTO DE SOPRO

- C. ESCREVA O NOME DO INSTRUMENTO DE SOPRO QUE VOCÊ ESCOLHEU.

- D. QUANTAS LETRAS TEM ESSE NOME?

INSTRUMENTO DE PERCUSSÃO

- E. ESCREVA O NOME DO INSTRUMENTO DE PERCUSSÃO QUE VOCÊ ESCOLHEU.

- F. QUANTAS LETRAS TEM ESSE NOME?

Orientações didáticas

- Se julgar pertinente, escolha alguns nomes de instrumentos e escreva-os na lousa. Leia cada palavra com os estudantes. Depois, dependendo do nível de alfabetização da turma, peça aos estudantes que leiam sozinhos as palavras que já conseguem.
- Essa atividade colabora com o processo de alfabetização e de letramento matemático. Garanta que os estudantes escrevam a forma das letras e dos números corretamente.

EXISTE UMA ENORME VARIEDADE DE OBJETOS SONOROS E INSTRUMENTOS POUCO COMUNS QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA FAZER MÚSICA.

O MÚSICO BRASILEIRO HERMETO PASCOAL (1936-), POR EXEMPLO, É UMA PERSONALIDADE CONHECIDA MUNDIALMENTE POR FAZER MÚSICA COM OS MAIS DIVERSOS OBJETOS. EM SUAS GRAVAÇÕES E SHOWS, ALÉM DE TOCAR INSTRUMENTOS TRADICIONAIS, COMO ACORDEÃO, FLAUTA, PIANO, SAXOFONE, TROMPETE E VIOLÃO, ELE COSTUMA UTILIZAR OBJETOS COMO PRATOS, PANEIS, COLHERES, BACIAS COM ÁGUA E TUDO O QUE A IMAGINAÇÃO CRIAR.



Van Campos/Contrasto

▲ O MÚSICO HERMETO PASCOAL FAZENDO SONS COM UMA CHALEIRA DURANTE SHOW REALIZADO NO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO. FOTO DE 2022.

SETENTA E CINCO

75

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “ENGENHOCAS MUSICAIS” E NA SEÇÃO ATIVIDADES

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

Atividade complementar

- Se possível, assista aos vídeos de um show realizado por Hermeto Pascoal e pelos músicos que o acompanham. Disponível em: www.instrumentalsescbrasil.org.br/artistas/hermeto-pascoal/show-em-24-abril-2017. Acesso em: 15 mar. 2025.
- No mesmo site, é possível assistir a dez composições de autoria de Hermeto Pascoal. A primeira música, “Entrando pelos canos”, é tocada por cinco músicos que manipulam, cada um, dois pedaços de canos de metal, percutindo-os sobre uma base também de metal. As demais composições trazem diferentes gêneros musicais brasileiros. Nelas, Hermeto toca instrumentos como piano, pandeiro e escaleta, e produz sons cantando em um copo com água e em instrumentos inventados por ele, além de fazer diversos sons com a boca.

Roteiro de aula

- Observe com os estudantes a imagem do músico Hermeto Pascoal em uma apresentação com instrumento não convencional (no caso, tocando uma chaleira) e, depois, leia para a turma o texto sobre o artista.
- Depois, leia o texto da próxima página sobre o trabalho de Anton Walter Smetak e peça-lhes que realizem as atividades propostas com base na imagem do instrumento *Pindorama*.

Orientações didáticas

- O contato com a obra de Hermeto Pascoal é uma possibilidade para o trabalho com as habilidades de identificar e de apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, de explorar fontes sonoras diversas e de conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira.

Não escreva no livro.

Atividade complementar

- Se julgar pertinente, converse com a turma sobre o Uakti, grupo brasileiro de música instrumental que atuou de 1978 a 2015. O grupo ficou conhecido por fazer música com instrumentos não convencionais, projetados e construídos por Marco Antônio Guimarães, um de seus integrantes. Tubos de PVC, bacias, rodas de bicicleta e fios de arame foram alguns dos materiais utilizados para a construção dos instrumentos do grupo.
- Se possível, digite “Uakti” em um site de buscas e assista ao vídeo de alguma apresentação do grupo. Mostre um trecho do vídeo aos estudantes, chamando a atenção deles para a engenhosidade dos instrumentos utilizados e a grande musicalidade com que os integrantes tiravam sons desses objetos.

Para complementar

RIBEIRO, Artur Andrés. *UAKTI: um estudo sobre a construção de novos instrumentos musicais acústicos*. Belo Horizonte: C/Arte, 2004.

Nesse livro, escrito por um dos integrantes do grupo, é possível conhecer em detalhes vários dos instrumentos construídos e tocados pelo Uakti.

INVENTANDO OUTROS SONS

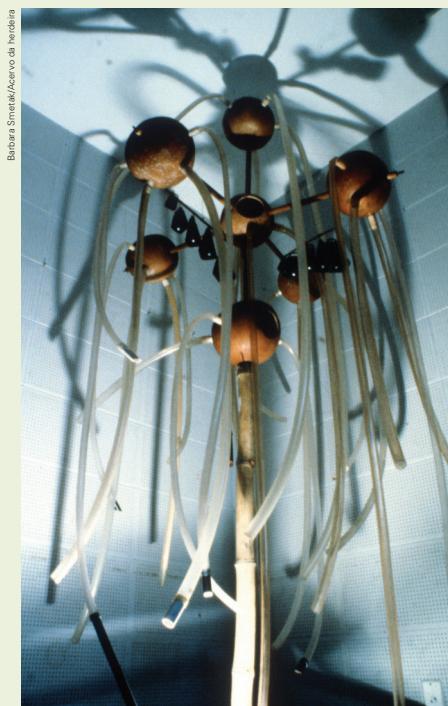
ANTON WALTER SMETAK (1913-1984) FOI UM MÚSICO SUÍÇO QUE VIVEU NO BRASIL. ELE ADORAVA INVENTAR INSTRUMENTOS MÚSICAIS.

QUALQUER MATERIAL PODERIA SERVIR PARA CONSTRUIR SEUS INSTRUMENTOS. DE TÃO DIFERENTES E INTERESSANTES, ESSES OBJETOS ERAM CONSIDERADOS OBRAS DE ARTE VISUAIS PARA VER E TOCAR, E FICARAM CONHECIDOS COMO **PLÁSTICAS SONORAS**.

a. Resposta pessoal. O instrumento é feito de cabaças, mangueiras e apitos, mas é possível que os estudantes apontem outros objetos semelhantes.

ATIVIDADES

- OBSERVE A IMAGEM A SEGUIR E CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES.



A. O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM? QUE OBJETOS VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR?

B. COMO VOCÊ IMAGINA OS SONS DESSE INSTRUMENTO? DE QUE MODO ACHA QUE ELE É TOCADO?

b. Respostas pessoais. Esse instrumento produz sons ao ser soprado por várias pessoas ao mesmo tempo nos apitos que ficam nas extremidades das mangueiras.

INSTRUMENTO COLETIVO PINDORAMA, DE WALTER SMETAK, 1973.

Orientações didáticas

- No texto é apresentado o trabalho de Anton Walter Smetak como exemplo das múltiplas maneiras de se fazer música, destacando a invenção e a busca por novas sonoridades, assim como no trabalho do multi-instrumentista Hermeto Pascoal. As informações apresentadas também permitem abordar a habilidade de explorar fontes sonoras diversas.
- **Atividade a:** Leve os estudantes a perceber o caráter de integração das artes plásticas sonoras, que, além de produzir sons, são também esculturas para a apreciação visual.
- **Atividade b:** Trabalhe os detalhes da imagem, incentivando os estudantes a tentar descobrir como o instrumento seria tocado. Depois, explique a eles que o instrumento Pindorama foi criado para ser tocado por várias pessoas ao mesmo tempo. Com isso, desperta-se a ideia de criação coletiva, diferente da

maneira tradicional, em que cada músico toca seu instrumento sozinho. Comente com os estudantes que, no caso da obra Pindorama, as cabaças foram utilizadas para amplificar o som que vem das mangueiras sopradas cada uma por uma pessoa diferente.

CURTIU?

O MÚSICO MARCO SCARASSATTI (1971-) NASCEU EM CAMPINAS, SÃO PAULO. ALÉM DE ESTUDAR A OBRA DE WALTER SMETAK, MARCO TAMBÉM INVENTA OS PRÓPRIOS INSTRUMENTOS.

- 1** O PROFESSOR VAI LER UM TRECHO DE UMA ENTREVISTA REALIZADA COM O ARTISTA. ACOMPANHE A LEITURA.

COMO SURGEM SUAS IDEIAS PARA CRIAR UM NOVO INSTRUMENTO OU UMA MÚSICA A PARTIR DELE?

MARCO SCARASSATTI: PENSO O NOVO INSTRUMENTO A PARTIR DO DESEJO DE UM SOM ESPECÍFICO, UM MODO DE SE PRODUIR O SOM OU A PARTIR DA IDEIA DO FORMATO DESSE INSTRUMENTO. MUITAS VEZES, ISSO ACONTECE DEPOIS DE ENCONTRAR ALGUM OBJETO QUE JÁ TENHA UMA FORMA OU UM SOM QUE ME ESTIMULE. PENSO QUE A INVENÇÃO DESSES INSTRUMENTOS JÁ É FAZER MÚSICA.



▲ MARCO SCARASSATTI TOCANDO UM INSTRUMENTO NÃO CONVENCIONAL EM SEU ESTÚDIO. FOTO DE 2023.

ENTREVISTA REALIZADA EM 2021 E CONCEDIDA PELO ARTISTA ESPECIALMENTE PARA ESTA OBRA.

- 2** AGORA, CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR E RESPONDA A ESTAS PERGUNTAS. 

- A. COMO MARCO COSTUMA TER IDEIAS PARA CRIAR OS SEUS INSTRUMENTOS?** **a. O músico busca sons específicos e maneiras de obter esses sons de objetos. O formato original de um objeto também pode servir de estímulo para a criação.**
- B. QUE OBJETO VOCÊ IMAGINA QUE PODERIA SE TRANSFORMAR EM UM INSTRUMENTO SONORO?** **b. Resposta pessoal. Os estudantes podem citar os mais diversos tipos de objetos ou os exemplos estudados no capítulo.**

SETENTA E SETE

77

Roteiro de aula

- Leia o texto do box *Curtiu?* para os estudantes e peça a eles que observem com atenção a imagem de Marco Scarassatti tocando o instrumento criado por ele. Depois, oriente-os na realização das atividades.

Orientações didáticas

- Nesse box, é apresentado o trabalho do professor Marco Scarassatti, estudioso da obra de Anton Walter Smetak e criador de instrumentos e objetos sonoros.
- **Atividade 1:** Se necessário, leia novamente a entrevista com Marco Scarassatti e peça aos estudantes que recontem, com as próprias palavras, o que entenderam. Na entrevista, o artista explica que não há regras determinadas para a criação de novos instrumentos, pois tudo pode servir como estímulo à imaginação.

- Essa atividade incentiva a valorização do patrimônio cultural, material e imaterial, especialmente o brasileiro.
- **Atividade 2:** Incentive os estudantes a procurar estímulos para a criação de objetos sonoros e de instrumentos: o formato de um objeto ou a maneira de obter o som dele podem servir de inspiração, por exemplo.

HABILIDADE MOBILIZADA NO BOXE CURTIU?

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

Atividade complementar

- Verifique se no município e nos arredores de onde se localiza a escola existem artistas que criam ou tocam instrumentos musicais não convencionais e, se possível, agende uma visita do artista à escola ou organize uma visita da turma ao espaço de trabalho dele. Caso julgue interessante, possibilite aos estudantes ouvir ou tocar alguns instrumentos criados pelo artista.
- Durante a visita, oriente-os a observar como o artista criou o instrumento, quais materiais são utilizados em sua confecção e como o som desse instrumento é produzido.
- Depois, em sala de aula, organize uma roda de conversa com a turma para que as opiniões sobre a visita sejam compartilhadas.

Para complementar

SEABRA, Sergio Cleto. *Como construir instrumentos musicais usando materiais caseiros*. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1979.

O livro apresenta instruções para a construção de instrumentos musicais simples e dicas sobre como tirar sons desses objetos sonoros.

FELIZ, Júlio. *Instrumentos sonoros alternativos*. Cam-po Grande: Oeste, 2002.

O livro ensina a construir instrumentos alternativos de sopro, de corda e de percussão.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISE!

- » (EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
- » (EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
- » (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.



Para casa

- Oriente os estudantes a, em casa, recontar a um adulto o que aprenderam sobre os músicos que usam a criatividade para inventar instrumentos e fazer música com eles.
- Em seguida, com a ajuda do adulto, os estudantes deverão pesquisar outros artistas ou grupos que também utilizam instrumentos alternativos para fazer música e registrar o nome de um dos artistas ou grupos.
- Ainda com a ajuda do adulto, os estudantes deverão selecionar objetos sonoros que possam ser levados para a escola.

PESQUISE!

OBJETOS SONOROS

O GRUPO DE PERCUSSÃO CURUMIM NA LATA, DE MANAUS, NO ESTADO DO AMAZONAS, FAZ MÚSICA COM INSTRUMENTOS CONSTRUÍDOS COM PEDAÇOS DE TAMBORES DE AÇO, BALDES DE PLÁSTICO, EMBALAGENS DE PAPELÃO, PEDAÇOS DE MADEIRA E OUTROS MATERIAIS DESCARTADOS.



▲ APRESENTAÇÃO DO GRUPO DE PERCUSSÃO ALTERNATIVA CURUMIM NA LATA, EM MANAUS, AMAZONAS. FOTO DE 2023.

- 1 CONVERSE COM UM ADULTO QUE MORE COM VOCÊ E CONTE A ELE O QUE VOCÊ APRENDEU ATÉ AGORA SOBRE OS INVENTORES DE INSTRUMENTOS MÚSICAIS.
- 2 COM A AJUDA DESSE ADULTO, PESQUISE (NA INTERNET OU EM JORNAIS E REVISTAS IMPRESSOS) GRUPOS QUE FAZEM MÚSICA COM INSTRUMENTOS MÚSICAIS ALTERNATIVOS, ISTO É, CONSTRUÍDOS COM MATERIAIS QUE INICIALMENTE TINHAM OUTRA FUNÇÃO.
- 3 NO ESPAÇO A SEGUIR, ESCREVA O NOME DO GRUPO QUE VOCÊ PESQUISOU.

Resposta pessoal.

Roteiro de aula

- Leia o texto introdutório da atividade para os estudantes. Peça a eles que observem a foto do grupo Curumim na Lata, que faz música utilizando instrumentos criados por seus integrantes com materiais reaproveitados. Em seguida, explique aos estudantes as etapas da pesquisa que vão realizar.

Orientações didáticas

- As atividades de pesquisa dessa seção permitem o trabalho com as habilidades de perceber e de explorar os elementos constitutivos da música, por meio de práticas diversas, e de explorar fontes sonoras diversas.
- Os objetos sonoros escolhidos pelos estudantes para trazer à escola serão utilizados na atividade “Orquestra maluca”, da seção *Explore, experimente e crie!*.

- Se possível, tenha o próprio conjunto de instrumentos e de objetos sonoros para serem utilizados durante as aulas, emprestando-os aos estudantes que não puderam ou não conseguiram criar ou trazer seus instrumentos sonoros.
- Verifique se os estudantes foram capazes de escrever os nomes dos grupos que pesquisaram. Escolha alguns desses nomes e escreva-os na lousa. Leia cada palavra com os estudantes.
- Explore com os estudantes as maneiras de produzir sons em cada objeto trazido: batendo, soprando, chacoalhando, etc.
- O trabalho com essa seção incentiva o reconhecimento de padrões e características específicas. Essa capacidade de organizar e categorizar um objeto promove uma interdisciplinaridade com a Computação (EF01CO01).

- 4** EM CASA, ENCONTRE UM OBJETO QUE POSSA SER USADO PARA FAZER SONS MUSICAIS. POR EXEMPLO: BALDE, PANELA, GARRAFAS PLÁSTICAS VAZIAS, CHAVES SEM USO, COLHERES, PEDAÇOS DE CANOS DE PVC, ETC.



Graziela Andrade/DBR

6a. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a classificar os instrumentos como de corda, de sopro ou de percussão, de acordo com o que foi estudado neste capítulo.

- 5** EXPLORE O OBJETO, TENTANDO DESCOBRIR MANEIRAS DE FAZER SONS COM ELE. COM A AUTORIZAÇÃO DO ADULTO, LEVE ESSE OBJETO PARA A ESCOLA. ELE SERÁ UTILIZADO NA ATIVIDADE “ORQUESTRA MALUCA”, DA SEÇÃO *EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!*

DICA!

OBSERVE COM ATENÇÃO OS OBJETOS PRESENTES NO SEU DIA A DIA E USE A CRIATIVIDADE PARA DESCOBRIR COMO MUITAS COISAS PODEM SER TRANSFORMADAS EM INSTRUMENTOS MUSICAIS.

- 6** DEPOIS, CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE ESTAS QUESTÕES:

- A.** VOCÊ CLASSIFICA SEU INSTRUMENTO COMO: DE CORDA, DE SOPRO OU DE PERCUSSÃO?
- B.** O QUE VOCÊ ACHOU MAIS INTERESSANTE NOS INSTRUMENTOS DOS COLEGAS?

6b. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a relatar objetos e sons curiosos e inesperados, evitando comparações que possam desvalorizar o trabalho dos colegas.

SETENTA E NOVE

79

- A seguir, apresentamos algumas sugestões de objetos:

- Reunir várias chaves de porta que não têm mais utilidade, amarrando-as com fios de náilon ou barbante e, assim, obter um som ao chacoalhar todas ao mesmo tempo.
- Colocar pedrinhas ou areia grossa dentro de garrafas vazias de plástico ou latas de refrigerante, fechando-as depois. Para produzir som, basta chacoalhar a garrafa ou a lata com o conteúdo escolhido.
- Usar chapas de radiografia que não tenham mais utilidade. Segure uma das extremidades da chapa e movimente-a — ela produzirá um som ao ser agitada, parecido com o de trovões.
- Ouvir as variações possíveis de som utilizando baldes, bacias e panelas de diversos tamanhos e materiais (plástico, metal, etc.).

Bater com as mãos ou com baquetas no fundo desses objetos produz sons interessantes.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

- » (EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
- » (EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
- » (EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
- » (EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
- » (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.
- » (EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.

Diversidade e inclusão

Estudantes com **deficiência auditiva** podem acompanhar a atividade com apoio de sinais visuais para marcar o ritmo, como gestos ou luzes. Estudantes com **deficiência visual**, podem trabalhar com objetos sonoros com texturas variadas, estimulando a exploração tátil e auditiva. Estudantes com **deficiência intelectual** podem trabalhar com instrumentos simples, sequências curtas e repetições. Dê orientações passo a passo e, se possível, associe os sons a cores, imagens ou símbolos. Para os estudantes com **deficiência física** ou motora, escolha objetos leves e fáceis de segurar ou que possam ser tocados com apoio. Organize os grupos de forma colaborativa, incentivando o apoio entre os colegas.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

ORQUESTRA MALUCA

1. AGORA, VOCÊ E OS COLEGAS VÃO CRIAR UMA COMPOSIÇÃO MUSICAL COLETIVA COM OS OBJETOS SONOROS QUE TROUXERAM DE CASA.
2. COM A ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR, FORMEM GRUPOS.
3. TESTEM OS DIFERENTES SONS QUE PODEM SER PRODUZIDOS PELOS INSTRUMENTOS QUE VOCÊS TÊM EM MÃOS.
4. DEPOIS, COMPONHAM UMA SEQUÊNCIA MUSICAL COM ELES. SE POSSÍVEL, COM A AJUDA DO PROFESSOR, GRAVEM E DEPOIS OUÇAM ESSA SEQUÊNCIA.



