

APRENDER JUNTOS

Componente
curricular:
Arte

2

ARTE

ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL
2º ANO



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

LIVRO DO
PROFESSOR



APRENDER JUNTOS

Componente
curricular:
Arte

2

ARTE

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL 2º 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**



sm

Aprender Juntos Arte 2

© 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 2 / 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 978-85-418-3831-3 (aluno)

ISBN 978-85-418-3836-8 (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.

25-294055.0

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

2

ARTE

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL 2º 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 2

© 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 2 / 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 978-85-418-3831-3 (aluno)

ISBN 978-85-418-3836-8 (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.

25-294055.0

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.



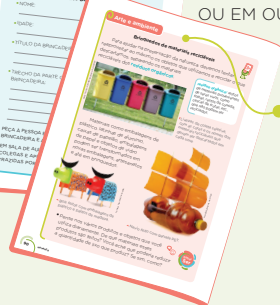
PESQUISE!

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!

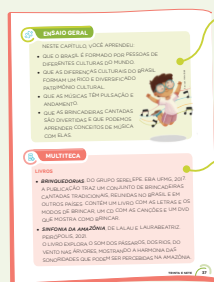
UNIVERSO DIGITAL

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.



ENSIAO GERAL

RELEMBRE OS
CONTEÚDOS
ESTUDADOS
NO CAPÍTULO.

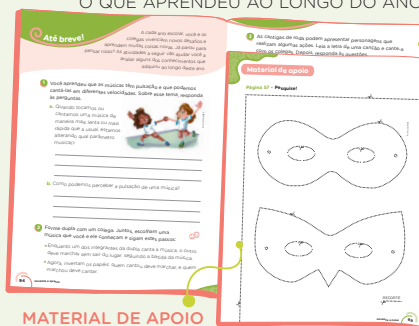
MULTITECA

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



Luzia Morena/ODER

BOAS-VINDAS • 8

Capítulo 1

SONS DO BRASIL

12

CADA CULTURA TEM SEUS SONS • 14

ATIVIDADES • 19

ARTE E PATRIMÔNIO CULTURAL

PATRIMÔNIO MATERIAL E IMATERIAL • 21

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL - CAPOEIRA • 21

UNIVERSO DIGITAL

TECNOLOGIAS DE ACESSO À INTERNET • 22

CURTIU? • 24

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

CONSTRUINDO INSTRUMENTOS MUSICAIS • 25

BRINCADEIRAS CANTADAS • 28

ATIVIDADES • 28

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 1:

LOJA DO MESTRE ANDRÉ • 29

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 2:

LOJA DO MESTRE ANDRÉ • 29

PESQUISE!

BRINCADEIRAS CANTADAS ANTIGAS • 30

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL - BRINCADEIRAS PARA PULAR CORDA • 30

AS MÚSICAS TÊM PULSAÇÃO E ANDAMENTO • 31

ATIVIDADES • 31

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 3:

A DANÇA DO CARIMBÓ • 31

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 4:

A DANÇA DO CARIMBÓ • 31

ATIVIDADES • 33

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 5:

LAGARTA PINTADA • 33

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 6:

LAGARTA PINTADA • 33

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

BATE O MONJOLO • 35

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 7:

BATE O MONJOLO • 35

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 8:

BATE O MONJOLO • 35

ENSAIO GERAL • 37

MULTITECA • 37

Capítulo 2

CULTURA QUE TRANSFORMA BRINCANDO

38

ARTE QUE BRINCA • 40

ATIVIDADES • 40

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL - FESTAS JUNINAS • 40

CURTIU? • 42

MÁSCARAS NAS FESTAS POPULARES E NO TEATRO • 44

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL - MÁSCARAS NO TEATRO • 44

ATIVIDADES • 47

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

FAZENDO MÁSCARAS PARA UM CORTEJO • 50

ARTE E SAÚDE

A MÁSCARA NA SAÚDE • 55

PESQUISE!

MÁSCARA DE SUPER-HERÓI • 56

ENSAIO GERAL • 59

MULTITECA • 59



Graziela Andrade/ODER



CAPÍTULO

3

DANÇANDO O BRASIL

60

BRINCAR E DANÇAR É SÓ COMEÇAR! • 62
 OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL -
 OUTRAS DANÇAS DO BRASIL • 64

PESQUISE!

DANÇAS DO SEU MUNICÍPIO • 64

CURTIU? • 65

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

DANÇANDO COM OBJETOS • 66

BRINCANDO E DANÇANDO EM RODA • 68

ATIVIDADES • 69

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 9:
 FARINHADA • 69

OBJETO DIGITAL: ÁUDIO - ÁUDIO 10:
 FARINHADA • 69

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

RODA DOS NOMES • 70

ARTE E A VALORIZAÇÃO DO IDOSO

DANÇA: RESPEITO AO IDOSO • 72

ENSAIO GERAL • 73

MULTITECA • 73



Graziella Andrade/D&B

CAPÍTULO

4

BRINCADEIRA NÃO É
SÓ PARA CRIANÇA

74

CULTURA E ARTE • 76

ORIGENS DE ALGUMAS BRINCADEIRAS • 76

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

PETECA • 80

FORMAS E CORES QUE BRINCAM • 81

ATIVIDADES • 83

UNIVERSO DIGITAL

ALGORITMOS NOS JOGOS • 84

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

CORES PRIMÁRIAS E SECUNDÁRIAS • 86

CURTIU? • 87

A ARTE DE FAZER BRINQUEDOS • 88

ARTE E AMBIENTE

BRINQUEDOS DE MATERIAIS RECICLÁVEIS • 90

OBJETO DIGITAL: INFOGRÁFICO CLICÁVEL -
 BRINQUEDOS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS • 90

PESQUISE!

BRINQUEDOS DA CULTURA BRASILEIRA • 91

ENSAIO GERAL • 93

MULTITECA • 93

ATÉ BREVE! • 94

BIBLIOGRAFIA COMENTADA • 98

MATERIAL DE APOIO • 99

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.
- » (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.
- » (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.
- » (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.