Graziela Andrade/IDBR

5. QUANDO TIVEREM CRIADO UMA SEQUÊNCIA DE SONS QUE ACHAREM INTERESSANTE, ENSAIEM PARA APRESENTÁ-LA PARA OS DEMAIS COLEGAS DA TURMA.

80

OITENTA

Roteiro de aula

- Os estudantes usarão os instrumentos coletados na seção *Pesquise!*. Organize a turma em grupos, de modo que cada grupo tenha objetos sonoros variados.

Orientações didáticas

- Chame a atenção deles para a inscrição da lousa da ilustração. Pergunte se reconhecem as letras ou mesmo as palavras que estão escritas. Explique que são letras cursivas e que é outra maneira de escrever as palavras, mais utilizada na escrita à mão. Esses procedimentos apoiam o desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita da turma, colaborando com o processo de alfabetização.
- Auxilie os estudantes a identificar formas de obter sons (chacoalhar, bater, soprar) dos objetos e a testar possibilidades de percussão corporal.

- Aproveite para ampliar o trabalho com as habilidades de perceber e de explorar os elementos constitutivos da música e de explorar fontes sonoras diversas.
- Os estudantes poderão organizar a sequência conforme o modo como o som é obtido, pela altura dos sons e pela aparência do objeto sonoro, por exemplo.
- Os sons podem ser curtos e longos, fortes e suaves, combinando instrumentos ou criando pausas. Oriente-os a repetir algumas vezes uma sequência criada.
- Os grupos devem experimentar tocar sozinhos e ao mesmo tempo, criando novas combinações sonoras.
- Se julgar adequado, aproveite a oportunidade e explore com os estudantes formas não convencionais de registro musical. Eles podem criar partituras criativas (como desenhar os objetos sonoros na ordem em

Não escreva no livro.

**ENSAIO GERAL**

NESTE CAPÍTULO, VOCÊ APRENDEU:

- QUE É POSSÍVEL OBTER SONS E CRIAR INSTRUMENTOS MÚSICAIS USANDO OBJETOS DO DIA A DIA.
- A FAZER MÚSICA COM OBJETOS SONOROS E INSTRUMENTOS CRIADOS POR VOCÊ E PELOS COLEGAS.
- QUE OS INSTRUMENTOS PODEM SER DIVIDIDOS EM GRUPOS: INSTRUMENTOS DE SOPRO, DE CORDA E DE PERCUSSÃO.

**MULTITECA****FILME**

- **KUBO E AS CORDAS MÁGICAS.** DIREÇÃO DE TRAVIS KNIGHT. ESTADOS UNIDOS, 2016 (102 MIN.). O FILME APRESENTA AS AVENTURAS DO GAROTO KUBO E SEU SHAMISEN (INSTRUMENTO MUSICAL DE ORIGEM JAPONESA) DE CORDAS MÁGICAS.

SITE

- **BRINCANDO DE ORQUESTRA.** DISPONÍVEL EM: www.brincandodeorquestra.com.br. ACESSO EM: 15 MAR. 2025. AO NAVEGAR NESSE SITE, É POSSÍVEL CONHECER OS INSTRUMENTOS MÚSICAIS TRADICIONAIS DE UMA ORQUESTRA E DESENVOLVER A ESCUTA MUSICAL POR MEIO DE JOGOS INTERATIVOS.

OITENTA E UM

81

que são tocados) que serão usadas nas apresentações.

- Se possível, promova a filmagem e a gravação dos exercícios e a fotografia das partituras criativas. Oriente os estudantes encarregados dos registros a cuidar do som e da luz e a captar tanto os músicos quanto os instrumentos. Priorize realizar esses registros com dispositivos como câmeras digitais ou tablets. Caso vá ser utilizado um celular, reforce o uso pedagógico do aparelho e garanta que a turma não disperse. Depois da gravação, guarde o aparelho conforme as normas da escola.
- Ao final, assistam juntos aos registros e escolham os mais interessantes. Caso seja viável, montem uma exposição para exibi-los para a comunidade escolar.
- A atividade incentiva os estudantes a reconhecer e definir o passo a passo necessário para executar o projeto. Estabelecer essa sequência

de ações promove uma interdisciplinaridade com a Computação (EF01CO02).

- Leia com a turma os tópicos apresentados no box *Ensaio geral*, relembrando os conteúdos abordados no capítulo. Se possível, explore com a turma o conteúdo proposto na *Multiteca*.
- Em uma roda de conversa, relembre com os estudantes as habilidades mobilizadas e faça perguntas que os conduzam a uma autoavaliação em relação aos assuntos tratados.

Sugestão de avaliação formativa

Considere a possibilidade de promover uma avaliação formativa com a turma. Proponha oralmente as questões a seguir:

- a. Os sons em um ambiente são apenas musicais?

Resposta esperada: Não, os ambientes têm sons variados.

- b. Como os instrumentos costumam ser classificados?

Resposta esperada: Em três grupos: instrumentos de corda, de sopro e de percussão.

- c. Dê exemplos de instrumentos de corda, de sopro e de percussão.

Resposta esperada: Violino, violão (corda); saxofone, flauta (sopro); bateria, pandeiro (percussão).

- d. É possível fazer música com instrumentos diferentes dos tradicionais?

Resposta esperada: Sim, é possível fazer música com objetos sonoros variados e instrumentos incomuns.

- e. Por que é importante explorar diferentes formas de fazer sons com o corpo e objetos ao redor?

Resposta esperada: Para estimular a criatividade e criar sons.

Considere corretas todas as respostas que sejam pertinentes. Caso os estudantes apresentem dificuldades no decorrer da avaliação, retome com eles as práticas da seção *Atividades* e das criações das seções *Pesquise!* e *Explore, experimente e crie!*. Você também pode levar para a sala de aula imagens de instrumentos musicais e fazer a classificação deles com a turma toda, para consolidar conhecimentos que ainda estejam frágeis.

Para complementar

SANTIAGO, Patrícia Furst; PARIZZI, Betânia. *Musicalização na escola regular: formando professores e crianças*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2016.

O livro favorece a formação musical do professor e apresenta material pedagógico de ensino de Música para aplicação na escola, incluindo os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

HABILIDADES AVALIADAS NA SEÇÃO ATÉ BREVE!

- » **(EF15AR01)** Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
- » **(EF15AR03)** Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
- » **(EF15AR06)** Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.
- » **(EF15AR09)** Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.
- » **(EF15AR10)** Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.
- » **(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.
- » **(EF15AR17)** Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
- » **(EF15AR20)** Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

POR DENTRO DAS ATIVIDADES DA SEÇÃO ATÉ BREVE!

- **Atividade 1:** Organize os estudantes em grupos de cinco estudantes e certifique-se de que compreenderam o que está sendo pedido. Retome o trabalho de identificação da personagem, do acontecimento e do local. É importante que eles experimentem fazer a cena, e não apenas falem dela.

ATÉ BREVE!

A CADA ANO ESCOLAR, VOCÊ E OS COLEGAS VIVENCIAM NOVOS DESAFIOS E APRENDEM MUITAS COISAS NOVAS. JÁ PAROU PARA PENSAR NISSO? AS ATIVIDADES A SEGUIR VÃO AJUDAR VOCÊ A AVALIAR ALGUNS DOS CONHECIMENTOS QUE ADQUIRIU AO LONGO DESTA ANO.



Débora Mivulder

- 1** VOCÊ E OS COLEGAS VÃO IMPROVISAR UMA HISTÓRIA. PARA ISSO, FORMEM GRUPOS DE CINCO ESTUDANTES E CRIEM UMA HISTÓRIA COM BASE NAS PERGUNTAS A SEGUIR.

- **QUEM?** – A PERSONAGEM DA HISTÓRIA.
 - **O QUÊ?** – O ACONTECIMENTO PRINCIPAL DA HISTÓRIA.
 - **ONDE?** – O LOCAL ONDE A HISTÓRIA SE PASSA.
- APÓS DEFINIR A HISTÓRIA, IMPROVISEM UMA CENA CURTA.
 - ENSAIEM A CENA. DEPOIS, APRESENTEM A CENA IMPROVISADA PARA O RESTANTE DA TURMA.
 - AO FINAL DAS APRESENTAÇÕES, CONVERSEM COM O PROFESSOR E OS COLEGAS SOBRE ESTAS QUESTÕES:
- A.** COMO FOI DEFINIR A PERSONAGEM, O ACONTECIMENTO E O LOCAL? EXPLIQUEM. **Resposta pessoal.**
 - B.** VOCÊS CONSEGUIRAM REALIZAR A CENA IMPROVISADA CONFORME ELA FOI DEFINIDA PELO GRUPO? POR QUÊ? **Respostas pessoais.**
 - C.** COMO VOCÊS DESTACARAM O ACONTECIMENTO PRINCIPAL DA CENA? **Resposta pessoal.**

82

OITENTA E DOIS

Orientações didáticas

- As atividades dessa seção promovem uma oportunidade de realizar a avaliação somativa dos estudantes. Observe a apropriação dos conteúdos e, se necessário, faça a recuperação de aprendizagens, consolidando os conhecimentos deles.
- Na atividade 1, espera-se que os estudantes mobilizem as habilidades e os conhecimentos adquiridos no capítulo 1 em relação à criação e à contação de uma história, além de conhecimentos relacionados à improvisação e à criação coletiva. Possíveis fragilidades na compreensão dos conceitos podem ser remediadas por meio da retomada da atividade "História compartilhada". Esses elementos voltarão a ser trabalhados de forma mais aprofundada nos próximos anos do Ensino Fundamental, portanto é importante diagnosticar dificuldades, mas será possível trabalhá-las em outros momentos.
- As atividades 2, 3 e 4 avaliam o conhecimento dos estudantes em relação à animação e às cores primárias após terem realizado os estudos do capítulo 2. É aconselhável que os estudantes respondam às atividades conjuntamente, um complementando a resposta do outro. Se a turma não chegar à resposta esperada, retome os textos didáticos com as informações sobre os temas mobilizados no capítulo.

2 AO LONGO DO CAPÍTULO 2, VOCÊ CONHECEU ALGUMA ANIMAÇÃO NOVA OU SE LEMBROU DE ALGUMA QUE JÁ TENHA VISTO? QUAL? *Respostas pessoais.*

3 COMO SE FAZ UM DESENHO ANIMADO? CONVERSE SOBRE ISSO COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.

Espera-se que os estudantes mencionem que é preciso fazer um desenho por vez, registrar e

4 VAMOS RELEMBRAR AS CORES PRIMÁRIAS? SIGA AS INSTRUÇÕES. *alterar levemente as posições dos elementos a serem animados, registrar novamente e assim sucessivamente.*

- COM LÁPIS GRAFITE, FAÇA UM DESENHO LIVRE, MAS DEIXE ESPAÇOS EM BRANCO DENTRO DELE.
- UTILIZANDO APENAS CORES PRIMÁRIAS E SEUS DIVERSOS TONS, PINTE O DESENHO COM LÁPIS DE COR.
- MOSTRE SEU DESENHO PARA OS COLEGAS, EXPLICANDO AS CORES QUE VOCÊ UTILIZOU.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes utilizem tons semelhantes ao vermelho-magenta, ao amarelo e ao azul-ciano.

- **Atividade 1a:** Incentive os grupos a compartilhar como se deu a criação da história com base na definição da personagem, do acontecimento e do local.
- **Atividade 1b:** Espera-se que os estudantes retomem os conhecimentos em relação à improvisação e que tenham percebido que, mesmo planejando uma cena, no momento da improvisação, outros elementos surgem.
- **Atividade 1c:** Garanta que todos falem da cena que criaram, refletindo se o acontecimento principal foi destacado e quais mecanismos utilizaram para isso.
- **Atividade 2:** Promova uma conversa com os estudantes, retomando as animações que foram citadas ao longo do trabalho com o capítulo 2.
- **Atividade 3:** Leve os estudantes a relembrar as etapas de criação de um desenho animado, reforçando o conceito de imagem em movimento.
- **Atividade 4:** Procure orientar os estudantes a utilizar variações de tons das cores primárias apresentadas no capítulo 2, reforçando que não se distanciem muito dessas tonalidades. No momento de compartilhamento das produções, reforce a importância de respeitarem os colegas.

- **Atividade 5:** Escolha uma música do universo infantil que os estudantes apreciem. Enquanto eles dançam, alterne os comandos “alto”, “médio” e “baixo” em várias ordens. Incentive-os a experimentar apoios diversos a cada mudança de nível. É importante que eles explorem um amplo repertório de movimentos, tornando-se progressivamente conscientes da própria corporeidade, cultivando a percepção e a criatividade.
- **Atividade 6:** Leia o texto da atividade para os estudantes, certificando-se de que compreenderam o que se pede. Entregue folhas avulsas a todos. Eles podem fazer desenhos simples da pose e, depois, contorná-los com a cor indicada, classificando o nível do movimento representado.
- **Atividade 7:** Promova uma roda de conversa, orientando os estudantes a comentar os horários em que o ambiente sonoro escolhido é mais barulhento, mais silencioso, além do tipo de som que se escuta, como utensílios culinários na cozinha ou pássaros no pátio. Promova um momento de troca em que os estudantes comentem os ambientes sonoros da escola, retomando os conteúdos trabalhados no capítulo 4.
- **Atividade 8a:** Verifique se os estudantes conseguem organizar os instrumentos nas famílias: cordas, sopros e percussão. Incentive-os a comentar como o som é obtido em cada um desses tipos de instrumento.
- **Atividade 8b:** Certifique-se de que os estudantes desenharam os instrumentos correspondentes, mesmo que inventados. É fundamental que compreendam a forma como os instrumentos produzem sons. Auxilie-os a escrever o nome dos instrumentos, sanando dúvidas e verificando a apreensão de escrita de cada um.

5 AGORA, CHEGOU A HORA DE MOVIMENTAR O CORPO! PARA ISSO, SIGA ESTAS INSTRUÇÕES:

- COM OS COLEGAS E O PROFESSOR, AFASTE AS CARTEIRAS NA SALA DE AULA.
- O PROFESSOR VAI REPRODUZIR UMA MÚSICA E DIZER OS COMANDOS **ALTO**, **MÉDIO** E **BAIXO** DE FORMA ALTERNADA.
- DANCE CONFORME O NÍVEL QUE ELE DISSER, FAZENDO MOVIMENTOS COM APOIOS CORPORAIS DIVERSOS.
- AO FINAL, CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR: QUE DIFERENÇAS FOI POSSÍVEL PERCEBER ENTRE OS NÍVEIS ALTO, MÉDIO E BAIXO?



6 FORME UM GRUPO COM OUTROS QUATRO COLEGAS. CADA UM DE VOCÊS REPETE UM DOS MOVIMENTOS QUE FEZ NA ATIVIDADE ANTERIOR, ENQUANTO OS COLEGAS DE GRUPO DESENHAM A POSE ESCOLHIDA EM UMA FOLHA AVULSA.



CADA DESENHO DEVE SER FEITO COM A COR QUE REPRESENTA O NÍVEL DO MOVIMENTO QUE O COLEGA REPRODUZIU, DE ACORDO COM A LEGENDA:

- **AZUL** – NÍVEL ALTO.
- **AMARELO** – NÍVEL MÉDIO.
- **VERMELHO** – NÍVEL BAIXO.

- MOSTREM OS DESENHOS PARA OS OUTROS GRUPOS, VERIFICANDO OS NÍVEIS DESENHADOS.



Veja mais informações nas Orientações didáticas.



- Para o processo de avaliação somativa dos estudantes nas atividades 5 e 6, faça a si mesmo as seguintes perguntas: “O estudante se mostrou livre e motivado para explorar as possibilidades de uso dos diferentes apoios e níveis do corpo?”; “O estudante interagiu com os colegas durante as danças?”; “O estudante procurou imitar os colegas?”; “O estudante procurou dançar de forma autoral, sem ser influenciado pelos movimentos dos colegas?”; “O estudante explorou os espaços da sala de aula durante a dança?”; “Os estudantes identificaram os diferentes níveis ao classificar a pose dos colegas?”.
- Procure avaliá-los individualmente, mas também no trabalho que fazem em grupo. Caso apresentem alguma dificuldade, retome com a turma os conceitos trabalhados no capítulo 3.
- Na avaliação da atividade 7, verifique se os estudantes mobilizaram os conhecimentos ad-

quiridos no capítulo 4 para a realização dessa atividade. É importante que eles consigam observar e descrever as características do ambiente sonoro escolar.

- Na atividade 8, avalie se os estudantes conseguem diferenciar instrumentos e objetos sonoros pela maneira como os sons são obtidos. Retome as atividades da seção *Boas-vindas* e verifique o desenvolvimento dos estudantes na representação de instrumentos e suas formas de produzir sons.
- No caso de possíveis fragilidades de compreensão desses conceitos, procure remediar o aprendizado revisitando o tema “Todo instrumento musical é uma invenção”, do capítulo 4, que apresenta de maneira detalhada os instrumentos de sopro, de cordas e de percussão.
- Se julgar adequado, você também pode selecionar na internet vídeos de grupos musicais de diferentes gêneros para mostrar à turma,

7 O SOM ESTÁ PRESENTE EM TODA PARTE. COM DOIS COLEGAS, ESCOLHA UM HORÁRIO E UM LOCAL DA ESCOLA PARA OBSERVAR OS SONS PRESENTES NO AMBIENTE. DEPOIS, COMPARTILHE COM A TURMA E O PROFESSOR O QUE VOCÊS ESCUTARAM. *Resposta pessoal.*

8 OS SONS MÚSICAIS PODEM SER PRODUZIDOS COM A VOZ, COM INSTRUMENTOS MÚSICAIS QUE JÁ EXISTEM E COM OUTROS, INVENTADOS.

A. COMO PODEMOS CLASSIFICAR OS INSTRUMENTOS MÚSICAIS E OS OBJETOS SONOROS?



B. COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCREVA O NOME DE UM INSTRUMENTO DO TIPO INDICADO EM CADA QUADRO. DEPOIS, DESENHE ESSES INSTRUMENTOS NO CADERNO.

• UM INSTRUMENTO DE CORDA:

a. Neste capítulo, os estudantes aprenderam a classificar os instrumentos pela maneira como os sons são obtidos: tocando em cordas, por meio do sopro e por percussão.

Resposta pessoal.

• UM INSTRUMENTO DE SOPRO:

Resposta pessoal.

• UM INSTRUMENTO DE PERCUSSÃO:

Resposta pessoal.

levando os estudantes a identificar os instrumentos e a classificá-los quanto à forma de obtenção de sons.

- Essa atividade também permite acompanhar o processo de alfabetização dos estudantes. Auxilie-os na grafia correta das palavras e observe se têm domínio da forma correta das letras.

BIBLIOGRAFIA COMENTADA

BOURCIER, Paul. *História da dança no ocidente*. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Essa obra é importante por apresentar uma história da evolução da dança em seus aspectos técnicos, remontando a manifestações de mais de 15 mil anos.

CARVALHO, José Luis Felício. Teatro de improviso e teatro de formas animadas: uma perspectiva integrativa. *Móin-Móin* — Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Florianópolis, v. 1, n. 24, p. 240-256, 2021. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/18178>. Acesso em: 18 mar. 2025.