POR DENTRO DAS ATIVIDADES DA SEÇÃO BOAS-VINDAS

- **Atividade 1a:** Verifique se os estudantes conhecem o que são brincadeiras cantadas, levando-os a perceber que são jogos ou brincadeiras em que os participantes cantam, movimentam o corpo e brincam ao mesmo tempo.
- **Atividade 1b:** Encoraje os estudantes a cantar um trecho de suas músicas prediletas para os colegas. Cuide para que, durante a realização da atividade, não haja situações de desrespeito ou de preconceito, levando-os a valorizar a diversidade musical, cultural e os conhecimentos dos colegas.

BOAS-VINDAS

BEM-VINDO AO 2º ANO!
DESEJAMOS A VOCÊ UM ÓTIMO
PERÍODO DE ESTUDOS.
PARA INICIAR, PROPOMOS UM AQUECIMENTO
POR MEIO DE ATIVIDADES. VAMOS COMEÇAR?

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

- A. VOCÊ CONHECE ALGUMA BRINCADEIRA CANTADA? CANTE A MÚSICA DESSA BRINCADEIRA PARA OS COLEGAS.

Resposta pessoal.

- B. QUAL É SUA MÚSICA PREFERIDA? CANTE UM TRECHO DELA PARA OS COLEGAS.

Resposta pessoal.

- C. VOCÊ, UM COLEGA OU ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA TOCA ALGUM INSTRUMENTO MUSICAL? QUAL?

Respostas pessoais.

- D. ESCOLHA UM INSTRUMENTO MUSICAL E FAÇA UM DESENHO DELE NO ESPAÇO A SEGUIR. COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCREVA O NOME DO INSTRUMENTO NA LINHA. DEPOIS, MOSTRE SEU TRABALHO PARA A TURMA E EXPLIQUE COMO ELE DEVE SER TOCADO PARA PRODUZIR SONS.



Roberto Reis/IDBR

Resposta pessoal.



Orientações didáticas

- Nas atividades desta seção inicial, você vai encontrar maneiras de diagnosticar os conhecimentos prévios da turma, observando pontos que vão demandar cuidados e retomadas ao longo do estudo deste volume.
- No decorrer do trabalho, 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.
- Na atividade 1, você poderá diagnosticar a familiaridade dos estudantes com diferentes gêneros que formam a musicalidade brasileira. Também será possível observar o envolvimento deles com as brincadeiras cantadas.
- Enquanto eles cantam para os colegas, oriente-os a bater palmas e procure perceber se eles conseguem acompanhar, marcando a pulsação.

- A atividade também lhe permite identificar se os estudantes convivem em um ambiente musical e se tocam algum instrumento. Acolha e valorize a diversidade das vivências musicais trazidas pelos estudantes, identificando se são de tradição oral ou vivências com mídias digitais, culturas estrangeiras, entre outras.
- Essa atividade também permite observar o processo de alfabetização dos estudantes. Verifique se desenharam corretamente a forma das letras e auxilie-os no que for necessário.
- As atividades 2 e 3 permitem retomar noções do teatro e verificar conceitos e conteúdos que os estudantes já conhecem.
- Na atividade 2, avalie a habilidade dos estudantes de identificar informações no texto lido para a resolução da atividade. A leitura de imagens também vai ser explorada, levando-os a utilizar elementos das marionetes para justificar suas preferências.

Não escreva no livro.

- 2** O CARNAVAL É UMA FESTA CELEBRADA DE DIFERENTES MANEIRAS NO PAÍS. ESSA FESTIVIDADE FOI TEMA DA PEÇA *CARNAVAL DOS ANIMAIS*, DO GRUPO GIRAMUNDO. NESSA PEÇA, O LEÃO CONVIDA TODOS OS ANIMAIS PARA UMA FESTA NA FLORESTA, MAS PROÍBE A ENTRADA DOS QUE TÊM BOCA GRANDE. OBSERVE AS IMAGENS DE MARIONETES UTILIZADAS NA PEÇA.

X



▲ MARIONETE DE JACARÉ.



▲ MARIONETE DE CANGURU.

3c. Respostas pessoais.
Os estudantes podem dizer que a fantasia e as máscaras são elementos comuns entre o Carnaval e o teatro, por exemplo.

- A.** MARQUE UM X NA FOTO DA MARIONETE QUE NÃO VAI PODER IR À FESTA PORQUE TEM A BOCA GRANDE.

- B.** DE QUAL DAS DUAS MARIONETES VOCÊ MAIS GOSTOU? EXPLIQUE SUA RESPOSTA.

Resposta pessoal.

- 3** CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS COMEMORAÇÕES DO CARNAVAL NA REGIÃO EM QUE VOCÊ MORA. DEPOIS, RESPONDA ÀS PERGUNTAS A SEGUIR.

- A.** VOCÊ GOSTA DO CARNAVAL? POR QUÊ?

Respostas pessoais.

- B.** VOCÊ JÁ PARTICIPOU DO CARNAVAL ALGUMA VEZ? CASO TENHA PARTICIPADO, CONTE COMO FOI A EXPERIÊNCIA.

Resposta pessoal.

- C.** PARA VOCÊ, O CARNAVAL TEM ALGUMA RELAÇÃO COM O TEATRO? POR QUÊ?



NOVE 9

- Na atividade 3, são retomados os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o Carnaval, respeitando as diferenças culturais, étnicas e religiosas que podem influir na maneira como cada um percebe e vivencia essa festividade. Procure diagnosticar como os estudantes caracterizam e experimentam brincadeiras, jogos e danças e se conhecem e valorizam o patrimônio cultural.

- Atividade 1c:** Incentive os estudantes que tocam instrumentos, ou que têm contato com essa prática por meio de familiares ou amigos, a compartilhar suas vivências.
- Atividade 1d:** Promova um ambiente seguro para a partilha dos estudantes. Eles devem mostrar o desenho e o texto e explicar aos colegas como se toca o instrumento, retomando conhecimentos apreendidos anteriormente.
- Atividade 2a:** Espera-se que os estudantes considerem as informações do texto e façam a leitura das imagens para identificar que a marionete do Jacaré é a personagem que tem a boca grande e, portanto, está proibida de entrar na festa do Leão.
- Atividade 2b:** Faça a leitura das imagens com os estudantes, levando-os a justificar suas respostas com base nas características das marionetes.
- Atividade 3a:** O Carnaval é muito popular no Brasil. Há muitas pessoas que gostam da festa e participam dessa manifestação cultural de diversas maneiras, mas também há pessoas que não gostam ou que não têm o costume de participar do Carnaval. Acolha as respostas dos estudantes, suas crenças e suas preferências.
- Atividade 3b:** Não é necessário que todos tenham pulado Carnaval para responder a essa pergunta. Peça aos estudantes que já tiverem participado dessa manifestação cultural que descrevam como foi: que tipo de música tocava, se as pessoas estavam fantasiadas, se usavam máscaras, etc.
- Atividade 3c:** Os estudantes podem destacar elementos de outras linguagens, como a música e as artes visuais na composição de cenários, danças, etc.

- **Atividade 4a:** Depois de brincar com as duas brincadeiras de roda escolhida pelos estudantes, promova uma conversa sobre as brincadeiras de roda que os estudantes conhecem e liste na lousa os nomes citados.
- **Atividade 4b:** Peça aos estudantes que expliquem o que mais gostaram nas brincadeiras consideradas como as mais divertidas.
- **Atividade 4c:** Faça uma lista com os movimentos corporais mencionados pelos estudantes. Se possível, peça a eles que demonstrem esses movimentos para os colegas.
- **Atividade 5a:** Espera-se que os estudantes já tenham tido vivências em quadrilhas de festa junina, pois é uma festividade celebrada em quase todo o país. Incentive-os a compartilhar a experiência, levando-os a explorar elementos da dança.
- **Atividade 5b:** Incentive os estudantes a retomar os passos de quadrilha junina, lembrando alguns com eles. Mobilize a turma a fazer os movimentos que lembrarem e a explicar com as próprias palavras como devem ser realizados.

4 CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS BRINCADEIRAS DE RODA QUE VOCÊS CONHECEM. ESCOLHAM JUNTOS DUAS DELAS PARA BRINCAR. DEPOIS, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

A. QUAIS BRINCADEIRAS DE RODA CITADAS PELOS COLEGAS VOCÊ JÁ CONHECIA?

Resposta pessoal.

B. QUAL BRINCADEIRA VOCÊ ACHOU MAIS DIVERTIDA?

Resposta pessoal.

C. QUAIS MOVIMENTOS CORPORAIS VOCÊS IDENTIFICARAM NAS BRINCADEIRAS DE RODA QUE PRATICARAM?

Espera-se que os estudantes identifiquem movimentos como pular, girar, mexer pernas e braços nas diversas brincadeiras de roda que podem ser exploradas na atividade.



5 CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR PARA RESPONDER ÀS PERGUNTAS A SEGUIR.

A. VOCÊ JÁ PARTICIPOU DE ALGUMA QUADRILHA DE FESTA JUNINA? SE SIM, COMO FOI?

Respostas pessoais.

B. VOCÊ CONHECE O NOME DE ALGUM DOS PASSOS

EXECUTADOS DURANTE UMA QUADRILHA? *Resposta pessoal.*

Caso os estudantes não conheçam, mostre para eles movimentos como o caminho da roça, o balancê e o túnel.



- A atividade 4 explora e valoriza o conjunto das práticas corporais caracterizadas por movimentos rítmicos, integradas à maneira de dançar na cultura popular. Procure diagnosticar os conhecimentos prévios dos estudantes, levando-os a relacioná-los ao movimento corporal.
- A atividade 5 é uma atividade diagnóstica na qual você pode observar a familiaridade dos estudantes e o envolvimento deles com a quadrilha junina, reconhecida como manifestação da cultura nacional.
- As atividades 6 e 7 permitem diagnosticar o conhecimento prévio dos estudantes em relação a brinquedos e brincadeiras, levando-os a estabelecer relações entre brinquedos contemporâneos e antigos e entre brinquedos artesanais e industriais.
- Promova uma reflexão sobre cultura, levando a turma a pensar na relação entre a cultura de um local e seus brinquedos e brincadeiras.

Caso algum estudante apresente dificuldade, procure reforçar e trabalhar os conceitos que serão mobilizados no decorrer do capítulo.

6 OBSERVE ESTES BRINQUEDOS.

6a. Espera-se que os estudantes indiquem o pião e o ioiô. Embora sejam brinquedos que eles possam conhecer e ter, são geralmente conhecidos por serem mais antigos.



A. MARQUE UM X NOS BRINQUEDOS MAIS ANTIGOS.

B. VOCÊ ACHA QUE SEUS RESPONSÁVEIS BRINCAVAM COM ALGUM DESSES BRINQUEDOS QUANDO ERAM CRIANÇAS? QUAIS? *Respostas pessoais. É possível que os pais ou responsáveis tenham brincado com versões mais antigas de videogames portáteis.*

7 AS BRINCADEIRAS E OS BRINQUEDOS SÃO MUITO IMPORTANTES PARA A CULTURA DE UM POVO. CADA LUGAR TEM COSTUMES E BRINCADEIRAS PRÓPRIOS. CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A. CONTE PARA OS COLEGAS ALGUMA BRINCADEIRA QUE VOCÊ CONHECE. COMO ELA SE CHAMA? COMO SE BRINCA?

Respostas pessoais.

B. VOCÊ CONHECE ALGUM BRINQUEDO QUE SEJA FEITO ARTESANALMENTE? SE SIM, COMO ELE SE CHAMA? COMO SE BRINCA COM ELE?

Respostas pessoais.

C. VOCÊ SABE FAZER ALGUM BRINQUEDO ARTESANAL? SE SIM, QUAL? EXPLIQUE COMO ELE É FEITO E QUAIS MATERIAIS SÃO USADOS EM SUA CONFEÇÃO.

Respostas pessoais.

D. VOCÊ JÁ OUVIU FALAR DE BRINQUEDOS QUE TÊM NOMES DIFERENTES DEPENDENDO DA REGIÃO DO PAÍS? SE SIM, CITE UM EXEMPLO.

Resposta pessoal.



Atividade 6a: Analise cada uma das imagens com os estudantes, verificando se conhecem os brinquedos retratados e se sabem como se usa cada um deles. É possível que eles brinquem com o pião e o ioiô, mas devem perceber que esses brinquedos são mais antigos em relação ao videogame.