O artigo analisa processos de improvisação com artistas manipuladores, abordando de modo conjunto a improvisação e o teatro de formas animadas.

DUO RODAPIÃO. *Dois a dois*. São Paulo: Palavra Cantada Produções Musicais, 1997. 1 CD.

O CD apresenta parlendas e canções brasileiras e portuguesas, trazendo-as para o universo infantil.

FULLMAN, Joe. *O grande livro de música*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2015.

Ilustrada, essa obra apresenta a história da música clássica, seus principais instrumentos e compositores.

GUIMARÃES, Luciano. *A cor como informação*. São Paulo: Annablume, 2000.

A obra introduz e aprofunda o assunto das cores em seus aspectos físicos e técnicos, com dados e informações das diferentes classificações das cores.

JENKINS, Lucien (org.). *Manual ilustrado dos instrumentos musicais*. São Paulo: Irmãos Vitale, 2009.

O manual apresenta mais de duzentos instrumentos musicais, destacando suas origens, como se desenvolveram e são tocados, os sons que produzem e o estilo de música em que são mais usados.

KASTRUP, Virginia. *A invenção de si e do mundo*: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

Nesse livro, a autora discute a diferença entre criatividade e invenção, tomando como base as teorias da cognição.

LOUREIRO, Maristela; TATIT, Ana. *Para os pequenos*. São Paulo: Melhoramentos, 2015.

O livro apresenta várias brincadeiras infantis para serem dançadas e cantadas por crianças.

MAGALHÃES, Marcos. *Cartilha anima escola*: técnicas de animação para professores e alunos. Rio de Janeiro: Ideia, 2015. Disponível em: https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2017/06/animaescola_cartilha2015_web-compressed.pdf. Acesso em: 18 mar. 2025.

De forma simples, didática e direta, a cartilha apresenta os principais conceitos e fundamentos da

animação, com muitas imagens e ilustrações que ajudam na compreensão desses conceitos.

MARTINS, Giancarlo; BORSATTO, Mábile; RAMOS TOMAZ, Bruna. Dançando na escola: ativação e conscientização dos corpos no ensino formal. *Revista Brasileira de Estudos em Dança*: Dança na educação, educação na dança — questões em debate, [s. l.], v. 2, n. 3, p. 28-48, 2024. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rbed/article/view/59052>. Acesso em: 18 mar. 2025.

O artigo explora as possibilidades com práticas de criação-ensino-aprendizagem em sala de aula.

MERGULHÃO, Guilherme; CARVALHO, Lucas. Mamulengo é resistência do povo: a manifestação cultural do teatro de bonecos do Mestre Seba em Caruaru. *Cadernos cênicos*, v. 4, n. 6, 2022. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/CadCenicos/article/view/13551>. Acesso em: 18 mar. 2025.

O artigo apresenta elementos das influências históricas do mamulengo e destaca as características dessa manifestação em Caruaru, Pernambuco, sobretudo seu caráter de resistência cultural.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes, 2009.

Nesse livro, a criatividade é entendida como um potencial próprio de todos os seres humanos, e o ato criador abrange a capacidade de compreender, relacionar, ordenar, configurar e significar.

READ, Herbert. *Educação pela arte*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

O autor inglês defende que a arte deve ser a base da educação e traz análises profundas de obras realizadas por crianças e sua relação no processo de ensino-aprendizagem.

SCARASSATTI, Marco Antonio Farias. Acerca de Pindorama, de Walter Smetak. *Revista Gama, Estudos Artísticos*, v. 4, n. 8, p. 16-24, jul./dez. 2016. Disponível em: http://gama.belasartes.ulisboa.pt/G_v4_iss8.pdf. Acesso em: 18 mar. 2025.

O artigo do artista e compositor explora a conectividade virtual em música, antecipada na década de 1970 com Walter Smetak e seu Pindorama.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2015.

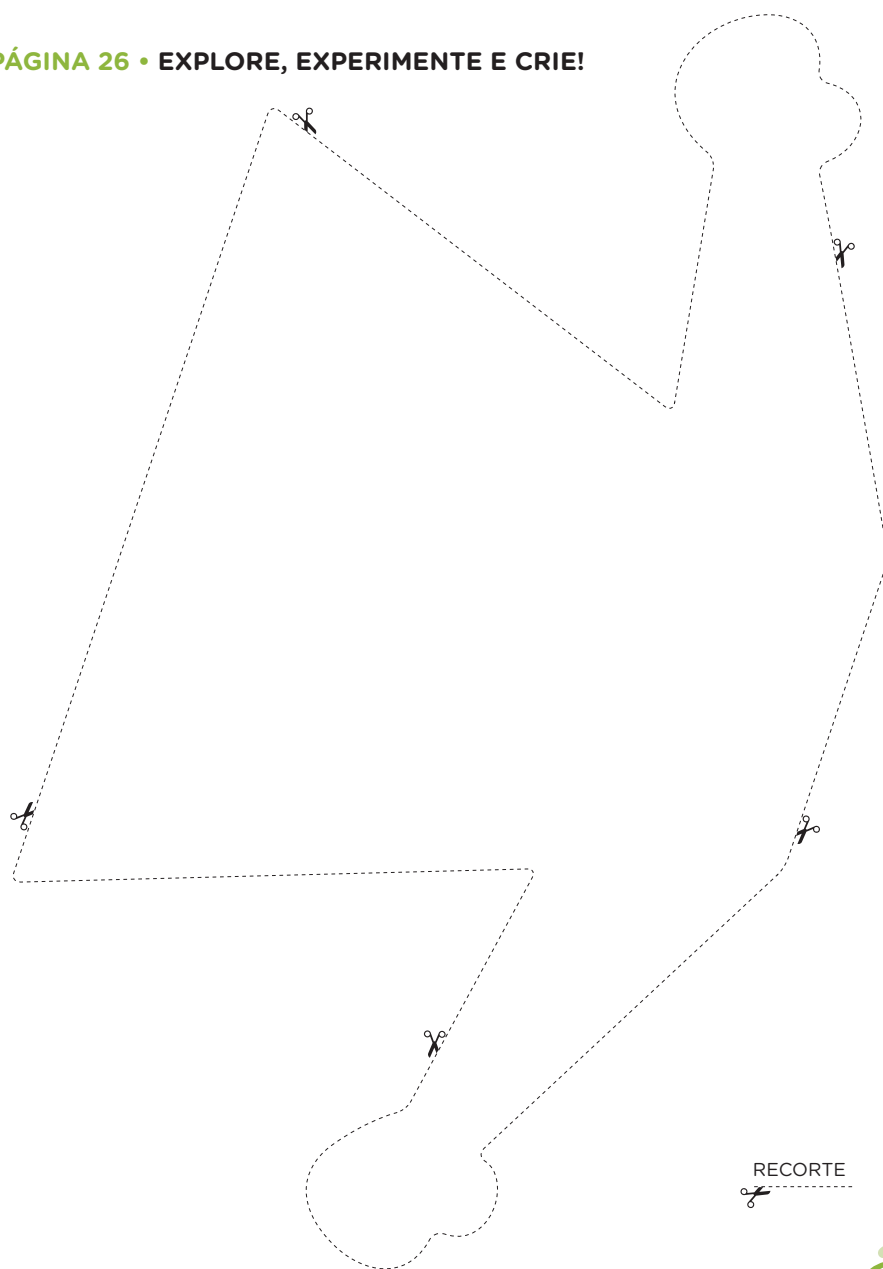
Viola Spolin é uma das principais referências da improvisação com crianças. Nesse livro, ela desenvolve ideias e conceitos e apresenta uma série de exercícios de improvisação que podem ser experimentados por todos.

STURROCK, Susan. *Dicionário visual de música*. São Paulo: Global, 2006.

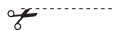
O livro apresenta imagens e explicações sobre os principais instrumentos de orquestra.

MATERIAL DE APOIO

PÁGINA 26 • EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

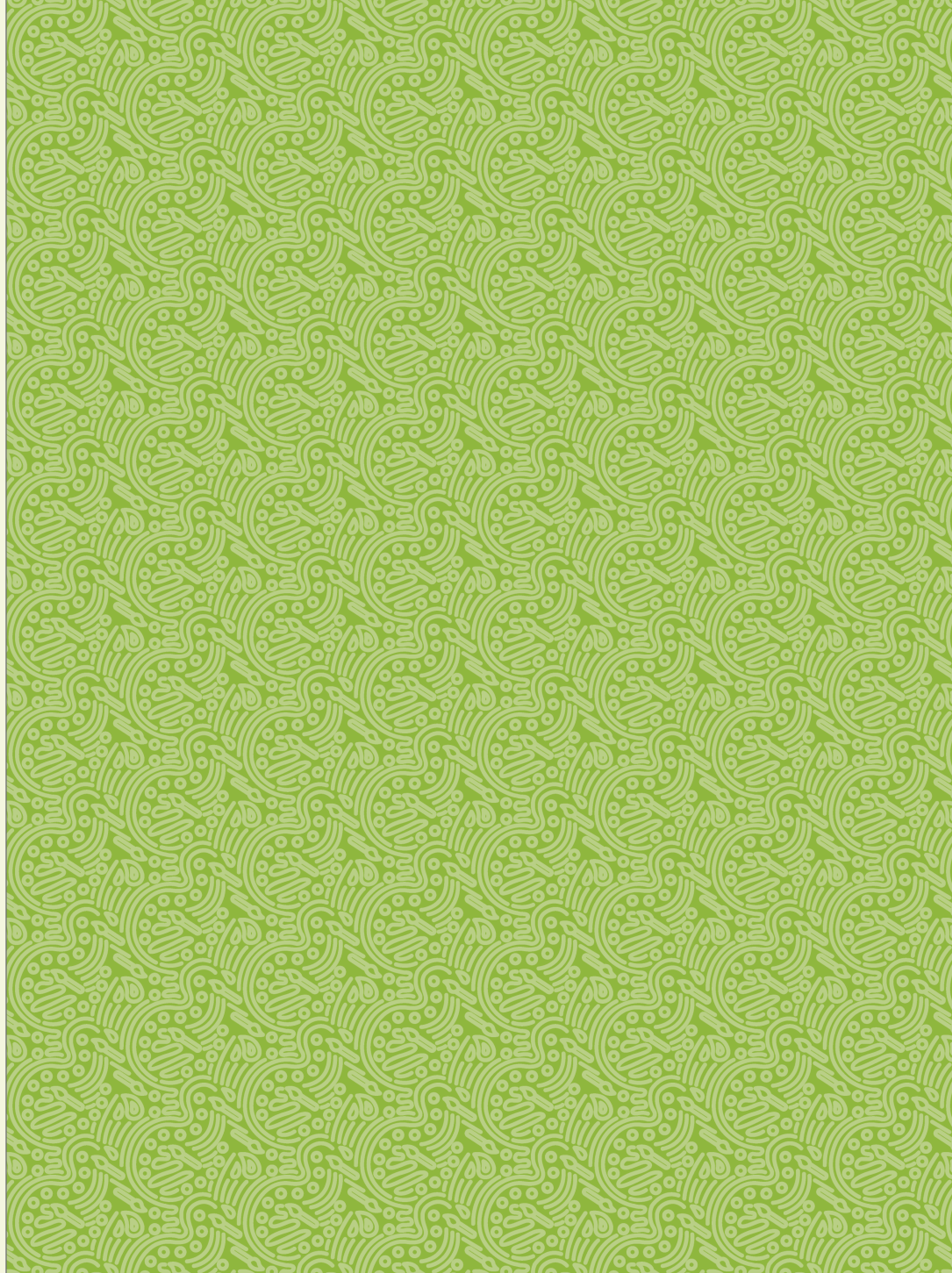


RECORTE



OITENTA E SETE

87



APRESENTAÇÃO

Olá, **docente!**

O livro que chega a você faz parte de uma coleção didática elaborada para apoiar sua prática pedagógica, **ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem** em diferentes turmas e realidades escolares.

Acreditamos que a escola é um **território de múltiplos saberes e experiências**, constituindo-se como palco para o protagonismo dos estudantes em seus processos de desenvolvimento. Nesse sentido, cabe aos professores e às professoras o papel de promotores desse **espetáculo do aprendizado**, mediando o contato das turmas com diferentes contextos educativos e orientando os mais diversos grupos de estudantes em suas experiências, especialmente as escolares.

Ao compreender a pluralidade do universo escolar e os papéis que fundamentam as relações nesse espaço, optamos por não apresentar verdades absolutas nem propostas que possam ser executadas de apenas uma maneira, considerando somente um tipo de vivência escolar. Pelo contrário, os conteúdos aqui apresentados formam um **rol de sugestões, orientações e debates** que pode ser apropriado e adaptado por docentes, de acordo com suas práticas e necessidades.

Com isso, esperamos enriquecer as experiências não só dos estudantes, mas também de toda a **comunidade escolar**.

E lembre-se: este volume é **reutilizável**. Cuide bem dele ao longo do ano, pois ele será utilizado por seus colegas nos anos seguintes. O **ciclo de cuidado** com os materiais de uso coletivo ajuda a preservar os recursos públicos, a fim de que possam ser investidos em outras áreas.

Desejamos um excelente ano escolar!

Os autores

SUMÁRIO

Orientações gerais

O ensino de Arte	V
A Arte como componente curricular	VI
A interdisciplinaridade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental ..	VI
A BNCC e os objetivos da coleção	VII
As competências gerais	VII
As competências socioemocionais	VIII
As competências de Linguagens	VIII
As competências de Arte	IX
As cinco unidades temáticas de Arte	XI
A BNCC da Computação	XIII
As habilidades da BNCC	XIV
Proposta pedagógica da coleção	XV
A Abordagem Triangular	XV
Alfabetização e letramento em Língua Portuguesa e Matemática	XVI
Diversidade e inclusão	XVII
Avaliação e aprendizagem	XVIII
Avaliação diagnóstica	XIX
Avaliação formativa	XIX
Avaliação somativa	XIX
O processo avaliativo	XX
Organização e estrutura da coleção	XX
Organização dos conceitos	XX
Estrutura da coleção	XXI
Progressão de conteúdos	XXII
Sugestões para o planejamento	XXIV
Por dentro do Livro do Professor	XXVIII
Bibliografia comentada	XXX
Referências gerais	XXX
Referências sobre diversidade e inclusão na escola	XXXII

O ENSINO DE ARTE

É sabido que, frequentemente, o professor responsável por trabalhar os conteúdos de Arte nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental não teve uma formação específica em Arte. Assim, pode ser um desafio para esse profissional se relacionar com as práticas, as especificidades, os saberes e os conteúdos desse componente curricular.

Nesta coleção, são propostas diversas atividades práticas de criação, contextualização e leitura de trabalhos artísticos, cujo objetivo é auxiliar o professor nesse desafio. A intenção é que essas atividades despertem, tanto no docente quanto nos estudantes, uma vontade de experimentar e se arriscar. É importante entender que o mundo da arte é plural e que são possíveis diversas sonoridades, corporeidades, teatralidades e visualidades.

Ensinar é estar aberto a ser atravessado pela experiência, como propõe Jorge Larrosa (1958-). Para o educador espanhol, a experiência não é algo que pode ser produzido e determinado em um planejamento, mas que acontece e, assim, preenche de significados o momento para aqueles que o vivenciam (Larrosa, 2015).

No caso das artes, é ainda mais importante se deixar afetar pela experiência e estar aberto à experimentação. O ensino de Arte deve ser encarado como um desafio, no qual são exploradas diferentes estratégias, são feitas experimentações e reflexões sobre a prática e são buscados outros referenciais. Dessa forma, cada professor vai criando sua metodologia ou, fazendo uso de um termo próprio da Arte, uma poética de ensino, um modo próprio de ensinar, criativo e sensível, como um artista cria sua obra. A pesquisadora e professora de dança Patricia Cardona define a poética do ensino como:

Um processo criador com potencialidade de converter-se em “obra de arte” baseada na harmonia e precisão;

Uma metodologia que não apenas contempla o conhecimento dado, senão que desperta no jovem a descoberta de algo que, se não se dá em seu próprio corpo, não pode nascer, surpreendendo tanto o professor como o jovem por ser novo e autêntico.

Educa o coração no entendimento de que sentir é a porta da consciência do mundo e do próprio ser.

[...]

Propicia a criação de mundos alternativos a partir da imaginação criadora.

(Cardona, 2017, p. 10-11. Tradução dos autores.)

Uma forma de se dispor a esse desafio da experiência é redescobrir em si mesmo seu potencial criativo, sua afetividade, sua sensibilidade e sua capacidade de imaginar mundos ficcionais. Por meio da relação sensível e afetiva do professor com a arte, ele pode propiciar aos estudantes oportunidades a fim de que eles façam as próprias descobertas.

A proposta teórico-metodológica desenvolvida ao longo da coleção respeita a Arte como componente curricular em diálogo com outros componentes na escola e valoriza o estudante como sujeito cultural, produtor e decodificador de arte, trabalhando de maneira equilibrada e interligada suas unidades temáticas: artes visuais, dança, música, teatro e artes integradas. Pretende-se também ampliar o repertório artístico para além das obras mais célebres, contemplando a arte feita por artistas menos conhecidos, dessa forma incentivando a aproximação da escola com os artistas da comunidade na qual ela está inserida. Por fim, espera-se que o professor, com base em sua experiência como docente, tenha meios para adaptar as propostas aqui apresentadas, de modo que atendam à realidade específica de sua turma.

Nesse sentido, destacamos ainda a importância de estar em contato com instituições artísticas, museus, centros culturais, grupos de teatro ou dança amadores ou profissionais, circos e outras manifestações da cultura popular do bairro ou do município em que se localiza a escola. Essa dinâmica favorece e enriquece a formação artística dos estudantes, e também a do professor, e estimula a criação dos artistas. Assim, um dos objetivos dessa coleção é ajudar o docente a perceber os elementos artísticos que estão presentes em seu cotidiano e torná-los objetos de estudo. A arte é um bem cultural comum e todos têm direito a seu acesso.

Este Livro do Professor, ao oferecer bases teóricas, metodológicas e didáticas, não pretende apresentar um método fechado e único, ou seja, não se propõe a apresentar uma maneira única de pensar as etapas e procedimentos a serem reproduzidos em sala de aula com o objetivo de alcançar resultados específicos. Esta obra pretende, sim, contribuir para o desenvolvimento de metodologias de cada docente, com base em sua experiência prévia, no contato com cada turma de estudantes e em consonância com a *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC), produzindo um entrecruzamento de saberes, histórias e práticas das artes entre si e com outras áreas do conhecimento. Considera-se, assim, que professor e estudante carregam saberes prévios diversos e que, para que o processo de ensino-aprendizagem seja significativo, o livro didático deve possibilitar que esses conhecimentos sejam problematizados, experimentados e contextualizados.

A Arte como componente curricular

Os estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental experienciam uma mudança significativa na passagem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. A introdução de diversos componentes curriculares, a redução do espaço de jogo, a alfabetização e o letramento em Língua Portuguesa e Matemática, entre outras novidades, são elementos que podem provocar um estranhamento inicial, aspecto importante a ser considerado pelo professor. Nesse sentido, o ensino de Arte assume um papel fundamental no processo de adaptação dos estudantes, pois favorece a permanência do jogo, da brincadeira, do lúdico, do prazer e da experiência sensorial no cotidiano escolar.