Atividade 6b: Oriente os estudantes a conversar sobre o assunto em casa e trazer informações nas aulas seguintes. É possível, por exemplo, que os pais ou irmãos mais velhos tenham brincado com versões mais antigas de videogame, enquanto os avós tenham brincado com o pião e o ioiô. Incentive-os a questionar os adultos responsáveis sobre outros brinquedos, além dos três citados, com que eles costumavam brincar quando eram crianças. Dessa maneira, os estudantes poderão criar repertório em relação aos brinquedos e brincadeiras de diferentes gerações, verificando semelhanças e diferenças.

Atividade 7a: Promova uma conversa com os estudantes, incentivando-os a mencionar diferentes brincadeiras. Pergunte se há alguma que os responsáveis ensinaram para eles e peça-lhes que expliquem aos colegas como se brinca.

Atividade 7b: Explique aos estudantes o significado do termo **artesanal** e, se necessário, dê alguns exemplos para que eles possam elaborar suas respostas com base nas próprias vivências.

Atividade 7c: É possível que muitos estudantes já tenham reaproveitado algum material em casa para transformá-lo em brinquedo. Leve-os a concluir que não são necessários materiais complexos para a produção de brinquedos artesanais.

Atividade 7d: Converse com os estudantes, levando-os a retomar brinquedos ou brincadeiras do cotidiano deles que sejam conhecidos por mais de um nome.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- apreciar a diversidade de gêneros que formam a cultura musical brasileira, a partir de influências africanas, europeias e indígenas.
- conhecer os conceitos musicais de pulsação e de andamento e experienciar práticas com esses conceitos por meio de brincadeiras cantadas.
- ampliar o conceito de patrimônio cultural e como a arte se insere nesse contexto.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

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

Habilidades

- » **Habilidades de Arte:** EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR24 e EF15AR25.
- » **Habilidade de Ciências da Natureza:** EF02CI02.
- » **Habilidades da Computação:** EF02CO04 e EF02CO05.



Roteiro de aula

- Se possível, disponha as carteiras da sala de aula em círculo e oriente os estudantes a apreciar a imagem de abertura do capítulo.
- Leia para os estudantes o texto de abertura e as perguntas propostas.
- Para conhecer o repertório musical dos estudantes, pergunte-lhes a música preferida de cada um. Encoraje-os a cantar um trecho para a turma. Cuide para evitar desrespeito e preconceito.
- Pergunte aos estudantes se eles conheceram as canções citadas pela transmissão oral de familiares ou amigos ou se as ouviram na televisão, na internet, no rádio, etc. Procure descobrir se elas foram lançadas recentemente, se são mais antigas ou se são parte da tradição cultural de uma região ou país. Isso poderá ajudar a perceber

as influências estrangeiras, da mídia e da tradição oral nos gostos musicais e como elas contribuem para a formação da cultura.

- Caso os estudantes citem apenas músicas recentes de grande divulgação nos meios de comunicação, incentive-os a se lembrar de músicas que aprenderam da tradição oral, usadas em brincadeiras ou em atividades artísticas.

Orientações didáticas

- Neste capítulo, os estudantes terão contato com gêneros musicais que formam a diversidade e a identidade musicais brasileiras, buscando reconhecer a importância das contribuições culturais dos muitos povos que formam a população do Brasil. A imagem de abertura do capítulo mostra integrantes do grupo Olodum em roupas coloridas tocando no centro histórico de Salvador (BA). Esse grupo

é referência nacional na valorização da pluralidade artística, política e social do país, promovendo o respeito à criatividade, às tradições e à diversidade cultural.

- O trabalho com a imagem inicial e as questões propostas permite aos estudantes conhecer e valorizar o patrimônio material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas.
- No capítulo, como herança cultural importante e acessível, serão apresentadas também brincadeiras cantadas e, com base nelas, serão trabalhados dois conceitos musicais fundamentais: a pulsação e o andamento.
- **Atividade a:** Ressalte à turma o caráter de ritual festivo que se verifica na imagem pela reunião de pessoas ao ar livre, vestindo roupas coloridas.

**HABILIDADE MOBILIZADA
NA ABERTURA DO
CAPÍTULO**

» (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.

Artes integradas

- O tema proposto na abertura do capítulo permite ampliar o conhecimento dos estudantes a respeito do patrimônio cultural brasileiro por meio da música, considerando a matriz africana, que compõe a diversidade cultural brasileira presente na música e em sua relação com as danças e outras expressões culturais.

Para complementar

OLUDUM. [S. l.: s. n.] Disponível em: <https://www.youtube.com/@Olodumoficial>. Acesso em: 27 maio 2025.

O canal do Olodum, banda de Salvador (BA), traz diversos vídeos de apresentações do grupo.

b. Nas roupas dos participantes, predominam as cores branca e vermelha. Nas edificações ao fundo, predominam o branco e o rosa.

SONS DO BRASIL

O BRASIL É UM PAÍS ENORME, FORMADO PRINCIPALMENTE PELO ENCONTRO DAS CULTURAS INDÍGENAS, AFRICANAS E EUROPEIAS. UMA DAS HERANÇAS DESSE ENCONTRO É A GRANDE VARIEDADE MUSICAL.

CIRANDA

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



- A.** O QUE VOCÊ OBSERVA NA IMAGEM? **Um grande grupo de músicos tocando tambores.**
- B.** QUAIS CORES ESTÃO MAIS PRESENTES NA IMAGEM?

- C.** VOCÊ CONHECE ESSE GRUPO? QUE TIPO DE MÚSICA VOCÊ IMAGINA QUE OS ARTISTAS ESTÃO TOCANDO?

Respostas pessoais.

TREZE

13

SEGUNDO DIA DE CARNAVAL EM SALVADOR, BAHIA, COM PERCUSSIONISTAS DO BLOCO AFRO OLUDUM, DURANTE APRESENTAÇÃO NAS RUAS DO PELOURINHO. FOTO DE 2023.

- **Atividade b:** Chame a atenção dos estudantes para a riqueza das cores da imagem, presentes nas edificações, nas roupas e nos instrumentos musicais. Se julgar conveniente, apresente a eles o símbolo do Olodum e resalte o significado de suas cores: o verde representa as florestas da África; o vermelho, a população negra; o amarelo, o ouro da África; o preto, o orgulho; e o branco, a paz mundial.
- **Atividade c:** Incentive os estudantes a pensar sobre os instrumentos musicais de percussão que conhecem e seus sons. Pergunte a eles se relacionam a imagem a outras manifestações populares, como o congado. Incentive-os a tentar imitar os sons dos tambores ou de outros instrumentos que desejarem e a reproduzir corporalmente a forma de tocar os tambores vistos na imagem.
- Depois da conversa com a turma, se possível, faça uma busca por outras imagens do grupo Olodum e de vídeos deles tocando para que

os estudantes possam visualizar as maneiras de tocar e a música do grupo.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA “CADA CULTURA TEM SEUS SONS”

» (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.

Para complementar

EMMENDOERFER, Magnus Luiz; VITÓRIA, José Ricardo. O que é cultura? Reflexões para uma sociedade (pós-) pandêmica. *Revista USP*, n. 140, p. 145-156, 2024. Disponível em: <https://jornal.usp.br/wp-content/uploads/2024/03/10-textos-Magnus-Luiz.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2025.

O conceito de cultura deve ser entendido de maneira viva e flexível, uma vez que as comunidades e suas culturas não são fixas e imutáveis. Com o passar do tempo, as comunidades vão se modificando. As pessoas constroem novos tipos de moradia; inventam festas, músicas e danças novas; mudam o modo de se vestir; etc. Todas essas transformações estão sempre acontecendo, são comuns e fazem parte da cultura. Para saber mais a respeito do conceito de cultura, leia o artigo indicado neste box.

CADA CULTURA TEM SEUS SONS

A CULTURA DE UM POVO É FORMADA POR DIVERSOS ELEMENTOS, COMO AS COMIDAS, A RELIGIOSIDADE, A ARTE, OS COSTUMES E O MODO DE VIVER.

AS TRADIÇÕES DE UMA COMUNIDADE SÃO IMPORTANTES TANTO PARA QUEM VIVE NELA QUANTO PARA O RESTANTE DO MUNDO. O NOME QUE SE DÁ AO CONJUNTO DAS TRADIÇÕES E DA CULTURA DE UM POVO É **PATRIMÔNIO CULTURAL**.

A SEGUIR, VOCÊ VAI CONHECER ALGUNS ELEMENTOS DO PATRIMÔNIO CULTURAL BRASILEIRO, ESPECIALMENTE AQUELES RELACIONADOS À MÚSICA E ÀS BRINCADEIRAS CANTADAS.



Roteiro de aula

- Leia o texto da página para os estudantes e peça a eles que observem a ilustração, que representa diversas manifestações culturais encontradas no Brasil. Leia o nome das comidas típicas presentes na ilustração e pergunte a eles se as conhecem e se identificam alguma dessas expressões culturais; peça-lhes que falem de outras manifestações culturais de que se lembrem.
- Leia o texto do subtítulo “Música indígena” para os estudantes e solicite-lhes que apreciem as fotos.

Orientações didáticas

- O trabalho proposto com esse tema mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Multiculturalismo – Diversidade Cultural e Educação para valorização do**

multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras, uma vez que leva os estudantes a conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias.

- Informe à turma que, segundo o Instituto Socioambiental (ISA), no Brasil há cerca de 279 povos indígenas, falantes de mais de 150 línguas diferentes, disponível em https://pib.socioambiental.org/pt/Quem_s%C3%A3o (acesso em: 15 mar. 2025).
- É importante que os estudantes entendam que há uma enorme variedade de cerimônias e festas tradicionais dos povos indígenas brasileiros, nas quais o canto tem grande importância, o que revela a complexidade e a multiculturalidade da sociedade brasileira e de suas expressões artísticas.

Explique-lhes que, para os povos indígenas, a música é essencial e tem papel fundamental nos rituais e nas festas. Para muitos desses povos, cantar é um modo de exercitar a memória, ampliar e relacionar diferentes conhecimentos, ampliar as percepções de mundo e imaginar e experimentar a vida.

- Verifique se os estudantes identificam em que ocasiões e estados de espírito (em brincadeiras de roda, em comemorações, quando estão felizes ou tristes, etc.) costumam cantar e se alguém já cantou para que dormissem, por exemplo. Com base nesses relatos, busque pontos comuns entre o papel ritualístico dos cantos nas diferentes culturas indígenas e a vida dos estudantes.
- Ressalte a multiculturalidade como uma das principais características da cultura brasileira, desafiando os estudantes a ampliar eventuais preconceitos sobre

MÚSICA INDÍGENA

A MÚSICA É UM ELEMENTO CULTURAL IMPORTANTE PARA OS POVOS INDÍGENAS DO BRASIL. A TRADIÇÃO MUSICAL INDÍGENA TAMBÉM FAZ PARTE DO PATRIMÔNIO CULTURAL DO NOSSO PAÍS.

CADA POVO INDÍGENA TEM OS PRÓPRIOS CANTOS, REALIZADOS EM SUA LÍNGUA NATIVA EM DIFERENTES OCASIÕES.



▲ INDÍGENAS KALAPALO DURANTE A DANÇA DA TAQUARA. PARQUE DO XINGU, EM MATO GROSSO, 2023.

EM MUITAS COMUNIDADES INDÍGENAS, O CANTO É ACOMPANHADO POR **INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO**, COMO O **MARACÁ**. GERALMENTE, ESSE INSTRUMENTO É FEITO DE CABAÇA, COM PEDRINHAS OU SEMENTES DENTRO, FIXADA A UM CABO DE MADEIRA.

INSTRUMENTO DE PERCUSSÃO:
INSTRUMENTO QUE PRODUZ SONS AO SER BATIDO, SACUDIDO OU ESFREGADO.



◀ CRIANÇA INDÍGENA SEGURANDO MARACÁ DE CUIA COM TRAMAS. GRUPO INDÍGENA SATERÉ-MAWÉ, ALDEIA INHAÃ-BÉ, EM IGARAPÉ DO TIÚ, MANAUS, AMAZONAS, 2018.

CABAÇA, OU COITÉ, TAMBÉM ◀ CONHECIDA POR OUTROS NOMES DEPENDENDO DA REGIÃO. AMAZONAS, 2018.