Compreender a Arte como componente curricular é valorizar suas práticas e seus saberes, extrapolando o uso do componente apenas como ferramenta pedagógica para a aprendizagem de outros conteúdos. As artes¹ provocam experiências significativas por meio da criação, da contextualização e da decodificação de trabalhos artísticos. Portanto, o contato com as diferentes linguagens artísticas é uma experiência que ultrapassa a cópia simples de modelos preestabelecidos ou que almejam resultados considerados como “bons” ou “belos”. O momento de maior aprendizagem em Arte é o da exploração, da experimentação e das descobertas.

É comum que o componente Arte interaja com a comunidade escolar, familiar e do entorno da escola por meio de apresentações de música, de teatro, de

dança e de mostras de artes visuais. As apresentações ao público são uma característica fundamental das artes, uma vez que são construídas também para serem compartilhadas.

No caso de apresentações teatrais, por exemplo, a diretoria ou a coordenação pedagógica da escola pode proporcionar a realização de apresentações em datas comemorativas ou como ferramenta para o ensino de outros conteúdos, em eventos como feiras científicas. No entanto, é importante sensibilizar a comunidade escolar de que essas eventuais apresentações fazem parte do processo específico de aprendizagem e não devem ser entendidas como uma “imitação” das artes dos circuitos profissionais.

É muito comum também que a dança no contexto escolar ainda esteja associada à concepção de danças prontas, limitando-se a coreografias de passos preconcebidos, acentuando seu entendimento como mero entretenimento em datas comemorativas, por exemplo. Sendo assim, é importante frisar que a dança nesse contexto deve buscar não apenas o desenvolvimento motor dos estudantes, mas, principalmente, suas capacidades expressivas, imaginativas e criativas (Marques, 2012).

O mesmo ocorre nas exposições de artes visuais ou nas apresentações de música. Essas apresentações – consideradas do ponto de vista do processo criativo – também não devem ser entendidas como “resultado final” do ensino-aprendizagem. Vale lembrar que o processo criativo em Arte é tão importante quanto o resultado final (Möddinger *et al.*, 2012).

Em suma, o ensino de Arte contribui para o desenvolvimento da autonomia criativa dos estudantes em projetos individuais e coletivos, colaborando para a inventividade na solução de problemas em diversas áreas de conhecimento.

¹ Usa-se “artes” ao fazer referência às diversas unidades temáticas do componente curricular Arte: artes visuais, dança, teatro, música e artes integradas.

A INTERDISCIPLINARIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Um dos argumentos mais fortes para trabalharmos com base no modelo interdisciplinar é o crescente aumento da complexidade dos problemas enfrentados pela sociedade. Na prática, deveríamos olhar para a realidade complexa com cada um dos profissionais colaborando com suas competências específicas, em prol da resolução do problema.

Ser interdisciplinar é ter predisposição para descobrir-se e descobrir o outro (Fazenda, 2005). Essa atitude interdisciplinar é muito mais do que apenas falar do assunto: é viver a situação, é ter humildade para reconhecer seus limites e querer, de maneira absolutamente verdadeira, entregar-se ao novo.

Mas de que novo estamos falando? Novas práticas que fazem parte de novas concepções devem ser pensadas. Nesse contexto, para Santomé (1998), a seleção de conteúdos deveria ser discutida com base em temáticas que teriam como desafio a solução de problemas. A vantagem de trabalhar com um currículo assim é poder facilitar a visão das dimensões éticas, políticas e socioculturais do conhecimento, reforçando uma importante característica da interdisciplinaridade: o sincretismo. Trata-se de uma visão do todo, diferente da crença de que o conhecimento é constituído por parcelas do saber.

O ensino, na maioria das vezes, oferece partes do conhecimento, entendendo-as como se fossem peças

de um quebra-cabeça, e, como os estudantes não organizam o conhecimento para a integração, as peças ficam separadas (Santomé, 1998). Sendo assim, para as peças do quebra-cabeça se juntarem, de modo que tenham significado e sentido, é necessário envolvimento.

No projeto interdisciplinar não se ensina, nem se aprende: vive-se, exerce-se. A responsabilidade individual é a marca do projeto interdisciplinar, mas essa responsabilidade está imbuída do envolvimento – envolvimento esse que diz respeito ao projeto em si, às pessoas e às instituições a ele pertencentes.

(Fazenda, 2005, p. 17)

Cabe, também, assinalar alguns caminhos indicados nas *Diretrizes curriculares nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos*:

[...] Há propostas curriculares ordenadas em torno de grandes eixos articuladores; experiências de

redes que trabalham projetos de interdisciplinaridade com base em temas geradores formulados a partir de problemas detectados na comunidade; as que procuram enredar esses temas às áreas de conhecimento; os chamados currículos em rede; as que propõem a integração do currículo por meio de conceitos-chave ou ainda de conceitos-nucleares que permitem trabalhar as questões cognitivas e as questões culturais numa perspectiva transversal.

(Brasil, 2013, p. 119)

O contexto adotado para desenvolver a interdisciplinaridade nessa coleção é o espaço e o grupo de vivência do estudante, suas interações com o ambiente e com o próprio corpo ao longo do crescimento. Dessa maneira, os conteúdos de Arte constituem um campo fértil de articulação e desenvolvimento, por meio da integração entre as linguagens artísticas presentes no componente curricular Arte nas escolas, bem como a integração temática do ensino de Arte com outros componentes.

A BNCC E OS OBJETIVOS DA COLEÇÃO

A perspectiva pedagógica desta coleção e as abordagens interdisciplinares estão em linha com o principal referencial curricular brasileiro: a *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC), publicada em 2018 pelo governo federal.

As **competências** se constituem em conhecimentos que devem ser adquiridos pelos estudantes e que possam ser mobilizados e aplicados por eles na tomada de decisões diante de situações relevantes na vida. Para garantir o desenvolvimento dessas competências, a BNCC estabeleceu, para cada componente curricular, um conjunto de **habilidades** que devem ser desenvolvidas ao longo do processo de ensino. As habilidades são propostas em associação com os **objetos de conhecimento**, que são, por sua vez, conteúdos, conceitos e processos específicos dos componentes curriculares e das áreas de conhecimento.

Além desses elementos, a BNCC prevê os **Temas Contemporâneos Transversais (TCTs)**: Meio ambiente, Economia, Saúde, Cidadania e civismo, Multiculturalismo e Ciência e tecnologia. Em muitos casos, a mobilização deles favorece abordagens interdisciplinares.

As competências gerais

Segundo a BNCC, dez competências gerais permeiam todos os componentes curriculares, da Educação Infantil até o Ensino Médio, e visam a construção de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores. São as **Competências Gerais da Educação Básica (CGEB)**:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais

(incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

(Brasil, 2018, p. 9-10)

As competências socioemocionais

A concepção de que o desenvolvimento das **competências socioemocionais** é parte essencial desse percurso também é bastante relevante; por essa razão, dedica-se atenção especial a atividades que propiciem o reconhecimento e o exercício das emoções, buscando favorecer a tomada de decisões éticas pessoal e socialmente responsáveis. Na coleção, os momentos em que esse trabalho é feito com destaque são sinalizados com o selo *Saber Ser*. As competências socioemocionais mobilizadas são:

Autoconsciência

Envolve o conhecimento de cada pessoa, bem como de suas forças e limitações, sempre mantendo uma atitude otimista e voltada para o conhecimento.

Autogestão

Relaciona-se ao gerenciamento eficiente do estresse, ao controle de impulsos e à definição de metas.

Consciência social

Necessita de exercício da empatia, do colocar-se “no lugar dos outros”, respeitando a diversidade.

Habilidades de relacionamento

Relacionam-se com as habilidades de ouvir com empatia, falar clara e objetivamente, cooperar com os demais, resistir à pressão social inadequada (ao *bullying*, por exemplo), solucionar conflitos de modo construtivo e respeitoso, bem como auxiliar o outro quando for o caso.

Tomada de decisão responsável

Preconiza as escolhas pessoais e as interações sociais de acordo com as normas, os cuidados com a segurança e os padrões éticos de uma sociedade.

(Brasil, 2018a)

As competências de Linguagens

O componente curricular Arte se insere na área de Linguagens e suas Tecnologias, que, por sua vez, trata de práticas humanas e sociais que se estabelecem por meio de diferentes linguagens, inclusive a artística. A BNCC prevê seis **Competências Específicas de Linguagens (CELGG)** para o Ensino Fundamental. São elas:

1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.

2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.

3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.

4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.

5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

(Brasil, 2018, p. 65)

As competências de Arte

Por fim, a BNCC estabelece nove **Competências Específicas de Arte (CEAR)** para o Ensino Fundamental, as quais devem ser desenvolvidas por meio da mobilização de conhecimentos e habilidades nas cinco unidades temáticas. A seguir, são apresentadas as competências do componente Arte e a maneira como são trabalhadas nesta coleção.

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.

(Brasil, 2018, p. 198)

A coleção explora exemplos de artistas e obras brasileiras, além de artistas de outras localidades. Esses artistas estão conectados com os temas de cada livro e pretendem incentivar artisticamente os

estudantes na sua tarefa de conhecer, contextualizar, fruir e analisar criticamente as produções artísticas de diferentes matrizes étnico-culturais. A coleção propõe um aprofundamento da arte contemporânea, por ser temporal e culturalmente mais próxima dos estudantes, mas também são trabalhados conteúdos de outros períodos da História da Arte de maneira contextualizada e relacionados ao tema de cada capítulo.

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.

(Brasil, 2018, p. 198)

Cada volume da coleção apresenta um tema que provoca respostas das linguagens artísticas em seus procedimentos, suas técnicas, sua expressividade e seu contexto histórico. Assim, as linguagens são apresentadas de forma intimamente relacionadas nos conteúdos da coleção, evidenciando suas proximidades e também suas singularidades. A opção por abordar majoritariamente a produção artística contemporânea, sem esquecer a produção de outros períodos históricos, facilita o diálogo com os demais temas da coleção, como as novas tecnologias, o audiovisual e o cinema. Tais diálogos perpassam as quatro linguagens artísticas e as artes integradas, tensionando suas tradições e ampliando sua compreensão como um processo em contínuo desenvolvimento.

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.

(Brasil, 2018, p. 198)

Os dois volumes da coleção abrangem uma diversidade de fontes e matrizes étnico-culturais, abarcando a cultura popular, a produção artística afro-brasileira e indígena, entre outras. No livro do 2º ano, dedicado às culturas brasileiras, desenvolve-se o conceito de cultura e relaciona-se a cultura popular às quatro linguagens artísticas e às artes integradas, buscando fontes nas diversas regiões brasileiras e aproximando-as do universo dos estudantes.

4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

(Brasil, 2018, p. 198)

A ludicidade é um dos principais elementos na elaboração das propostas de práticas em Arte desta coleção. Acredita-se que o jogo, o prazer e a imaginação, entre outros aspectos, devem fazer parte do

processo de ensino em Arte. Como na arte contemporânea, em que os espaços reservados para as linguagens artísticas são os mais diversos possíveis, nas atividades propostas também foram explorados os diversos lugares da escola, bem como os de seu entorno.

5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.

(Brasil, 2018, p. 198)

Entende-se como recurso tecnológico uma variedade de possibilidades de registro e de consulta, como o uso de câmeras fotográficas, gravadores, projetores e de celulares, além da internet. Na criação artística, é incentivado o trabalho com a tecnologia de fácil acesso e, muitas vezes, simples e desconectada, como é o caso dos brinquedos ópticos e do trabalho que é desenvolvido na seção *Universo digital*.

O celular é um recurso tecnológico de ampla utilização na atualidade. No entanto, seu uso na escola tem sido tema de debates. Em 2025, foi publicado o *Guia sobre usos de dispositivos digitais* (Brasil, 2025) que traz orientações relacionadas à proibição de celular em sala de aula, com a exceção de momentos em que é feito o uso pedagógico desse dispositivo. Sendo assim, os recursos de captura de imagem e de áudio são abordados com cuidado e com a supervisão do professor. Sempre que possível, sugerimos que seja feito o uso de outros dispositivos, como câmeras, computadores, etc.

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.

(Brasil, 2018, p. 198)

A relação entre arte, mídia, mercado e consumo é tratada como um elemento de análise crítica da obra de arte não apenas hoje, mas em todo o percurso histórico abordado em vários momentos da coleção. Ao trabalhar com os estudantes o surgimento do cinema, por exemplo, destaca-se que ele engloba e reinventa conhecimentos das artes visuais, do teatro, da dança e da música, ao mesmo tempo que tensiona as tradições dessas artes. Ao explorar exemplos de artistas das várias regiões do país, entrevistando-os e utilizando suas obras como fonte, propicia-se a visibilidade de novos artistas, além daqueles já consagrados e reconhecidos. Dessa forma, viabiliza-se o entendimento de que a arte tem diversos modos de produção e que um de seus principais valores é o diálogo que ela estabelece diretamente com a sociedade e as comunidades nas quais é produzida.

7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.

(Brasil, 2018, p. 198)

A arte, mesmo quando pretende se abster de questões problemáticas referentes à sociedade, acaba por incorporá-las, já que uma obra estabelece um diálogo, direto ou indireto, com o próprio tempo e com a cultura na qual se desenvolve. Por esse motivo, todos os temas propostos na coleção pretendem estabelecer, em algum nível, relação com essa problematização. No entanto, não se trata de fornecer respostas, mas de incentivar, por meio do pensamento crítico e da produção artística, a reflexão e a ação.

8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.

(Brasil, 2018, p. 198)

A arte contemporânea vem rompendo com ideias fixas de autoria, anteriormente muito relacionadas ao “gênio artístico”, promovendo ações artísticas colaborativas em suas diversas linguagens. Nas práticas artísticas propostas nos volumes da coleção, e também em algumas obras selecionadas para serem estudadas, foi destacada a importância da coletividade no exercício da criatividade. Tal aspecto é bastante desenvolvido, por exemplo, no primeiro volume, que tem como tema provocador a invenção, relacionando esse novo paradigma do trabalho coletivo não apenas com as artes, mas também com as ciências e as novas tecnologias. A grande maioria das atividades práticas de criação propostas pela coleção, em suas linguagens, são de caráter coletivo.

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

(Brasil, 2018, p. 198)

Os conceitos de patrimônio material e imaterial são trabalhados na coleção, envolvendo não apenas os monumentos e os objetos artísticos, mas também as práticas e os saberes populares produzidos por vários povos de diferentes matrizes étnico-culturais. Com foco na produção brasileira, são apresentadas diferentes visões de mundo, valorizando a produção artística nacional. A coleção contempla saberes dos povos indígenas, bem como os de culturas afro-brasileiras. Procurou-se, assim, tratar a diversidade cultural brasileira como um patrimônio artístico e cultural a ser conhecido, respeitado, praticado e compreendido.

Na BNCC, o componente curricular Arte é composto de cinco unidades temáticas: artes visuais, dança, teatro, música e artes integradas. Cada uma delas apresenta diferentes objetos de conhecimento, os quais são mobilizados por meio de habilidades. O desenvolvimento de habilidades de Arte no Ensino Fundamental pretende abordar seis dimensões do conhecimento: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão (Brasil, 2018, p. 194-195).

Para o desenvolvimento metodológico desta coleção, considerou-se que essas dimensões dialogam

com os conceitos da Abordagem Triangular, uma das bases da proposta pedagógica dessa coleção. A seguir, são apresentadas as maneiras como as seis dimensões do conhecimento são apresentadas na BNCC e entendidas e abordadas na coleção.

Criação: refere-se ao fazer artístico, quando os sujeitos criam, produzem e constroem. Trata-se de uma atitude intencional e investigativa que confere materialidade estética a sentimentos, ideias, desejos e representações em processos, acontecimentos e produções artísticas e individuais ou coletivas.

(Brasil, 2018, p. 194)

A compreensão de **criação** da BNCC corrobora as propostas apresentadas na coleção relativas à experiência, à estética, à atitude investigativa e à poética como dimensões do fazer e saber arte. Em outras palavras, entende-se que criar é experimentar esteticamente, com procedimentos oriundos de saberes diversos e reflexões que acabam por gerar uma poética específica no trabalho de cada artista.

Crítica: refere-se às impressões que impulsionam os sujeitos em direção a novas compreensões do espaço em que vivem, com base no estabelecimento de relações, por meio do estudo e da pesquisa, entre as diversas experiências e manifestações artísticas e culturais vividas e conhecidas.

(Brasil, 2018, p. 194)

O entendimento de **crítica** pela BNCC é contemplado pela coleção com a sugestão de uma poética de ensino provocadora de um pensamento crítico, relacionando a própria produção e a de outros artistas a seus contextos sociais, históricos, econômicos, políticos e culturais.

Estesia: refere-se à experiência sensível dos sujeitos em relação ao espaço, ao tempo, ao som, à ação, às imagens, ao próprio corpo e aos diferentes materiais.

(Brasil, 2018, p. 194)

O destaque da **estesia** como dimensão do conhecimento em Arte é fundamental nas propostas desta coleção, pois valoriza a percepção dos estudantes no fazer artístico e a da comunidade escolar como participante ativa.

Expressão: refere-se às possibilidades de exteriorizar e manifestar as criações subjetivas por meio de procedimentos artísticos, tanto no âmbito individual quanto coletivo.

(Brasil, 2018, p. 194)

As atividades práticas desta coleção contemplam o aspecto da **expressão** ao possibilitar aos estudantes a experiência individual e coletiva com as materialidades artísticas e suas diversas formas de composição.

Fruição: refere-se ao deleite, ao prazer, ao estranhamento e à abertura para se sensibilizar durante a participação em práticas artísticas e culturais.

(Brasil, 2018, p. 195)

Explorar a **fruição**, ou seja, desfrutar de uma manifestação artística, é mais do que apenas assistir a ela ou observá-la, é agir com ela. Essa ação pode gerar significado, prazer e, inclusive, repulsa. A arte é livre e trabalha com uma diversidade de temáticas e referências com o objetivo de provocar diferentes reações naquele que se relaciona com ela. É importante possibilitar aos estudantes uma experiência continuada com diversas obras ou manifestações artísticas de épocas, lugares e grupos sociais distintos. Assim, é fundamental que o professor esteja atento à classificação indicativa de exposições, obras de teatro, dança ou música.

Reflexão: refere-se ao processo de construir argumentos e ponderações sobre as fruições, as experiências e os processos criativos, artísticos e culturais.

(Brasil, 2018, p. 195)

O desenvolvimento da **reflexão** é um objetivo educacional comum a todos os componentes curriculares. Esta coleção possibilita uma forma diferenciada de reflexão, na qual não apenas as informações e o intelecto atuam, mas, também, a sensibilidade, as emoções e as percepções. Essa forma de análise e interpretação das manifestações artísticas e culturais é importante na construção das narrativas estéticas (Coli, 2000).

As cinco unidades temáticas de Arte

De acordo com a BNCC, o componente curricular Arte é composto de cinco unidades temáticas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A seguir, apresenta-se como cada uma delas é trabalhada nesta coleção.

Artes visuais

As **Artes visuais** são os processos e produtos artísticos e culturais, nos diversos tempos históricos e contextos sociais, que têm a expressão visual como elemento de comunicação. Essas manifestações resultam de explorações plurais e transformações de materiais, de recursos tecnológicos e de apropriações da cultura cotidiana.

As Artes visuais possibilitam aos alunos explorar múltiplas culturas visuais, dialogar com as diferenças e conhecer outros espaços e possibilidades inventivas e expressivas, de modo a ampliar os limites escolares e criar novas formas de interação

artística e de produção cultural, sejam elas concretas, sejam elas simbólicas.

(Brasil, 2018, p. 195)

Na proposta de artes visuais desta coleção, são exploradas diferentes habilidades, meios, conceitos e expressões artísticas, a fim de possibilitar aos estudantes a compreensão da cultura visual como algo inerente à vida cotidiana do ser humano. Sendo assim, são trabalhados conteúdos variados nos aspectos temporal, cultural, social, conceitual, técnico e expressivo, com o objetivo de proporcionar aos estudantes acesso a um repertório artístico elaborado, bem como a ressignificação desse repertório.

Visa-se à valorização do aspecto cognitivo das artes visuais como importante área do saber e que, integrada a outras, possibilita aos estudantes, na qualidade de produtores, conhecedores e fruidores de cultura, uma nova compreensão do próprio conhecimento e de si mesmos.

As imagens, os textos e as atividades propostos na coleção remetem ao aspecto multicultural e interdisciplinar das artes visuais, objetivando o trânsito entre os tempos e os espaços das produções dessa linguagem artística. Da mesma forma, trabalha-se com a cultura dos estudantes como um dos elementos norteadores da curadoria das obras aqui apresentadas.

Ao longo da coleção, o uso da tecnologia é apontado, em suas várias formas de apresentação, como elemento significativo do fazer artístico. Com isso, pretende-se proporcionar uma experiência em que, por meio do trabalho com materiais artísticos associados a ferramentas variadas, como as tecnológicas, os estudantes possam desenvolver as seis dimensões do conhecimento em Arte, propostas pela BNCC, e as relações entre fazer e construir o saber.

Dança

A **Dança** se constitui como prática artística pelo pensamento e sentimento do corpo, mediante a articulação dos processos cognitivos e das experiências sensíveis implicados no movimento dançado. Os processos de investigação e produção artística da dança centram-se naquilo que ocorre no e pelo corpo, discutindo e significando relações entre corporeidade e produção estética.

Ao articular os aspectos sensíveis, epistemológicos e formais do movimento dançado ao seu próprio contexto, os alunos problematizam e transformam percepções acerca do corpo e da dança, por meio de arranjos que permitem novas visões de si e do mundo. Eles têm, assim, a oportunidade de repensar dualidades e binômios (corpo *versus* mente, popular *versus* erudito, teoria *versus* prática), em favor de um conjunto híbrido e dinâmico de práticas.

(Brasil, 2018, p. 195)

Nesta coleção, a dança é abordada tendo como objetivo a compreensão dos aspectos culturais, estruturais, dinâmicos e expressivos do movimento por meio do corpo que se descobre dançando.

Destacam-se as experiências que relacionam a corporeidade e a produção estética com as atividades de improvisação e os processos criativos de sequência de movimento e/ou coreografias a serem realizados individualmente, em duplas e em grupos, incentivando os estudantes a descobrir o próprio corpo e a produzir, a compreender e a analisar os trabalhos realizados. Ademais, eles são convidados a aprender noções e habilidades para a apreciação estética e a análise crítica da dança.

A proposta da coleção se pauta no binômio fazer/pensar a dança com base no contexto do estudante, possibilitando o desenvolvimento da capacidade de construir uma relação com os outros e com o mundo.

A dança é abordada na coleção em uma perspectiva multidisciplinar, na qual o corpo é um dos principais eixos de articulação com conteúdos diversos como a tecnologia, o ambiente e as culturas populares.

Música

A **Música** é a expressão artística que se materializa por meio dos sons, que ganham forma, sentido e significado no âmbito tanto da sensibilidade subjetiva quanto das interações sociais, como resultado de saberes e valores diversos estabelecidos no domínio de cada cultura.

A ampliação e a produção dos conhecimentos musicais passam pela percepção, experimentação, reprodução, manipulação e criação de materiais sonoros diversos, dos mais próximos aos mais distantes da cultura musical dos alunos. Esse processo lhes possibilita vivenciar a música inter-relacionada à diversidade e desenvolver saberes musicais fundamentais para sua inserção e participação crítica e ativa na sociedade.

(Brasil, 2018, p. 196)

A música é trabalhada nesta coleção como experiência que inclui a apreciação e a criação sonora, além da compreensão de sua inserção nos aspectos culturais de diferentes povos. Assim, são explorados processos criativos individuais e coletivos com foco na utilização consciente dos parâmetros sonoros e de suas combinações em exercícios de criação musical e de improvisação. Também são apresentados diversos artistas e obras das culturas da infância, incentivando os estudantes a ampliar seu repertório de escuta musical.

Essa linguagem artística é trabalhada como conhecimento em si e em suas interfaces com as artes

visuais, a dança e o teatro, amparada por exemplos de grupos e obras brasileiras, além dos de outros países, nos quais as possibilidades em artes integradas sejam evidenciadas. A coleção também procura explorar a música em relação com a tecnologia, o ambiente e as culturas populares.

Teatro

O **Teatro** instaura a experiência artística multisensorial de encontro com o outro em *performance*. Nessa experiência, o corpo é lócus de criação ficcional de tempos, espaços e sujeitos distintos de si próprios, por meio do verbal, não verbal e da ação física. Os processos de criação teatral passam por situações de criação coletiva e colaborativa, por intermédio de jogos, improvisações, atuações e encenações, caracterizados pela interação entre atores e espectadores.

O fazer teatral possibilita a intensa troca de experiências entre os alunos e aprimora a percepção estética, a imaginação, a consciência corporal, a intuição, a memória, a reflexão e a emoção.

(Brasil, 2018, p. 196)

A coleção apresenta o teatro como experiência do encontro entre artistas, técnicos e público em uma mesma coordenada espaço-temporal. Diversos processos criativos coletivos são explorados com foco na improvisação, na contação de histórias, no teatro de formas animadas, nas teatralidades cotidianas e de diferentes matrizes étnico-culturais, entre outras possibilidades.

A encenação é concebida como parte de um processo, sendo possibilitada pela improvisação e sua posterior repetição como cena. Para esse processo, os estudantes são convidados a explorar diversos componentes da encenação, como a personagem, a trilha sonora, o figurino, os objetos de cena, entre outros.

O teatro é contemplado como uma arte multidisciplinar, a qual envolve conhecimentos e procedimentos das artes visuais, da dança e da música. A coleção explora diversos exemplos de grupos teatrais brasileiros e de obras nacionais e internacionais, que evidenciam a característica multidisciplinar do teatro, procurando relacioná-lo também com outras áreas do conhecimento.

Artes integradas

[...] **Artes integradas** explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação.

(Brasil, 2018, p. 197)

A coleção aborda as relações entre as linguagens artísticas em processos criativos temáticos, bem como os elementos culturais de diferentes matrizes estéticas, valorizando o patrimônio cultural material e imaterial. Dessa forma, são reconhecidas e experimentadas as contribuições culturais indígenas, afro-brasileiras e europeias na construção das linguagens artísticas brasileiras contemporâneas. Por fim, possibilita-se aos estudantes a exploração das tecnologias digitais em processos de criação artística.

Em suas cinco unidades temáticas, o componente curricular Arte é entendido e experienciado em suas relações sociais e políticas com os contextos históricos de cada época, com foco na contemporaneidade. Dessa maneira, pretende-se estimular uma reflexão crítica do mundo por parte dos estudantes, provocada e mediada pelo professor, explorando temas e formas artísticas.

Assim, a coleção busca ampliar o repertório cultural dos estudantes por meio do trânsito criativo entre as linguagens artísticas e suas formas híbridas, evidenciando conexões, procedimentos estéticos e, também, suas formas de se relacionar com o tempo e a sociedade da qual fazem ou fizeram parte. Isso acontece tanto na integração do conhecimento do componente Arte de maneira interdisciplinar, como entre as linguagens artísticas, possibilitando uma aprendizagem complexa que, conhecendo as especificidades de cada linguagem, transita entre elas e, muitas vezes, chega a criar uma nova forma expressiva ou procedimental.

A BNCC da Computação

A sociedade brasileira – em diferentes níveis, dependendo da comunidade e do espaço geopolítico ocupado por ela – tem usufruído das facilidades e melhorias trazidas pela conexão à internet, aos equipamentos eletrônicos conectados a ela e ao acesso a uma infinidade de aplicativos para os mais variados usos. No entanto, as tecnologias digitais também trouxeram consigo novos dilemas que reverberam na educação.

Nesse sentido, torna-se imperativo questionar: como auxiliar crianças e jovens no uso dessas tecnologias? Como garantir a conscientização sobre o uso seguro dessas tecnologias? Que competências são essenciais para a construção de conhecimentos nesse campo? E, por fim, como instrumentalizar os estudantes para que possam se tornar produtores de tais tecnologias?

Esse conjunto de dúvidas e anseios está inserido em um contexto mais amplo, pertinente aos intensos – e permanentes – debates sobre a educação. Em resposta a isso, o Conselho Nacional de Educação (CNE), por meio do Parecer n. 15, previu, em 2017, a criação de um complemento à BNCC que tratasse especificamente da aprendizagem de Computação.

De modo interdisciplinar, foram elaboradas as premissas desse campo, que “envolve tanto técnicas de resolução e análise de problemas quanto a construção e uso de máquinas para auxiliar na execução das soluções” (Raabe *et al.*, 2017, p. 2). Com base em definições como essa, foram constituídas as Diretrizes de Ensino de Computação na Educação Básica (Ribeiro *et al.*, 2019), sobre as quais se desenvolveu o documento *Base Nacional Comum Curricular: computação – complemento à BNCC*, homologado em 2022 pelo CNE.

Com base nos debates ocorridos em comissões formadas por professores e pesquisadores de diferentes áreas (como Pedagogia, Psicologia, Ciências da Computação, Matemática, Geografia, etc.), foram propostos três eixos para o ensino da Computação no Brasil, que se desdobram nos seguintes pilares: Cultura digital, Pensamento computacional e Mundo digital. Por seu caráter interdisciplinar, os três eixos perpassam toda a Educação Básica – da Educação Infantil ao Ensino Médio – e as diferentes áreas do conhecimento.

Por isso, a coleção se propõe a apoiar o desenvolvimento de algumas das competências e habilidades da Computação de maneira contextualizada, sempre que os conteúdos propiciarem a abordagem delas.

As **Competências da Computação (CC)** preconizadas pela BNCC para o Ensino Fundamental são:

1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.
2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.
3. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.
4. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.
5. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando

conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.

6. Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.

7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

(Brasil, 2022, p. 11.)

Nota-se que as competências – e, consequentemente, as habilidades que delas decorrem – não exploram o simples uso de *hardwares* e *softwares*. Isso ocorre porque a Computação não se limita a esse escopo, mas constitui um modo de pensar, elaborar, compreender e transformar o mundo, característico de sua vocação interdisciplinar e das múltiplas possibilidades que a abordagem transversal pode fomentar. Nesta coleção, a seção *Universo digital* apresenta propostas elaboradas para apoiar a abordagem desse campo de maneira contextualizada com o componente curricular Arte.

As habilidades da BNCC

O trabalho com as habilidades propostas na BNCC é central nesta coleção. Por isso, acreditamos ser importante compreender a lógica dos códigos alfanuméricos das habilidades, pois elas serão indicadas em diversos momentos deste Livro do Professor. Veja o exemplo de uma das habilidades do componente curricular Arte.

Com base nesse critério, o código da habilidade **EF15AR01** refere-se à primeira habilidade proposta para Arte no ciclo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

A numeração das habilidades dos componentes curriculares não representa uma ordem ou hierarquia de aprendizagens, mas, sim, parte de um conjunto de habilidades de igual importância que devem ser desenvolvidas a cada ano. Nesta coleção, serão trabalhadas todas as habilidades de Arte, de acordo com o esperado para o 1º e o 2º ano.

EF 15 AR 01

O primeiro par de letras indica a etapa de **Ensino Fundamental**.

O primeiro par de números indica o intervalo de anos a que se refere a habilidade (no caso, do 1º ao 5º).

O último par de números indica a posição da habilidade na **numeração sequencial** do ano ou do bloco de anos.

O segundo par de letras indica o **componente curricular**:

● AR: ARTE

PROPOSTA PEDAGÓGICA DA COLEÇÃO

A metodologia do ensino de Arte é algo que se desenvolve e se aprofunda com o tempo. Muitas vezes, devido aos anos de prática, os professores vão reunindo os próprios materiais didáticos e desenvolvendo metodologias próprias. Esta coleção não pretende substituir a prática do professor ou desvalorizá-la. Pelo contrário, as propostas, as atividades e os conteúdos pretendem atuar como um recurso e um subsídio didático para a ampliação do repertório do professor, explorando as cinco unidades temáticas do componente curricular Arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Como fundamentação para o desenvolvimento desta coleção, a Abordagem Triangular é o principal embasamento metodológico, juntamente com a BNCC, a alfabetização e letramento matemático e as propostas de diversidade e inclusão.

A Abordagem Triangular

A Abordagem Triangular é uma proposta para o ensino-aprendizagem de Arte sistematizada pela professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa (1936-), há cerca de quarenta anos, e que vem sendo, desde então, enriquecida e ampliada pela autora e por professores e artistas que se dedicam a seu estudo e à sua prática em sala de aula (Barbosa, 2019).

Segundo Barbosa (1988, p. 33), a Abordagem Triangular designa “os componentes do ensino/aprendizagem por três ações mentalmente e sensorialmente básicas, quais sejam: criação (fazer artístico), leitura da obra de arte e contextualização”.

A proposta surgiu em um contexto no qual o ensino de Arte no Brasil centrava-se na produção artística por parte do estudante, valorizando a expressão

de sua subjetividade. Por sua vez, Ana Mae adicionou ao fazer artístico e à criação os componentes leitura e contextualização da obra de arte como fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, formulando uma tríade apoiada em ações: fazer-ler-contextualizar (Barbosa, 2019). Assim, a Abordagem Triangular apresenta

[...] outro paradigma no Ensino da Arte, fundado na importância do conhecimento histórico para aquisição e ampliação de um repertório imagético, fundamental para o exercício analítico. “Ver e não só fazer”, a fim de constituir fundamentos para poder “ler” criticamente as próprias realizações, bem como as de outrem.

(Bredariolli, 2010, p. 32)

É importante elucidar as expressões **leitura da obra de arte** e **contextualização**. Ao sistematizar a Abordagem Triangular, Ana Mae preferiu a expressão “leitura da obra de arte” no lugar das palavras “apreciação” ou “fruição”, com o objetivo de evitar interpretações equivocadas que levassem a aspectos subjetivos, como a simples emoção diante de uma obra (Barbosa, 1998). Para ela:

Leitura da obra de arte é questionamento, é busca, é descoberta, é o despertar da capacidade crítica, nunca a redução dos alunos a receptáculos das informações do professor, por mais inteligentes que elas sejam. A educação cultural que se pretende com a Abordagem Triangular é uma educação crítica do conhecimento construído pelo próprio aluno, com a mediação do próprio professor [...].

(Barbosa, 1988, p. 40)

Com relação à contextualização das obras, o objetivo de Ana Mae Barbosa é apresentar a obra em um contexto de maneira a propiciar a produção de sentido pelos estudantes. A autora ressalta que não se trata, meramente, de apresentar dados da vida pessoal do artista em questão, mas de estabelecer relações entre a obra e o mundo que a rodeia (Barbosa, 1988). Assim, a contextualização se mostra fundamental não somente na leitura das obras, mas também nos momentos de criação artística vividos pelos estudantes, já que

[...] pode ser histórica, social, psicológica, antropológica, geográfica, ecológica, biológica, etc., associando-se o pensamento não apenas a uma disciplina, mas a um vasto conjunto de saberes disciplinares ou não. [...] É através da contextualização que se pode praticar uma educação em direção à multiculturalidade e à ecologia.

(Barbosa, 1988, p. 37-38)

As três ações que compõem a Abordagem Triangular devem ser entendidas como relacionadas entre si e devem corresponder ao modo **como** se aprende e não como um modelo para **o que** se aprende. Ana Mae chega a usar a metáfora do zigue-zague para descrever as relações entre as três ações, sendo a contextualização um ponto fundamental de movimento dentro da Abordagem Triangular (Barbosa, 2019).

Influenciada pelas propostas de Paulo Freire (1921-1997) e Noemia Varela (1918-2016), Ana Mae entende que o ensino de Arte se articula na ação da leitura como uma crítica realizada em relação ao contexto. De Noemia Varela desprende-se “a necessidade de adentrar-se no universo da Arte”, de Paulo Freire, “a busca pela democratização deste universo – compreensão que justifica, de certo modo, a articulação entre a ideia de Arte como expressão com a ideia de Arte como cultura e conhecimento” (Azevedo. *In*: Barbosa; Cunha, 2010, p. 87).

Dessa forma, na coleção, o estudante é convidado a ler, contextualizar e produzir em Arte, ações que se realizam no diálogo entre o professor e os estudantes. Esse diálogo é também mediado pelas materialidades, técnicas e estéticas das linguagens artísticas, que contribuem para a criação de diversos procedimentos metodológicos singulares e contextualizados nas condições históricas, sociais, econômicas, estéticas e culturais de cada professor e de seus estudantes.

Inicialmente pensada para o ensino de Arte por meio da imagem e fortemente ancorada nas artes visuais, a Abordagem Triangular foi incorporada por docentes e artistas das demais linguagens artísticas ao longo do tempo. Essa coleção soma-se a essas pesquisas de estudo e práticas da Abordagem Triangular em uma perspectiva dialógica com as

cinco unidades temáticas em Arte, previstas pela BNCC para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Ao relacionar a produção e a experimentação das materialidades e das técnicas das diferentes linguagens artísticas a seus contextos históricos, culturais, sociais, etc., bem como à capacidade de realizar leituras críticas da produção individual, dos colegas e de artistas diversificados, pretende-se um diálogo dos estudantes com a experiência em Arte. Os temas escolhidos para os volumes do Livro do Estudante e seu tratamento por meio de textos, imagens, atividades, pesquisas e criações buscam contemplar a tríade do produzir-ler-contextualizar. A abordagem crítica de uma mesma temática na diversidade de experimentações específicas de cada linguagem artística e nas diversas possibilidades de contextualização assegura aos estudantes o alcance da autonomia em relação à sua produção, ao pensamento crítico e à percepção sinestésica provocada pela arte.

Assim, o professor deve manter um relacionamento dialógico com os princípios da Abordagem Triangular, que propõem uma forma de abordagem do ensino de Arte de maneira contextualizada, respeitando sua complexidade. Portanto, espera-se que você possa relacionar os conceitos apresentados na coleção com sua prática diária em sala de aula, e é possível, inclusive, que algumas dessas propostas já estejam sendo praticadas em suas aulas.

Esta coleção pretende contribuir conceitualmente, por meio de textos teóricos e com propostas de práticas e experiências, para que você continue em busca do que Meirieu denomina “momento pedagógico”, ou seja, “o instante em que, sejam quais forem nossas convicções e nossos métodos pedagógicos, aceitamos ser surpreendidos diante desse rosto [do estudante], de sua estranheza, de sua radical e incompreensível estranheza.” (Meirieu, 2002, p. 60). A estranheza da qual fala o autor diz respeito à percepção da singularidade do estudante e à disposição para rever e adaptar as práticas pedagógicas com base nesse estranhamento.