QUINZE

15

Atividades complementares

- Se possível, busque na internet e reproduza para os estudantes cânticos de grupos indígenas. Um exemplo é o álbum *Nande Reko Arandu: memória viva guarani* (2000), que contém cânticos infantis indígenas entoados por crianças Guarani Mbya e Nhandeva dos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, ou músicas do grupo indígena Pataxó, originário do extremo sul da Bahia. Peça aos estudantes que identifiquem as diferentes sonoridades e o que elas têm de parecido e de diferente das músicas que costumam ouvir. Reforce a ideia de que a riqueza da cultura está exatamente na coexistência da diversidade.
- Procure descobrir se há alguma comunidade tradicional próxima à escola e informe-se sobre as tradições culturais dessa comunidade que envolvem música e dança e em que contexto são praticadas. Se algum estudante fizer parte de uma comunidade tradicional e se sentir à vontade, poderá compartilhar relatos pessoais. Nesse caso, procure promover com a turma um ambiente de respeito à diversidade e às tradições do colega.

Para complementar

TUGNY, Rosângela Pereira de (org.). *Cantos Tikmũ'ün: para abrir o mundo*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2013.

Nesse livro, a pesquisadora Rosângela Pereira de Tugny apresenta um estudo sobre a importância dos cantos para o povo indígena Tikmũ'ün, também conhecido como Maxakali, que hoje vive em áreas do nordeste de Minas Gerais.

música e cultura, muitas vezes limitados pelas manifestações difundidas pelos meios de comunicação de massa.

- É importante que os estudantes tenham acesso a áudios ou vídeos de músicas de povos indígenas, para que vivenciem um momento de apreciação musical contextualizada.
- É importante que os estudantes sejam levados a compreender a multiplicidade de povos indígenas e suas vivências, de modo a não cometerem incorreções.
- Grande parte da população indígena brasileira ainda preserva o caráter sagrado e mágico de seus rituais, que incluem cantos e danças. Se perceber interesse maior dos estudantes sobre o tema, fale sobre o Turé e o Toré, descritos a seguir:
 - Os povos indígenas do baixo rio Oiapoque, que vivem na fronteira do Brasil com a Guiana Francesa, no Amapá, realizam

o Turé, uma festa tradicional para os espíritos em retribuição à cura de doenças feita por intermédio dos pajés, que são os curandeiros e orientadores espirituais das aldeias. Todos os anos, o pajé conduz uma grande festa de agradecimento durante a Lua cheia em outubro, com dança e música. No Turé, vários cantos são entoados pelo pajé e por seus ajudantes em cada fase da festa.

- Por sua vez, o Toré é uma das principais tradições dos povos indígenas do Nordeste brasileiro. Nele, as pessoas dançam em círculo e cantam batendo os pés no chão, acompanhadas de instrumentos sonoros como maracás, apitos e flautas de bambu, além de vocalizações em forma de cantos, assobios e gritos inspirados em sons de animais.

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma estudantes com **Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH)**, sugerimos adaptações para que o trabalho com esse tema seja mais significativo. Inicie o estudo apresentando imagens e conversando com eles sobre elementos culturais, como comidas, danças, festas, etc., utilizando palavras-chave visuais para potencializar a atenção. Depois, reserve um tempo para que os estudantes escutem as músicas brasileiras típicas mencionadas no tema, incentivando-os a identificar os ritmos de maneira ativa, marcando-os, por exemplo, com instrumentos simples de percussão. Podem ser utilizados recursos visuais, musicais e sensoriais, com transições bem-sinalizadas, movimentos estruturados e reforços positivos frequentes. A avaliação desses estudantes deve considerar participação, engajamento e produção criativa.

Para complementar

RENATO BORGHETTI. Porto Alegre, 2013. Disponível em: www.renatoborghetti.com.br/#multimidia. Acesso em: 13 mar. 2025.

O site contém vídeos em que é possível ver e ouvir Renato Borghetti tocando sua gaita, sozinho ou com outros músicos.

ARCANGELI, Donatella. *TDAH – 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 cognitivo de crianças e jovens com TDAH, de modo a instrumentalizar educadores com técnicas educacionais e pedagógicas mais eficazes para a prática em sala de aula.

MÚSICA DOS PAMPAS

A **GAITA GAÚCHA** OU **ACORDEÃO** É UM INSTRUMENTO MUITO CONHECIDO NO RIO GRANDE DO SUL. ELE CHEGOU AO BRASIL COM OS **IMIGRANTES** ALEMÃES E ITALIANOS QUE AJUDARAM A FORMAR A POPULAÇÃO DESSE ESTADO. NA REGIÃO NORDESTE, ESSE INSTRUMENTO FICOU CONHECIDO COMO **SANFONA**.

IMIGRANTE:
PESSOA QUE SE MUDA PARA UM PAÍS DIFERENTE DAQUELE ONDE NASCEU.



▲ MÚSICO TOCANDO ACORDEÃO EM LAVRAS DO SUL, NO RIO GRANDE DO SUL, 2019.

A MÚSICA EUROPEIA FOI SE MISTURANDO ÀS TRADIÇÕES DOS PAÍSES VIZINHOS DO RIO GRANDE DO SUL: O URUGUAI E A ARGENTINA. FORMOU-SE, ENTÃO, UM ESTILO MUSICAL BEM TÍPICO DA REGIÃO SUL DO BRASIL, EM QUE NÃO PODE FALTAR O SOM DO ACORDEÃO. ALGUNS DOS GÊNEROS QUE COMPÕEM A MÚSICA DOS PAMPAS SÃO A MILONGA, O CHAMAMÉ E A RANCHEIRA.

16

DEZESSEIS

Roteiro de aula

- Leia o texto “Música dos pampas” para os estudantes e solicite-lhes que apreciem a foto. Se possível, em um mapa político da América do Sul, mostre-lhes a fronteira do estado do Rio Grande do Sul com a Argentina e o Uruguai. Caso a escola seja de outro estado, pergunte aos estudantes o que conhecem dele; caso não seja, pergunte-lhes o que sabem da cultura musical gaúcha, que instrumentos musicais conhecem, se a família tem algum hábito tradicional ligado à música, etc.
- Explique aos estudantes que há gaitas gaúchas com botões, teclas ou mistas e ressalte os diversos nomes que elas podem ter conforme a região do país.
- Se possível, busque na internet áudios ou vídeos de músicas desses gêneros para mostrar aos estudantes, promovendo um momento de apreciação musical contextualizada e de reco-

nhecimento dos usos e das funções da música em contextos de circulação da vida cotidiana.