Alfabetização e letramento em Língua Portuguesa e Matemática

Arte é um dos componentes curriculares considerados fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes, uma vez que tem como um de seus objetivos a construção e valorização de suas identidades, propiciando a expressão de sentimentos, pensamentos e visões de mundo. O debate sobre o conceito de desenvolvimento integral é amplo. Por isso, nesta coleção, são contempladas ao menos duas acepções, apresentadas a seguir.



A tecitura didática do componente curricular Arte favorece o desenvolvimento das competências linguísticas e matemáticas por trazer contextos que dialogam com Língua Portuguesa e Matemática em muitos momentos, como a leitura e a interpretação de entrevistas e outros textos, além de atividades que promovem a escrita de palavras e números. Na parte específica deste Livro do Professor, há orientações sobre essas estratégias.

Tais perspectivas estão em linha com as ações previstas no Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (CNCA), lançado em 2023 pelo governo federal, que tem como premissa materializar a alfabetização de todos os estudantes brasileiros durante os 1º e 2º anos do Ensino Fundamental. Para isso, além de fomentar a elaboração, a aquisição e a distribuição de materiais didáticos, há também o fornecimento de formação docente e de estrutura física em níveis estaduais e municipais.

O compromisso desta coleção com o desenvolvimento integral do estudante compreende a percepção de que, nessa etapa da vida, as crianças estão se apropriando do sistema de escrita enquanto desenvolvem estratégias de leitura e o raciocínio lógico. Nesse cenário, é imperativo que todos os materiais didáticos acompanhem esse desenvolvimento, ainda que não sejam obras específicas de Língua Portuguesa ou de Matemática.

Entre o 1º e o 2º ano, o estudante está reconhecendo diferentes tipos de letra (de imprensa e cursiva; maiúsculas e minúsculas) e se apropriando da escrita e da leitura delas. Trata-se de um processo complexo, que envolve não apenas as letras, mas também os algarismos, as grandezas, as unidades de medida, entre outros elementos.

Para apoiar o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das crianças, a coleção traz, no volume do 1º ano, todos os textos em letra de imprensa maiúscula. Sem a variação entre maiúsculas e minúsculas, o processo de codificação e decodificação pode ser facilitado. Há, porém, ilustrações e propostas que apresentam palavras e frases curtas em letra cursiva. Assim, os estudantes são incentivados, ainda que pontualmente, a ter contato com esse tipo de registro escrito, familiarizando-se com a letra cursiva manuscrita.

No volume do 2º ano, ocorre a transição do uso das letras de imprensa: nos dois primeiros capítulos, os textos são grafados como no 1º ano, completamente em letras maiúsculas de imprensa. A partir do capítulo 3, os textos passam a ser grafados com letras de imprensa maiúsculas e minúsculas. De acordo com a habilidade específica de Língua Portuguesa, indicada na BNCC (Brasil, 2018, p. 99) sob o código **EF02LP01**, no eixo de **escrita**, a partir do 2º ano, os estudantes devem utilizar letras maiúsculas no início das frases e em substantivos próprios. Dessa forma, compreende-se que, ao longo desse ano escolar, os estudantes vão dominar a distinção entre maiúsculas e minúsculas.

Em relação ao uso da letra cursiva, ao longo do volume do 2º ano foram propostas atividades em que os estudantes são incentivados a tentar registrar suas respostas com a letra cursiva, algo que apoia o desenvolvimento das habilidades de escrita.

Diversidade e inclusão

Cada estudante traz uma bagagem de habilidades, experiências e necessidades, e é papel da escola e dos educadores reconhecer e valorizar essa diversidade. É essencial entender que cada criança é única e apresenta demandas e capacidades próprias. A despeito disso, estudantes com transtornos e deficiências frequentemente enfrentam barreiras adicionais para acessar a educação de qualidade. Portanto, sistemas educacionais verdadeiramente inclusivos são um passo essencial para a construção de uma sociedade também inclusiva. Acreditamos, com isso, que a diversidade de condições físicas e neurológicas pode ser bem atendida quando há:

- promoção de valores como **colaboração** e **empatia**;
- criação de ambientes **acolhedores** e **seguros**;
- valorização **ativa** da diversidade;
- **envolvimento** da comunidade.

Para aprofundar as percepções sobre a múltipla diversidade de condições, é importante identificar as especificidades das deficiências e dos transtornos. De acordo com a Resolução n. 4/2009 do Conselho Nacional de Educação Básica (Brasil, 2009), as pessoas com deficiência são aquelas que “têm impedimentos de longo prazo de natureza física, intelectual, mental ou sensorial”. Por sua vez, aqueles com

transtornos do neurodesenvolvimento são os “que apresentam um quadro de alterações no desenvolvimento psicomotor, comprometimento nas relações sociais, na comunicação ou estereotipias motoras” (Brasil, 2009).

Transtornos do neurodesenvolvimento

Os transtornos do neurodesenvolvimento englobam uma diversidade de condições que podem variar em nível e em grau, de acordo com o contexto. Nesse sentido, é possível citar o Transtorno do Espectro Autista (TEA), a Deficiência Intelectual (DI), o Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e os transtornos de aprendizagem, sendo os mais comuns entre estes últimos a dislexia, a discalculia e a disgrafia.

É necessário compreender os desafios enfrentados por crianças que têm transtornos dessa ordem. Muitas delas podem apresentar dificuldades relativas a comunicação, interação social, compreensão das emoções dos outros, aprendizado acadêmico e comportamento, sendo necessário adotar abordagens pedagógicas específicas para atender às necessidades de cada uma delas. Isso pode incluir a implementação de estratégias de ensino diferenciadas, como currículo multinivelado ou individualizado e o suporte emocional e comportamental (se necessário).

Deficiências

As deficiências agrupam grande diversidade de condições humanas e podem se apresentar em diferentes dimensões, como a física (no caso de pessoas em cadeiras de rodas, surdas e/ou cegas, etc.) e a intelectual (a exemplo da síndrome de Down). No caso das crianças, essas condições podem ter origem na gestação ou em decorrência de outros eventos da primeira infância. Assim como ocorre com os transtornos, é importante garantir ambientes que possam receber crianças em tais condições e preparar-se para incentivá-las de maneira específica, adaptando propostas pedagógicas e ampliando o repertório escolar concernente a esse cenário.

Nesse sentido, a arquitetura inclusiva é essencial, pois ela facilita o acesso à escola não só aos estudantes com condições físicas específicas, mas também à população idosa e a outras pessoas que tenham, por exemplo, di-

ficiência de locomoção. A parceria com a comunidade se torna central para viabilizar atividades como estudos do meio e confraternizações, propiciando cuidados requeridos por algumas condições.

A ideia é sempre evidenciar que a pessoa com deficiência faz parte do grupo social e é aceita do modo como se apresenta. Não se trata de oferecer concessões ou favores, mas de demarcar o território escolar como um espaço de acolhimento e de cidadania.

Formação continuada

Como forma de incentivar a inclusão na escola e a valorização da diversidade, a parte específica deste Livro do Professor fornece estratégias didáticas específicas para lidar com a multiplicidade de condições que a turma pode apresentar. No livro do **1º ano**, estes são os temas abordados:

Capítulo	Tema	Página
1. Invenções e engenhocas	Deficiência visual	20
1. Invenções e engenhocas	Deficiência física ou motora	25
2. Mundo animado	Transtorno do Espectro Autista - TEA	39
2. Mundo animado	Deficiência intelectual	44
3. Dançando e inventando	Deficiência múltipla	53
3. Dançando e inventando	Deficiência visual ou baixa visão	59
4. Tudo é coisa musical	Deficiência auditiva	69
4. Tudo é coisa musical	Deficiências	80

Essas estratégias podem ser aproveitadas em diferentes momentos e adaptadas de acordo com a realidade escolar. Cabe destacar que elas não se restringem ao trabalho específico com Arte; na verdade, podem ser aplicadas em aulas de qualquer componente curricular, sempre que se fizerem úteis.

Acreditamos que esse repertório de estratégias apoia a formação docente continuada, facilitando a adaptação de propostas de acordo com diferentes condições. Para aprofundar a formação nesse sentido, veja as sugestões de materiais na seção *Bibliografia comentada*, em “Referências sobre diversidade e inclusão na escola”.

AVALIAÇÃO E APRENDIZAGEM

Avaliar é um aspecto importante no processo de ensino-aprendizagem. Um dos propósitos dessa prática pedagógica é obter informações que orientem a prática docente, permitindo diagnosticar se os objetivos didático-pedagógicos concebidos e planejados estão sendo alcançados. Essas informa-

ções, quando analisadas pelo professor, permitem inferir quais práticas e atividades têm propiciado a aprendizagem e quais aspectos do ensino e do trabalho docente podem ser modificados (Libâneo, 1992). Assim, o planejamento e a avaliação são indissociáveis.

Realizar essa ação requer do professor uma atitude de constante análise e interpretação dos resultados das atividades de diferentes naturezas que ele propõe à turma, e não apenas ao final de uma sequência de conteúdos cuja correção consiste apenas na atribuição de um conceito, como “certo” ou “errado”.

Zabala (2015) destaca três importantes momentos no processo avaliativo:

- o início, que permite avaliar o conhecimento prévio do estudante e identificar as possibilidades de aprendizagem, realizando-se a denominada avaliação inicial, também chamada de **avaliação diagnóstica**;
- o desenvolvimento, que permite observar como o estudante aprende, realizando-se a avaliação reguladora, também chamada de **avaliação formativa** ou de monitoramento;
- e o fim, quando são analisados os conhecimentos elaborados e os resultados obtidos, realizando-se a avaliação final, também chamada de **avaliação somativa**.

Embora a nomenclatura usada para a avaliação nesses três momentos distintos varie de acordo com a abordagem de cada autor, para fins de simplificação esses processos vão ser tratados respectivamente pelos termos **avaliação diagnóstica**, **avaliação formativa** e **avaliação somativa**.

Desse modo, a avaliação sob uma perspectiva formativa ocorre de modo cíclico, em um processo de retroalimentação de acordo com a aprendizagem de cada estudante.



Avaliação diagnóstica

A avaliação diagnóstica permite reconhecer o que os estudantes já sabem, o que eles trazem de suas experiências de mundo. A retomada desses

conhecimentos prévios é importante para que o professor tome decisões sobre os caminhos a serem trilhados em sala de aula. Esse tipo de avaliação não deve ter como atributo notas, visto que se trata de um diagnóstico daquilo que já se sabe (Ballester, 2003).

O instrumento tradicionalmente mais utilizado nesse momento é a sondagem diagnóstica, recurso que permite o registro, de maneira aberta ou fechada, do que os estudantes trazem como repertório. Nesta coleção, é apresentada a seção *Boas-vindas* como um possível instrumento para essa avaliação no início do ano letivo. Sugere-se, ainda, que no início do trabalho com um novo tema seja proposta uma sondagem diagnóstica. Nas aberturas de capítulo, por exemplo, algumas das questões sob o título *Ciranda* foram elaboradas com a finalidade de facilitar a coleta de informações em relação aos conhecimentos prévios dos estudantes. No entanto, essas não são as únicas maneiras de detectar o estágio de aprendizagem deles. Recursos como o debate aberto oral, o questionamento participativo e o convite ao diálogo permitem ao professor avaliar o que eles já sabem e o que ainda precisam aprender. Nesse ponto, o registro qualitativo do professor é essencial. Os registros podem ocorrer por meio de notas pontuais ou serem dispostos em uma grade de habilidades e competências.

Avaliação formativa

Muitos autores chamam de avaliação formativa (Perrenoud *et al.*, 2002; Hadji, 2001) o processo em que o professor devolve ao estudante não apenas informações sobre seu desempenho, mas também comentários (que o ajudam a verificar os processos criativos dos estudantes, regulando, assim, tanto a aprendizagem de cada estudante quanto a avaliação do próprio professor). Nessa fase, atividades de leitura e de produção textual, processos criativos, trabalhos coletivos de investigação e resolução de problemas e desafios cotidianos relacionados ao tema estudado também informam ao professor possíveis necessidades de alteração em seu curso de trabalho e reorientação do processo de ensino-aprendizagem (Cortesão, 2002). As atividades propostas nos capítulos e, principalmente, nas seções *Pesquise!* e *Explore, experimente e crie!* contribuem para a observação e o registro dos estudantes, tornando possível a percepção dos avanços, o que favorece uma análise sistemática. Além disso, ao fim de cada capítulo, são propostas no Livro do Professor atividades para uma avaliação formativa, com sugestões de remediação.

Avaliação somativa

A avaliação somativa pode ter como base a conclusão de processos criativos e sua apresentação para a turma ou, se possível, para a comunidade

escolar, além da seção *Até breve!*, que foi elaborada para auxiliar o professor na realização desse tipo de avaliação, mas também pode ser feita com outros instrumentos, como apresentações orais, trabalhos em grupo, entre outros. Por meio desses instrumentos, o professor pode verificar se os objetivos de aprendizagem que ele traçou foram alcançados pelos estudantes. A avaliação final também permite analisar os estudantes com relação ao grau de aproveitamento de suas aprendizagens (Haydt, 2000). Aqui, no entanto, cabe uma ressalva: nem sempre o rendimento deles em uma apresentação de um processo criativo revela o que realmente aprenderam. Desse modo, não se recomenda utilizar apenas a avaliação somativa, mas incluir a avaliação de todo o processo. Assim, o docente deve utilizar diferentes registros de atividades para que a avaliação seja abrangente e contemple as diversas habilidades e competências dos estudantes.

Especificamente sobre o tema avaliação, indicam as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica:

Ainda que já dito em termos mais gerais, vale enfatizar que no início do Ensino Fundamental, atendendo às especificidades do desenvolvimento infantil, a avaliação deverá basear-se, sobretudo, em procedimentos de observação e registro das atividades dos alunos e portfólios de seus trabalhos, seguidos de acompanhamento contínuo e de revisão das abordagens adotadas, sempre que necessário.

(Brasil, 2013, p. 123)

O processo avaliativo

Com base nas informações dos três momentos de avaliação, professor e estudantes vão poder encontrar meios para corrigir trajetórias de processos, propor alternativas e investir nos aspectos positivos. O registro constante e sistemático dos resultados das avaliações é documento indispensável para garantir a eficácia dessa prática pedagógica. Além disso, as práticas avaliativas realizadas pelos estudantes também servem para que o professor se autoavaleie constantemente, analisando o modo como expõe os conteúdos, as estratégias que utiliza e as dúvidas que consegue, ou não, esclarecer. Em resumo, como pode aperfeiçoar as práticas docentes no processo de avaliação de aprendizagem.

Esse esforço subsidia a adaptação de atividades que proporcionem a recuperação de aprendizagens ou o aprofundamento das temáticas apreendidas, a depender dos resultados avaliativos, algo que torna a avaliação efetiva e significativa para o processo de ensino-aprendizagem. Ao longo da parte específica deste Livro do Professor, há diversas sugestões de **atividades complementares** que retomam conteúdos (proporcionando a eventual recuperação de aprendizagens), trazem alternativas para propostas (de acordo com o desenvolvimento da turma) e possibilitam a ampliação ou o aprofundamento dos temas abordados.

Por fim, é importante que os estudantes percebam a avaliação como uma oportunidade de revisão e aprofundamento do estudo e, no caso de Arte, de compartilhamento do processo com o público, seja ele formado por colegas de turma, seja ampliado para a comunidade escolar. Isso contribui para a autoestima, a reflexão e a aceitação de críticas e o desejo de vencer desafios para alcançar o sucesso pessoal e coletivo.

ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURA DA COLEÇÃO

Os volumes da coleção foram escritos com base em temas que atravessam as unidades temáticas, conectando-as entre si e com outras áreas do conhecimento, de forma interdisciplinar.

Organização dos conceitos

Os eixos temáticos desenvolvidos em cada volume são:

1º ano – Arte e invenção

2º ano – Culturas populares brasileiras

Esses temas foram explorados na arte contemporânea, contextualizados historicamente e relacionados à tradição artística que os antecede. A Arte foi explorada em cada um dos volumes como parte da cultura dos povos e foi relacionada com o meio em que se desenvolve em uma análise social e histórica. Da mesma forma, os exemplos de artistas e produções fora do

Brasil são associados à produção brasileira e tratados na coleção não como um modelo, mas nos diálogos culturais que oferecem.

A curadoria de obras da coleção leva em consideração a diversidade étnico-cultural brasileira. Assim, são enfatizadas a arte afro-brasileira e a indígena na construção da identidade cultural nacional, bem como a de outros grupos tradicionais (como caiçaras, quilombolas, ribeirinhos, etc.), além da influência da cultura europeia e de outras partes do mundo. Da mesma forma, destacam-se a importância de voltar a atenção para a produção artística das mulheres e a contribuição delas para a arte, tanto no passado como na atualidade. Também foram cuidadosamente selecionados para a coleção trabalhos artísticos que dialogam com as culturas infantis, respeitando as classificações etárias dos estudantes e a relação das obras com cada um dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Ao longo dos volumes, os textos vão se tornando mais complexos, assim como as atividades que demandam leitura e escrita, acompanhando o desenvolvimento da alfabetização e do letramento da turma, tanto em Língua Portuguesa quanto em Matemática.

Estrutura da coleção

A coleção é composta de dois volumes: um para o 1º ano e outro para o 2º ano. Em cada caso, há um Livro do Estudante e um Livro do Professor. O Livro do Estudante é **consumível** enquanto o Livro do Professor é **reutilizável**. Portanto, os estudantes podem realizar registros no próprio livro, enquanto o professor deve, por outro lado, realizar anotações em materiais fora do livro, para que a obra esteja em boas condições de uso nos próximos anos.

Cada volume da coleção está organizado em quatro capítulos. No início e no término de cada volume, são apresentadas, respectivamente, as seções *Boas-vindas* e *Até breve!*, que vão auxiliar no processo avaliativo dos estudantes.

Ao longo de cada capítulo, são propostas atividades identificadas com o ícone *Saber Ser*, as quais permitem aos estudantes desenvolver as competências socioemocionais e refletir sobre elas. Outro ícone trabalhado na coleção é o *Artes integradas*, que indica momentos em que mais de uma linguagem artística é explorada ou em que são mobilizadas as habilidades de artes integradas.

Boas-vindas

No início de cada volume, antes do primeiro capítulo, apresentamos a seção *Boas-vindas*. Essa seção foi pensada como um instrumento de **avaliação diagnóstica**. Seu objetivo é identificar os conhecimentos que os estudantes já detêm e quais devem ser retomados para que consigam acompanhar o ano letivo.

Abertura de capítulo

Essa seção compõe-se de uma cena que explora múltiplas linguagens artísticas: obras de arte, fotos ou apresentações de dança ou de teatro. Com a imagem, estão algumas atividades sob o subtítulo *Ciranda*. Essas atividades exploram a leitura da imagem e permitem avaliar alguns dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre assuntos tratados no capítulo.

As perguntas apresentadas são, em sua maioria, de resolução oral, possibilitando a troca de ideias e a argumentação entre os estudantes. São exploradas situações contextualizadas que permitem a eles recorrer a estratégias pessoais para responder às questões propostas, de maneira que essas estratégias sejam discutidas e validadas (ou não) ao longo do capítulo.

Desenvolvimento do conteúdo

São apresentadas atividades com textos, ilustrações, fotos e tabelas que permitem aos estudantes a

compreensão do conteúdo que está sendo trabalhado. Conheça as seções e os boxes que são trabalhados no desenvolvimento do capítulo.