Orientações didáticas

- Pode-se buscar na internet alguma apresentação musical de grupos tradicionais do Rio Grande do Sul, com músicas tocadas na gaita gaúcha e dançadas em pares, e apresentá-la aos estudantes. Chame a atenção deles para a sonoridade da gaita gaúcha, comumente utilizada nessas apresentações.
- Um artista que pode ser apresentado aos estudantes é Renato Borghetti (1963-), exímio instrumentista que mescla a tradição da música gaúcha a elementos musicais de outras culturas. Verifique essa sugestão no box *Para complementar* desta página.

MÚSICA CAIPIRA

A MÚSICA CAIPIRA OU MÚSICA SERTANEJA É FORMADA POR MUITAS VARIAÇÕES MUSICAIS, E SEUS INSTRUMENTOS MAIS UTILIZADOS SÃO O VIOLÃO E A VIOLA CAIPIRA. GERALMENTE, É INTERPRETADA POR DUPLAS, NAS QUAIS OS DOIS ARTISTAS CANTAM.

A **MODA DE VIOLA** É UM TIPO DE CANÇÃO MUITO CONHECIDO NA MÚSICA CAIPIRA POR FALAR DO ESTILO DE VIDA DAS PESSOAS QUE MORAM NO CAMPO, PRINCIPALMENTE NO INTERIOR DE SÃO PAULO, PARANÁ, MINAS GERAIS, MATO GROSSO, MATO GROSSO DO SUL E GOIÁS.

COM O TEMPO, A MÚSICA CAIPIRA SE POPULARIZOU MUITO E ALCANÇOU TAMBÉM AS CAPITAIS E ÁREAS URBANAS DO PAÍS.

PENA BRANCA & XAVANTINHO FOI UMA DAS MAIS IMPORTANTES DUPLAS DE MÚSICA CAIPIRA DO BRASIL. NA FOTO, O MÚSICO PENA BRANCA (1939-2010), À ESQUERDA, SEGURA UMA VIOLA CAIPIRA; E XAVANTINHO (1941-1999), À DIREITA, SEGURA UM VIOLÃO. MUNICÍPIO DE SÃO PAULO, 1997.



DEZESETE

17

Saiba mais

O músico paulista Renato Teixeira (1945-) é um expoente da música caipira e autor de músicas que fizeram muito sucesso, como “Romaria” e “Tocando em frente”. Nelas, o artista revisita subgêneros da música caipira.

Leia a seguir um trecho que aborda aspectos da obra do artista.

[...] sua obra dialoga com as de Almir Sater (1956), Zé Rodrix (1947-2009), Rolando Boldrin, Zé Geraldo e as duplas Sá & Guarabyra e Pena Branca e Xavantinho. Teixeira compõe uma música moderna, com letras elaboradas e recursos da métrica erudita e, ao mesmo tempo, resgata a fala do homem do campo e os costumes regionais. [...]

RENATO Teixeira. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2025. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoas/36234-renato-teixeira>. Acesso em: 24 mar. 2025. Verbete da Enciclopédia. ISBN 978-85-7979-060-7.

Para complementar

RENATO Teixeira; Pena Branca e Xavantinho. *Renato Teixeira & Pena Branca e Xavantinho: ao vivo em Tatuí*. São Paulo: Kuarup, 1992. 1 CD.

O álbum contém 21 canções que representam de maneira muito significativa o universo da música caipira.

Roteiro de aula

- Leia para os estudantes o texto “Música caipira” e peça-lhes que apreciem a foto dos músicos Pena Branca e Xavantinho com seus instrumentos. A dupla foi muito ativa musicalmente nas décadas de 1980 e 1990, alcançando sucesso nacional.
- Pergunte aos estudantes se eles conhecem a música caipira ou sertaneja e se as pessoas que vivem com eles gostam de ouvir esse gênero musical.

Orientações didáticas

- Explique aos estudantes que a música caipira foi se formando durante o processo de interiorização da colonização portuguesa e ganhou adeptos no interior dos estados de São Paulo, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Goiás e Minas Gerais. Essa música apresenta grande

variedade de subgêneros, como o cururu, o catira, a toada e a moda de viola, e é tradicionalmente apresentada em duplas de cantores que se acompanham com a viola caipira e o violão. Com o tempo, o gênero foi incorporando influências de músicas de outros países e ganhando audiência também nos centros urbanos, além das áreas interioranas do Brasil. Inicialmente originada da música caipira, a música atualmente conhecida como sertaneja já não guarda relações estreitas com a música considerada caipira de raiz.

- Se possível, procure em *sites* ou plataformas na internet vídeos da dupla Pena Branca & Xavantinho interpretando a música “O cio da terra”, de Milton Nascimento e Chico Buarque, e mostre-os aos estudantes, chamando a atenção para o modo característico de cantar da dupla.

- Caso perceba um interesse maior dos estudantes pela música caipira, apresente-lhes outros artistas contemporâneos que vêm renovando esse gênero musical, mas mantendo estreita conexão com suas origens, como o compositor e cantor Renato Teixeira (1945-).

Saiba mais

Segundo o *Dicionário escolar afro-brasileiro*:

Samba: Nome genérico de várias antigas danças brasileiras de origem africana e da música que acompanha cada uma dessas danças. Modernamente, o nome “samba” designa a expressão musical multiforme que constitui a espinha dorsal e a corrente principal da música popular brasileira. De incontestável origem banta, o termo foi, outrora, usado no Prata, nas formas *samba* e *semba*, para designar o folguedo mais comumente conhecido como *candombe*.

LOPES, Nei. *Dicionário escolar afro-brasileiro*. São Paulo: Selo Negro, 2014. p. 114.

Para complementar

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. *Samba de roda do Recôncavo Baiano*. Rio de Janeiro: Iphan, [20--?]. Disponível em: <https://bcr.iphan.gov.br/midias-registro/fotografia-samba-de-roda-do-reconcavo-baiano-2/>. Acesso em: 13 mar. 2025.

Nessa página do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), é possível conhecer o samba de roda do Recôncavo Baiano, reconhecido pela Unesco como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade em 2003, assistir a um vídeo com samba de roda gravado por grupos tradicionais da Bahia e ver a documentação que fundamentou a escolha dessa manifestação como patrimônio cultural imaterial.