Atividades

Os temas são frequentemente acompanhados de boxes de atividades que colaboram para a apreensão dos conceitos trabalhados, promovendo a reflexão e a construção de conhecimentos.

Pesquise!

Essa seção propõe atividades de pesquisa, que podem ser realizadas de maneira desconectada, *on-line* ou ativamente, em campo. Frequentemente é sugerido o trabalho em casa, com a colaboração e integração de familiares.

Explore, experimente e crie!

Seção de atividades que leva os estudantes a colocar em prática os conhecimentos que construíram.

Universo digital

Seção relacionada ao trabalho que está sendo desenvolvido no capítulo e que promove a mobilização das habilidades da Computação.

Curtiu?

Esse box traz entrevistas com diferentes artistas e personalidades e permite aos estudantes um contato direto com as profissões artísticas.

Arte e...

Esse box promove a reflexão dos estudantes, relacionando temas contemporâneos às linguagens artísticas.

Finalização de capítulo

Cada capítulo é finalizado pelo box *Ensaio geral*, que elenca os conteúdos abordados de maneira concisa. Trata-se de um instrumento que pode ser utilizado para retomar e diagnosticar a apreensão dos conteúdos tratados e como procedimento de autoavaliação dos estudantes. Nesse momento, também é apresentado o box *Multiteca*, que sugere aos estudantes leituras, sites, filmes e músicas relacionados ao tema do capítulo.

Até breve!

No fim de cada volume, após o capítulo 4, apresentamos a seção *Até breve!*. Assim como a seção *Boas-vindas*, ela também foi pensada para ser um instrumento de avaliação. Mas, nesse momento, a ideia é apresentar uma proposta de **avaliação somativa**. O intuito é propor atividades que explorem alguns dos conteúdos desenvolvidos ao longo do ano letivo, a fim de verificar a aprendizagem dos estudantes e, se for o caso, rever o planejamento e trilhar propostas de remediação.

Progressão dos conteúdos

Conheça, a seguir, a progressão dos conteúdos abordados ao longo do volume do **1º ano**. Por meio das informações listadas, é possível identificar as relações entre os conteúdos e as habilidades e as competências da BNCC trabalhadas em cada capítulo. Os temas contemporâneos trabalhados em cada parte do material também foram destacados, como forma de amparar o docente durante o planejamento escolar.

Capítulo 1 – Invenções e engenhocas				
Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Conceito de imaginação. • Atividade prática de criação de história sem palavras. • Prática de meditação. • Conceito de inspiração. • Reflexão sobre de onde vêm as ideias. • Atividade prática de criação de história compartilhada. • Conceito de teatro de formas animadas. • Mamulengos. • Atividade prática de confecção de mamulengos. • Atividade de pesquisa de teatro de formas animadas. UNIVERSO DIGITAL Organizar nossos mamulengos	• Infográfico clicável – Mamulengo	• Arte: EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR24 e EF15AR25. • Língua Portuguesa: EF15LP14. • Ciências da Natureza: EF01CI01. • Computação: EF01CO01 e EF01CO04.	• CGEB: 1, 2, 3, 4 e 8. • CELGG: 1, 2, 3 e 5. • CEAR: 1, 2, 3, 4, 8 e 9. • Competência específica de Ciências da Natureza (CECN): 8. • Competência da Computação (CC): 3. • Competência socioemocional: Tomada de decisão responsável.	• Meio ambiente: Educação para o Consumo. • Multiculturalismo: Diversidade Cultural; Educação para a valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras.
Capítulo 2 – Mundo animado				
Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Conceito de desenho animado. • Teatro de sombras. • Brinquedos ópticos. • Atividade prática de criação de taumatrópio. • Atividade de criação e compartilhamento de história visual. • Animações em preto e branco e coloridas. • Conceito de cores primárias. • Desenho e animação. • Atividade prática de criação de folioscópio. • Atividade de pesquisa de animações.	• Infográfico clicável – Diferentes tipos de animação • Infográfico clicável – Mona Lisa	• Arte: EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06 e EF15AR07. • Língua Portuguesa: EF01LP08. • Ciências da Natureza: EF01CI04.	• CGEB: 1, 2, 3, 4, 5, 9 e 10. • CELGG: 1, 2, 3 e 6. • CEAR: 1, 2, 4, 5, 8 e 9. • Competência específica de Língua Portuguesa (CELP): 2. • CECN: 5 e 7. • Competência socioemocional: Consciência social.	• Cidadania e civismo: Educação em Direitos Humanos. • Meio ambiente: Educação Ambiental.

Capítulo 3 – Dançando e inventando

Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
- Gestos e movimentos em criação. - Invenção e coreografia. - Níveis de movimento: alto, médio e baixo. - Atividade prática de movimentação nos diferentes níveis com elástico. - Engenhocas da dança: sapatilhas, tutus, iluminação, figurino, cenário. - Atividades de alfabetização. - Dança nos meios de comunicação. - Atividade prática de movimentação e dança com fonte de luz. - Atividade de pesquisa de dança e movimento. UNIVERSO DIGITAL Seguir os passos	- Infográfico clicável – Possibilidades de movimento - Infográfico clicável – Outras engenhocas na dança	Arte: EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR23 e EF15AR26. Língua Portuguesa: EF12LP01 e EF01LP08. Educação Física: EF12EF01. Computação: EF01CO02 e EF01CO03.	CGEB: 1, 2, 3, 4, 9 e 10. CELGG: 1 e 3. CEAR: 1, 2, 3 e 5. CELP: 2. Competência específica de Educação Física (CEEFF): 10. CC: 1, 3 e 7. Competência socioemocional: Autoconsciência.	Cidadania e civismo: Educação para o Trânsito. Saúde: Saúde.

Capítulo 4 – Tudo é coisa musical

Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
- Sons no ambiente. - Atividade prática de observação dos sons. - Instrumentos musicais de sopro. - Instrumentos musicais de corda. - Instrumentos musicais de percussão. - Música e direitos e deveres das crianças. - Atividade de pesquisa de instrumentos e escrita dos respectivos nomes. - Conceito de objetos sonoros. - Conceito de instrumentos musicais não convencionais. - Atividade de pesquisa de instrumentos musicais alternativos. - Atividade prática de criação de objetos sonoros.	- Infográfico clicável – Cantigas - Áudio – Áudio 1: Instrumentos de sopro - Áudio – Áudio 2: Instrumentos de sopro - Áudio – Áudio 3: Alecrim dourado - Áudio – Áudio 4: Alecrim dourado - Áudio – Áudio 5: Instrumentos de corda - Áudio – Áudio 6: Instrumentos de corda - Áudio – Áudio 7: Instrumentos de percussão - Áudio – Áudio 8: Instrumentos de percussão - Áudio – Áudio 9: Meu galinho - Áudio – Áudio 10: Meu galinho	Arte: EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR24, EF15AR25 e EF15AR26. Língua Portuguesa: EF01LP02. Educação Física: EF12EF01. História: EF01HI03 Computação: EF01CO01 e EF01CO02.	CGEB: 1, 3 e 4. CELGG: 2, 3 e 5. CEAR: 1, 4 e 8. CEEFF: 10. CC: 4. Competência socioemocional: Consciência social.	Cidadania e civismo: Direitos da Criança e do Adolescente.

Sugestões para o planejamento

Para promover um desenvolvimento profícuo do rol de conteúdos, habilidades e competências abordados durante o ano escolar, a etapa de planejamento é essencial. Para isso, apresentamos algumas ferramentas que podem contribuir para a construção de um planejamento que considere aspectos individuais e coletivos, de acordo com cada docente, coordenador pedagógico, grupo de estudantes, comunidade escolar e projeto político-pedagógico da instituição.

Cronograma

Cada instituição tem uma forma de construir o cronograma escolar, conferindo maior ou menor autonomia ao docente nesse sentido. Disponibilizamos algumas sugestões de cronograma para o trabalho com os materiais didáticos do **volume do 1º ano** da coleção. Elas devem ser adaptadas de acordo com a realidade escolar, levando em consideração aspectos mais amplos, como os projetos que a escola já desenvolve ou pretende desenvolver, as demandas dos estudantes e da comunidade escolar e até mesmo os objetivos traçados pela instituição como metas educacionais a serem alcançadas. Por isso, é importante conhecer o percurso didático pretendido nesta coleção para abordá-lo da maneira mais significativa possível, realizando os ajustes necessários.

Semana letiva	Bimestre	Trimestre	Semestre	Conteúdo/Atividade	Página(s)	Capítulo
1	1	1	1	Boas-vindas (avaliação diagnóstica)	8-11	---
2	1	1	1	Abertura do capítulo <i>Invenções e engenhocas</i>	12-13	1
2	1	1	1	Sua imaginação é poderosa	14	1
2	1	1	1	Atividades	14	1
3	1	1	1	<i>Explore, experimente e crie!</i> – História sem palavras	15	1
4	1	1	1	Inspiro e crio!	16	1
4	1	1	1	<i>Curtiu?</i>	17	1
5	1	1	1	De onde vêm as ideias?	18	1
5	1	1	1	Atividades	18-19	1
6	1	1	1	<i>Explore, experimente e crie!</i> – História compartilhada	20-21	1
7	1	1	1	Teatro de formas animadas	22	1
7	1	1	1	<i>Arte e cultura</i> – Teatro e cultura popular	23	1
8	1	1	1	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Teatro de mamulengos	24-27	1
9	1	1	1	<i>Universo digital</i> – Organizar nossos mamulengos	28-29	1
10	1	1	1	<i>Pesquise!</i> – Teatro de formas animadas	30	1
10	1	1	1	<i>Ensaio geral e Multiteca</i>	31	1
11	2	1	1	Abertura do capítulo <i>Mundo animado</i>	32-33	2
11	2	1	1	Desenhos animados	34	2
11	2	1	1	<i>Arte e cidadania</i> – Animação e inclusão	35	2
12	2	1	1	Brinquedos animados	36	2
13	2	1	1	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Construindo um taumatórópio	37-38	2

14	2	2	1	<i>Atividades</i>	39	2
15	2	2	1	Do preto e branco para o colorido	40-41	2
16	2	2	1	<i>Atividades</i>	42	2
17	2	2	1	<i>Curtiu?</i>	43	2
18	2	2	1	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Construindo um folioscópio	44-45	2
19	2	2	1	<i>Pesquise!</i> – Animações	46	2
19	2	2	1	<i>Ensaio geral e Multiteca</i>	47	2
20	3	2	2	Abertura do capítulo <i>Dançando e inventando</i>	48-49	3
20	3	2	2	Invenção e criação	50	3
21	3	2	2	<i>Curtiu?</i>	51	3
22	3	2	2	<i>Universo digital</i> – Seguir os passos	52-53	3
23	3	2	2	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Teia de elástico	54-55	3
24	3	2	2	Engenhocas na dança	56-57	3
25	3	2	2	<i>Atividades</i>	58	3
26	3	2	2	<i>Arte e comunicação</i> – A dança e os meios de comunicação	59	3
27	3	3	2	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Luz e movimento	60-61	3
28	3	3	2	<i>Pesquise!</i> – Possibilidades de movimento	62	3
28	3	3	2	<i>Ensaio geral e Multiteca</i>	63	3
29	4	3	2	Abertura do capítulo <i>Tudo é coisa musical</i>	64-65	4
29	4	3	2	Ouvir os sons	66	4
29	4	3	2	<i>Atividades</i>	66	4
30	4	3	2	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Expedição sonora	67	4
31	4	3	2	Todo instrumento musical é uma invenção	68-70	4
31	4	3	2	<i>Atividades</i>	71	4
32	4	3	2	<i>Arte e cidadania</i> – Música para todos	72	4
32	4	3	2	<i>Atividades</i>	73-74	4
33	4	3	2	Engenhocas musicais	75-76	4
33	4	3	2	<i>Curtiu?</i>	77	4
34	4	3	2	<i>Pesquise!</i> – Objetos sonoros	78-79	4
35	4	3	2	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Orquestra maluca	80	4
35	4	3	2	<i>Ensaio geral e Multiteca</i>	81	4
36	4	3	2	<i>Até breve!</i> (avaliação somativa)	82-85	---

Matriz de planejamento da rotina escolar

A elaboração de uma rotina pedagógica é essencial para que a criança, em seu amadurecimento, se aproprie das vivências escolares em suas diferentes dimensões, em especial, as dimensões espaciais e temporais. Do ponto de vista da instituição escolar, a rotina pedagógica possibilita otimizar recursos e espaços, garantindo que todos tenham acesso adequado aos diferentes equipamentos da escola. E do ponto de vista do docente, o planejamento da rotina escolar apoia o desenvolvimento de atividades significativas, capazes de mobilizar as habilidades e as competências previstas, além de ajudar na organização e na viabilização das propostas de trabalho docente (Assis; Assis, 2003).

As rotinas escolares podem ser definidas de modo coletivo, com maior ou menor grau de intervenção dos estudantes, de acordo com os objetivos preconizados pela instituição e suas intencionalidades didáticas. É importante, porém, que os estudantes conheçam essas rotinas e possam se apropriar dela, como forma de se integrar à comunidade escolar, participando ativamente das propostas. O estabelecimento de uma rotina escolar também ajuda na contenção de ansiedade e eventuais descontentamentos. Ao saber quais são os próximos passos naquele dia, em uma determinada semana, em um mês específico ou até no semestre, o estudante pode se preparar para cada evento, construindo responsabilidade, autoconfiança e organização.

No entanto, é comum que o documento em que o planejamento da rotina é registrado oficialmente seja padronizado pela instituição escolar ou mesmo pelas secretarias de educação, de acordo com a esfera governamental à qual a escola está vinculada. Em geral, é criada uma matriz na qual os docentes inserem informações elementares para a construção de seus planos de aula, sequências didáticas e outras intervenções pedagógicas. Essa matriz pode ser diária, semanal, mensal, bimestral, trimestral e semestral, a depender do tipo de organização escolhida para o ano letivo.

Veja um modelo a seguir.

Modelo de matriz para o planejamento escolar semanal				
Professor(a): _____				
Turma(s): _____ Turno(s): _____ Semana: _____				
Dia e horários	Componentes curriculares	Habilidades e competências da BNCC	Materiais necessários	Espaços utilizados
Anote o dia da semana e os horários estimados de cada atividade do dia.	Indique os componentes curriculares que serão trabalhados.	Registre as habilidades e as competências que as atividades do dia pretendem desenvolver.	Liste os materiais que serão empregados.	Indique os espaços utilizados em cada atividade.

No modelo, há campos para inserção do nome do docente responsável pelo plano, a indicação da(s) turma(s) a qual o plano se refere, o(s) respectivo(s) turnos de atuação (como manhã, tarde ou integral) e a semana contemplada no planejamento.

Essa matriz pode ser adaptada de acordo com as demandas escolares. Cada dia da semana pode ocupar uma linha; se necessário, é possível inserir mais colunas, como indicação de temas contemporâneos transversais ou relação entre as atividades e os projetos da escola. Essa matriz também é válida se houver necessidade de compor um planejamento mensal. Nesse caso, cada semana pode ocupar uma linha. Por analogia, em uma versão de planejamento semestral, cada mês pode ocupar uma linha. As possibilidades são infinitas, dada a plasticidade dessa ferramenta.

Sequências didáticas

O planejamento da rotina é um aspecto mais amplo da organização escolar. Ele ajuda a definir **quando** e **onde** cada proposta vai ser realizada. Já as sequências didáticas respondem sobre **quais** objetivos

pretendem ser alcançados e **como** isso será feito. Na coleção, cada tema se constitui como uma sequência didática. A cada abordagem de conteúdo, há atividades que pretendem sondar conhecimentos prévios, fixar aprendizagens, ampliar ou aprofundar proposições, etc. Da mesma forma, isso ocorre com as seções: cada seção encerra uma sequência didática completa.

A construção da sequência didática também é maleável e pode variar de acordo com a instituição escolar e o modo como cada docente costuma se organizar ao planejar suas aulas. Além disso, é importante considerar o caráter dinâmico do contexto escolar, assim como a heterogeneidade dos grupos de estudantes. Ambos exigem uma prática docente flexível, que esteja aberta a ajustar o planejamento aos desafios que surgem ao longo do ano letivo.

Por isso, para propor o modelo de sequência didática, consideramos algumas informações elementares: é necessário indicar os objetivos de aprendizagem da sequência, o tempo necessário para realizá-la, como a turma será preparada para a sequência didática, como se dará o desenvolvimento dela e como ela será encerrada e avaliada.

Modelo de matriz para a elaboração de sequências didáticas	
Sequência didática	Anote o título do plano de aula.
Tema ou seção do livro	Indique quais conteúdos do livro serão abordados.
Página(s)	Referencie a(s) página(s) dos conteúdos.
Objetivos de aprendizagem	Escreva os objetivos de aprendizagem que a sequência didática pretende alcançar.
Quantidade de aulas previstas	Estime a quantidade de aulas que a sequência didática vai demandar.
Preparação	Descreva as atividades preparatórias que a turma vai realizar como forma de iniciar a sequência didática. Podem ser atividades de avaliação diagnóstica, de levantamento de conhecimentos prévios, de sensibilização para o tema, etc.
Desenvolvimento da aula	Anote o passo a passo das atividades da aula, indicando como será o desenvolvimento da sequência didática.
Finalização da aula	Indique como será o fechamento de cada aula. Podem ser atividades de sistematização, organização do espaço físico da sala de aula, etc.
Fechamento e avaliação da sequência	Indique como será o fechamento da sequência didática. Por exemplo: atividades de conclusão e compartilhamento de resultados; roda de conversa sobre a proposta; etc. Além disso, é importante avaliar a efetividade da sequência e incentivar a autoavaliação da turma. O desenvolvimento de perguntas e respostas orais pode ser uma estratégia eficiente.

Esse modelo pode ser reconstruído e adaptado de acordo com as demandas que atravessam o planejamento escolar. Para compor um plano de aula, as matrizes podem ser usadas como referência e adaptadas como julgar mais conveniente. Para preencher as matrizes, é possível utilizar os dados sistematizados neste Livro do Professor, como as informações listadas no quadro de **progressão de conteúdos**, na **sugestão de cronograma** e nas **orientações didáticas** disponibilizadas nas laterais da reprodução das páginas reduzidas do Livro do Estudante. Nelas, você encontra sugestões de materiais e de atividades complementares, propostas de roteiros de aulas, listas de objetivos de aprendizagem, aconselhamentos para a adaptação de dinâmicas em sala de aula, entre outros subsídios para uma prática docente significativa e coerente.

POR DENTRO DO LIVRO DO PROFESSOR

O Livro do Professor é constituído pela reprodução reduzida do Livro do Estudante em páginas duplas, posicionada na parte central do Livro do Professor. Ao redor dessa reprodução, em colunas laterais e na parte inferior, são apresentadas orientações didáticas, roteiros de aula e sugestões para auxiliar o trabalho do professor em sala de aula, além das competências e habilidades da BNCC que são desenvolvidas na seção, no box ou no tema.

Na reprodução das páginas do Livro do Estudante, constam as respostas das atividades, em magenta. Dessa maneira, todas as informações necessárias à preparação das aulas e o conteúdo correspondente encontrado no Livro do Estudante estão disponíveis para o professor. Para facilitar a localização, a numeração das páginas passa a ser a mesma do Livro do Estudante. Veja alguns exemplos a seguir.

Habilidades avaliadas na seção

Lista com as habilidades avaliadas na seção.

[illegible]

BRUNO
MAGALHÃES

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

NA ESCOLA ATÉ AINDA É COMUM A

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

MAQUILAGEM IDENTITÁRIA

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

ATE BREVE!

A CADA ANO ESCOLAR,
VOCÊ E OS COLEGAS VIVEMOS
NOVAS DESAFIOS E APRENDEM MUITO.

COGAS NOVAS, JÁ PAROU PARA PENSAR NOS
ATITUDES A SEGUIR VÃO AJUDAR VOCÊ A LIDAR MELHOR
COM OS CONHECIMENTOS QUE ADQUIRIU AO ANO ANTERIOR.

VOCÊ E OS COLEGAS VÃO IMPROVVISAR UMA HISTÓRIA.

ENFIM! FORMEM GRUPOS DE CINCO ESTUDANTES E

CREM UMA HISTÓRIA COM BASE NAS PERGUNTAS A SEGUIR.

• **QUEM?** – A PERSONAGEM DA HISTÓRIA.

• **QUANDO?** – O PERÍODO PRINCIPAL DA HISTÓRIA.

• **ONDE?** – O LOCAL ONDE A HISTÓRIA SE PASSA.

• **APÓS DEFEITO, A HISTÓRIA SE ENTRA EM CURTA.**

• ENFIM! FAÇA UM ROTEIRO PARA A SUA CURTA.

APÓS FINALIZAR A HISTÓRIA, VÃO SE ENCONTRAR EM GRUPO PARA RESTRATE DA TURMA.

Seções Boas-vindas e Até breve!

Orientações e propostas de atividades para, respectivamente, a avaliação diagnóstica e a avaliação somativa.

São apresentados comentários e sugestões para a condução da avaliação com o objetivo de apoiar a aprendizagem efetiva de cada estudante.

No início de cada capítulo, destacamos os Objetivos pedagógicos e indicamos as competências gerais, as competências específicas e as habilidades da BNCC que serão trabalhados no capítulo, apoiando, assim, o planejamento docente.

[illegible]

No final de cada capítulo, são apresentadas sugestões para conduzir a avaliação formativa e propostas de atividades de remediação.

Habilidades mobilizadas

No início dos temas, dos boxes e das seções, são indicadas as habilidades da BNCC que serão mobilizadas.

Orientações didáticas, propostas de roteiro de aula e comentários que buscam subsidiar a prática didática e a realização das atividades.

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Saber Ser

Orientação para o trabalho com as competências socioemocionais.

Para casa

Comentários sobre as atividades que serão desenvolvidas pelos estudantes com o apoio dos adultos responsáveis.

Atividade complementar

Propostas de atividades que permitem complementar e ampliar as abordagens.

Objeto digital

Breve descrição do objeto digital, que pode ser usado para ampliar o trabalho desenvolvido.

Saiba mais

Ao longo do volume, há a citação de textos que buscam ampliar a compreensão de conceitos e a abordagem dos temas.

Para complementar

Indicações de leitura, sites, vídeos e outros conteúdos para o aprofundamento dos debates sobre os temas e contextos propostos.

Artes integradas

Indicações de abordagem e das artes desenvolvidas nas atividades e temas.

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

Atividade complementar

Se possível, realize em sala de aula uma atividade complementar a esta, com o objetivo de ampliar o conhecimento dos alunos sobre o tema. Para isso, você pode utilizar o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br) ou o material de apoio disponível no site da BNCC (www.bncc.org.br).

BIBLIOGRAFIA COMENTADA

Referências gerais

ASSIS, Orly Zucatto Mantovani de; ASSIS, Mucio Camargo de. *PROEPRE: Fundamentos Teóricos e Prática Pedagógica para a Educação Infantil*. Campinas: Editora FE-Unicamp, 2003.

A obra tem como foco as teorias de Jean Piaget acerca dos processos de desenvolvimento infantil nos âmbitos afetivo, social e cognitivo. Os artigos disponibilizados propõem reflexões sobre práticas pedagógicas que favorecem a autonomia, o pensamento crítico, a criatividade e o bem-estar dos estudantes.

AZEVEDO, Fernando Antônio Gonçalves de. Abordagem triangular: bússola para os navegantes destemidos dos mares da Arte/Educação. In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (org.). *A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

Esse livro apresenta pesquisas, discussões e teorias acerca da Abordagem Triangular depois de quase vinte anos da sua divulgação.

BALLESTER, Margarita. *et al. Avaliação como apoio à aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

Os textos dessa publicação oferecem reflexões e propostas avaliativas. A função da avaliação é compreendida como parte do processo educativo, que deve favorecer a aprendizagem.

BARBOSA, Ana Mae. *Tópicos utópicos*. Belo Horizonte: Ed. C/Arte, 1988.

Coletânea de textos publicados pela autora em várias épocas, abordando o ensino de Arte de maneira instigante e renovadora.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

Edição na qual as bases da Abordagem Triangular são apresentadas e revistas pela autora.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. *Resolução CNE/CEB nº 4, de 2 de outubro de 2009*. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2009. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_09.pdf. Acesso em: 9 ago. 2025.

Documento que institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, na modalidade Educação Especial.

BRASIL. Casa Civil. Decreto n. 7.611, de 17 de novembro de 2011. Dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 2011. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/decreto/d7611.htm. Acesso em: 9 ago. 2025.

Texto do decreto legislativo que dispõe sobre os direitos das pessoas com deficiência.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*. Brasília, DF: MEC/SEB/Dicei, 2013. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/aceso-a-informacao/media/seb/pdf/d_c_n_educacao_basica_nova.pdf. Acesso em: 9 ago. 2025.

Esse documento traz as diretrizes responsáveis por orientar a organização, a articulação, o desenvolvimento e a avaliação das propostas pedagógicas das redes de ensino brasileiras.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular: educação é a base*. Brasília, DF: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 9 ago. 2025.

Esse documento, elaborado pelo Ministério da Educação de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, de 1996, estabelece os conhecimentos, as competências e as habilidades que os estudantes devem desenvolver nas etapas da Educação Básica até o Ensino Médio.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Competências socioemocionais como fator de proteção à saúde mental e ao bullying*. Brasília, DF: MEC/SEB, 2018a. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/195-competencias-socioemocionais-como-fator-de-protecao-a-saude-mental-e-ao-bullying>. Acesso em: 9 ago. 2025.

As competências socioemocionais no contexto escolar estão de acordo com as novas diretrizes propostas pela BNCC. No cenário da educação para o século 21, os estudantes devem se preparar para além das competências cognitivas, mantendo a inter-relação dos conteúdos, mas por meio do gerenciamento das emoções, para que possam resolver problemas em todas as áreas que a vida prática venha a exigir deles.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Temas Contemporâneos Transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos*. Brasília: MEC/SEB, 2019. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf. Acesso em: 9 set. 2025.

O documento apresenta e contextualiza os Temas Contemporâneos Transversais, indicando como eles podem ser inseridos em sala de aula na Educação Básica de modo a colaborar para a formação dos estudantes como cidadãos.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Conselho Nacional de Educação. *Base Nacional Comum Curricular: computação - complemento à BNCC*. Brasília, DF: MEC/SEB, 2022. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images//historico/anexo_parecer_cneceb_n_2_2022_bncc_computacao.pdf. Acesso em: 9 set. 2025.

Esse documento estabelece os conhecimentos, as competências e as habilidades relacionados à Computação que os estudantes devem ser mobilizados a desenvolver na Educação Básica.

BRASIL. Ministério da Educação. Decreto n. 11.556, de 12 de junho de 2023. Institui o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/decreto/D11556.htm. Acesso em: 26 ago. 2025.

O decreto instituiu o programa com o propósito de garantir o direito à alfabetização dos estudantes na idade certa, com a colaboração da União, estados e municípios.

BRASIL. *Crianças, adolescentes e telas*: guia sobre usos de dispositivos digitais. Coordenação Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República.

- Brasília, DF: SECOM, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf. Acesso em: 9 ago. 2025.
- Documento oficial do governo federal que apresenta análises e recomendações sobre o uso de telas por crianças e adolescentes, com o objetivo de construir um ambiente digital mais saudável.
- BREDARIOLLI, Rita Luciana Berti. Choque e formação: sobre a origem de uma proposta para o Ensino da Arte. In: BARBOSA, Ana Mae.; CUNHA, Fernanda Pereira da (org.). *Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.
- O texto contextualiza historicamente o panorama do ensino de Arte no Brasil e o desenvolvimento da Abordagem Triangular.
- CARDONA, Patrícia. La poetica de la enseñanza. In: *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, [S. l.], v. 7, n. 14, nov. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15492>. Acesso em: 9 ago. 2025.
- Artigo escrito pela dançarina e professora mexicana de dança Patrícia Cardona, no qual ela aborda o ensino da dança como a criação de uma poética de ensino.
- CARVALHO, Maria do Carmo Brant. *A educação integral inscrita na política pública*. São Paulo: Cenpec, 2007.
- A autora defende que a educação integral precisa estar aliada a políticas públicas que garantam o desenvolvimento do estudante em todas as esferas.
- COLI, Jorge. *O que é arte*. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- Livro que discorre sobre os vários conceitos ontológicos sobre arte por meio de uma contextualização histórica e social.
- CORTESÃO, Luiza. Formas de ensinar, formas de avaliar: breve análise de práticas correntes de avaliação. In: ABRANTES, Paulo; ARAÚJO, Filomena. *Reorganização curricular do ensino básico - avaliação das aprendizagens: das concepções às novas práticas*. Lisboa: Ministério da Educação, 2002.
- Esse material aborda e conceitua alguns tipos de avaliação, como a avaliação somativa, a formativa e a diagnóstica.
- FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (org.). *Práticas interdisciplinares na escola*. São Paulo: Cortez, 2005.
- A obra aborda práticas docentes interdisciplinares variadas e propostas relacionadas a situações reais. Por meio da apresentação de algumas análises, demonstra-se que é possível englobar as diferentes áreas do conhecimento em prol de soluções para diversos desafios propostos.
- FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (org.). *O que é Interdisciplinaridade*. São Paulo: Cortez, 2008.
- A autora propõe uma análise do conceito e da prática da interdisciplinaridade no contexto escolar.
- HADJI, Charles. *Avaliação desmistificada*. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- O educador francês apresenta uma nova perspectiva sobre a avaliação, propondo que esse processo seja usado em favor da aprendizagem, defendendo a prática da avaliação formativa e indicando como encontrar subsídios durante essa ação pedagógica.
- HAYDT, Regina Célia Cazaux. *Avaliação do processo ensino-aprendizagem*. São Paulo: Ática, 2000.
- A autora defende que a avaliação seja parte de um processo dinâmico e permanente de interação entre o professor e os estudantes.
- JAPIASSU, Hilton F. *Interdisciplinaridade e patologia do saber*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- Por meio dessa obra, um dos primeiros pensadores da interdisciplinaridade no Brasil apresenta e problematiza conceitos e experiências relacionados à temática.
- LARROSA, Jorge. *Tremores: escritos sobre experiência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- Nesse livro, o filósofo espanhol aborda o conceito de experiência e sua importância no processo educacional.
- LIBÂNEO, José C. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1992. (Coleção Magistério 2º grau, Série Formação do Professor).
- O autor propõe o estudo da didática como forma de unificar e integrar a teoria do processo de ensino e a prática docente.
- MARQUES, Isabel A. *Interações: crianças, dança e escola*. São Paulo: Blucher, 2012.
- O livro trata da importância do ensino da dança como linguagem artística e defende o direito de as crianças experimentarem essa linguagem artística como forma de ação e expressão no mundo.
- MASSI, Cosme Damião Bastos. Educação integral. *CEPPG Revista*, Catalão (GO), v. 5, n. 9, p. 16-25, 2003.
- O autor aborda o processo educativo que tem como objetivo o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, relacionando a educação ao desenvolvimento de capacidades físicas, intelectuais, sociais e afetivas.
- MEIRIEU, Philippe. *A pedagogia entre o dizer e o fazer*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- O livro apresenta proposições que possibilitam levar as inovações pedagógicas teóricas para a prática da sala de aula.
- MÖDINGER, Carlos Roberto et al. *Práticas pedagógicas em artes: espaço, tempo e corporeidade*. Porto Alegre: Edelbra, 2012.
- O livro aborda as artes visuais, a dança, a música e o teatro, propondo práticas interessantes e voltadas para o Ensino Fundamental.
- PERRENOUD, Philippe et al. *As competências para ensinar no século XXI*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- Essa obra traz textos nos quais os autores apoiaram suas falas durante uma conferência sobre o papel das competências para o aprimoramento do ensino na escola fundamental.
- RAABE, André Luís Alice et al. *Referenciais de formação em computação*: Educação Básica. Documento aprovado pela Comissão de Educação e apresentado no XXXVII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.sbc.org.br/wp-content/uploads/2024/07/Referenciais-de-FormaA-A-o-em-ComputaA-A-o-EducaA-A-o-BA-sica-julho2017.pdf>. Acesso em: 9 ago. 2025.
- O documento é resultado do trabalho conjunto de uma comissão de professores em defesa de que os conteúdos da Computação sejam oferecidos na Educação Básica. O texto apresenta também propostas para a implementação em escolas, de acordo com os diferentes contextos, auxiliando também escolas que já trabalham, de alguma maneira, com a Computação em sala de aula.
- RIBEIRO, Leila et al. *Diretrizes da Sociedade Brasileira de Computação para o ensino de computação na Educação Básica*. Porto Alegre: SBC, 2019. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/livros/index.php/sbc/catalog/book/60>. Acesso em: 9 ago. 2025.
- Esse relatório técnico foi produzido com o objetivo de apresentar caminhos e possibilidades para empregar os fundamentos da área de Computação na Educação Básica.

SANTOMÉ, Jurjo Torres. Os motivos do currículo integrado. In: SANTOMÉ, Jurjo Torres. *Globalização e interdisciplinaridade: o currículo integrado*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

O texto parte da análise de conteúdos demasiadamente abstratos, desconexos e, portanto, incompreensíveis, que são comuns em muitos currículos escolares, para identificar a necessidade de um currículo integrado, interdisciplinar e que seja capaz de trabalhar com a transversalidade (educação; saúde; meio ambiente; pluralidade cultural; trabalho; etc.).

ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Penso, 2015.

O autor aborda a ação educativa e o modo de ensinar por meio da função social do ensino e pela concepção dos processos de aprendizagem.

Referências sobre diversidade e inclusão na escola

ANDRADE, Marcia Siqueira de. *Psicopedagogia clínica*. São Paulo: Pólus, 1998.

A obra é uma referência para profissionais e estudantes da área da educação e psicopedagogia, fornecendo subsídios teóricos e práticos para compreender e intervir nas dificuldades de aprendizagem de forma ética, reflexiva e eficaz.

ARCANGELI, Donatella. *TDH – o que fazer e o que evitar: guia rápido para professores do Ensino Fundamental*. São Paulo: Vozes, 2022.

A obra apresenta teorias para a compreensão do funcionamento dos processos cognitivos de crianças e jovens com TDH, de modo a instrumentalizar educadores com técnicas educacionais e pedagógicas mais eficazes para a prática em sala de aula. O livro apresenta sugestões de atitudes e procedimentos para lidar com comportamentos como hiperatividade, impulsividade e desatenção.

FALCÃO, Giovana Maria Belém; SANTOS, Geandra Claudia Silva (org.). *Educação especial e inclusiva e formação de professores: contribuições teóricas e práticas*. Curitiba: Appris, 2020.

O livro tem como objetivo aprofundar as reflexões sobre a formação de professores para a Educação Especial Inclusiva e sobre o papel dessa formação na construção de práticas inclusivas voltadas a estudantes com desenvolvimento atípico.

GARCEZ, Liliane; IKEDA, Gabriela. *Educação inclusiva de bolso: o desafio de não deixar ninguém para trás*. São Paulo: Editora do Brasil, 2024.

Nessa obra, as autoras discutem a importância de reconhecer as diferenças humanas – físicas, sensoriais, intelectuais e mentais – como características naturais dos sujeitos, e não como falhas. Defendem uma abordagem pedagógica e de gestão escolar baseada na valorização da diversidade.

GUIMARÃES, Décio Nascimento; MAGALHÃES, Rita de Cássia Barbosa Paiva; MELO, Douglas Christian Ferrari de (org.). *Práticas inclusivas na escola: caminhos e experiências*. Curitiba: Encontro Gráfica Editora, 2022.

O livro aborda temas como a formação docente, práticas pedagógicas acessíveis e estratégias de ensino para estudantes com deficiências, transtornos do neurodesenvolvimento, além de propor a construção de espaços escolares mais acolhedores e democráticos.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér; PRIETO, Rosângela Gavioli; ARANTES, Valéria Amorim (org.). *Inclusão escolar: pontos e contrapontos*. São Paulo: Summus, 2023.

No livro, as autoras analisam as múltiplas dimensões da inclusão escolar, incentivando o aprofundamento do diálogo sobre o tema e a ampliação das vozes que contribuem para a construção de uma escola verdadeiramente inclusiva.

MIGNONE, Ana Elisa Ruggeri et al. *Intervenções neuropsicológicas e comportamentais no contexto escolar para crianças com transtornos do neurodesenvolvimento: revisão teórica e propostas de atuação*. São Paulo: Ed. dos Autores, 2023.

Obra que apresenta uma revisão teórica e sugestões práticas para intervenções escolares com crianças com TEA, TDAH, dislexia e deficiência intelectual, destacando o papel do professor e do ambiente inclusivo.

PONTIS, Marcus. *Autismo – o que fazer e o que evitar: guia rápido para professores do Ensino Fundamental*. Tradução de Moisés Sbardelotto. São Paulo: Vozes, 2022.

A obra pretende configurar um guia prático para educadores conhecerem mais profundamente o que é o Transtorno do Espectro Autista (TEA) e instrumentalizar esses profissionais com dicas de estratégias e técnicas que podem auxiliar no processo de aprendizagem de estudantes com TEA.

PRAIS, Jacqueline Lidiane de Souza. *Das intenções à formação docente para a inclusão: contribuições do desenho universal para a aprendizagem*. Curitiba: Appris, 2017.

A autora reforça a importância da formação de professores e da organização do ensino nas práticas pedagógicas inclusivas. Para auxiliar professores, ela apresenta uma unidade didática na qual o planejamento das atividades pedagógicas foi baseado nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem.

ROMERO, Priscila. *O aluno com deficiência intelectual: conceito, perspectivas e orientações pedagógicas*. Rio de Janeiro: Wak, 2022.

O livro apresenta estratégias pedagógicas adaptadas, enfatizando o planejamento de atividades diferenciadas, o uso de recursos concretos e visuais, e a necessidade de mediação contínua por parte do professor.

SILVA, Lúcia Guaciara dos Santos. *Educação inclusiva: práticas pedagógicas para uma escola sem exclusões*. São Paulo: Paulinas, 2014.

A obra discute termos e mitos relacionados às pessoas com deficiência intelectual, auditiva, visual e física no ambiente escolar, sugerindo estratégias e recursos didáticos que podem ser aplicados durante o processo de ensino e aprendizagem.

SOUZA, Izadora Martins da Silva de Souza. *Acessibilidade digital para a participação da pessoa com deficiência*. Rio de Janeiro: Encontrografia, 2025.

Esse é um guia completo que explora como tornar ambientes virtuais verdadeiramente inclusivos. A autora apresenta princípios, normas e ferramentas que permitem eliminar barreiras digitais, ilustrando com boas práticas, estudos de caso e orientações práticas.

2 2 4 9 0 0

ISBN 978-85-418-3835-1



2 900002 249002