SAMBA

A PRESENÇA DAS DIVERSAS CULTURAS DE ORIGEM AFRICANA NA MÚSICA BRASILEIRA É MUITO GRANDE. ALGUNS EXEMPLOS DESSA HERANÇA CULTURAL ESTÃO NAS MÚSICAS CANTADAS NO JOGO DA CAPOEIRA, NOS TAMBORES DO MARACATU E NOS FESTEJOS DO CONGADO.

ENTRE TANTOS RITMOS E CANTOS DE RAÍZES AFRICANAS, FOI-SE CONSTITUINDO NO BRASIL UM ESTILO MUSICAL QUE CONHECEMOS ATÉ HOJE COMO SAMBA.

NÃO SE SABE AO CERTO SE O SAMBA QUE CONHECEMOS ATUALMENTE NASCEU NA BAHIA OU NO RIO DE JANEIRO, MAS ELE SE TORNOU UM ESTILO DE MÚSICA APRECIADO EM TODO O MUNDO E UM DOS SÍMBOLOS DA CULTURA BRASILEIRA.



▲ GRUPO SAMBA DE OYÁ DE SALVADOR, NA BAHIA, 2024.

EXISTEM MUITAS VARIAÇÕES DO SAMBA, COMO: O SAMBA DE RODA, O SAMBA-ENREDO E O SAMBA-CANÇÃO. AS PESSOAS QUE CANTAM E TOCAM SAMBA SÃO CHAMADAS DE **SAMBISTAS**.

Roteiro de aula

- Leia o texto “Samba” para os estudantes e peça a eles que apreciem a foto, observando os instrumentos usados, as pessoas retratadas, etc.
- Pergunte aos estudantes se eles conhecem algum samba e se as pessoas com quem convivem ouvem esse gênero musical.

Orientações didáticas

- A origem africana do samba é reconhecida pelos pesquisadores musicais e historiadores, e a multiplicidade de variantes, como partido-alto, bossa nova, samba de breque, samba-canção, samba-enredo e samba de roda, entre outras, demonstra a riqueza desse patrimônio musical brasileiro.
- Caso algum estudante tenha um familiar que cante ou toque samba, veja a possibilidade de essa pessoa ir à escola falar de sua ex-

periência musical e cantar ou tocar algumas dessas músicas para os estudantes.

ATIVIDADES

- 1** O PROFESSOR VAI LER ALGUNS VERSOS DE UM SAMBA DO COMPOSITOR RUY QUARESMA (1952-2021). ACOMPANHE A LEITURA COM O TEXTO A SEGUIR.

CAVAQUINHO CAMARADA

EU TENHO UM CAVAQUINHO CAMARADA
É ELE QUE HARMONIZA A BATUCADA
EU TENHO UM CAVAQUINHO COMPANHEIRO
IRMÃO DO TAMBORIM E DO PANDEIRO
EU TENHO UM CAVAQUINHO MUITO AMIGO
QUE DIZ TUDO QUE EU NÃO DIGO
TODA VEZ QUE EU VOU TOCAR
E SEMPRE QUANDO EU TOCO
NO SEU BRAÇO
EU ME SINTO NUM ABRAÇO
QUE EU NÃO SEI EXPLICAR
[...]



RUY QUARESMA. CAVAQUINHO CAMARADA. INTÉRPRETE: BETH CARVALHO.
EM: MUNDO MELHOR. SÃO PAULO: RCA, 1976. LP. LADO A, FAIXA 6.

- 2** ESCREVA, NOS ESPAÇOS CORRESPONDENTES DA ILUSTRAÇÃO, OS NOMES DE TRÊS DOS INSTRUMENTOS MUSICAIS CITADOS NA LETRA DA CANÇÃO.

HABILIDADE MOBILIZADA NA SEÇÃO ATIVIDADES

» (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

- Peça aos estudantes que leiam e repitam a palavra **camarada** e, depois, falem uma frase utilizando essa palavra. Por exemplo: “No fim de semana, irei com meus camaradas ao parque”. Explique-lhes que essa palavra tem o sentido de amigo, colega, parceiro.
- Pense em outras situações para a palavra **camarada** e transforme-as em perguntas a serem respondidas pelos estudantes. Exemplos: “Alguém de quem você gosta e que lhe faz companhia é um bom (ou uma boa) camarada?”; “Alguém que mexe em suas coisas sem pedir é um bom camarada?”.
- Se houver boa acolhida da atividade, siga o mesmo procedimento utilizando outras palavras presentes na letra da canção “Cavaquinho camarada”.
- Você poderá repetir o procedimento com todas as letras de canções deste capítulo, ampliando o vocabulário dos estudantes e estimulando a análise das letras pela turma.

Orientações didáticas

- Atividade 1:** Leia o trecho da letra do samba “Cavaquinho camarada” para os estudantes.
- Ressalte as características dos instrumentos musicais citados na letra e presentes na ilustração. Explique a eles que o cavaquinho é um instrumento de quatro cordas e se parece com um pequeno violão. O pandeiro é um instrumento de percussão que é tocado com as mãos. O tamborim é um instrumento de percussão parecido com o pandeiro, mas menor e comumente tocado com uma baqueta.
- Atividade 2:** Ajude-os a relacionar a descrição dos instrumentos com os representados na ilustração e a escrever os nomes dos instrumentos nos espaços correspondentes.
- Verifique se os estudantes fazem corretamente as formas das letras e auxilie-os no que for necessário, colaborando para a efetividade do processo de alfabetização.

- Essa atividade permite conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, por meio do trabalho com a letra de uma canção.

Atividade complementar

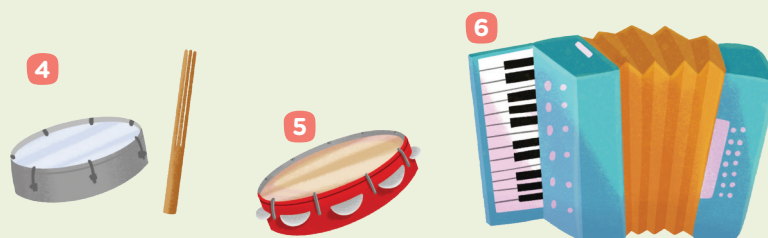
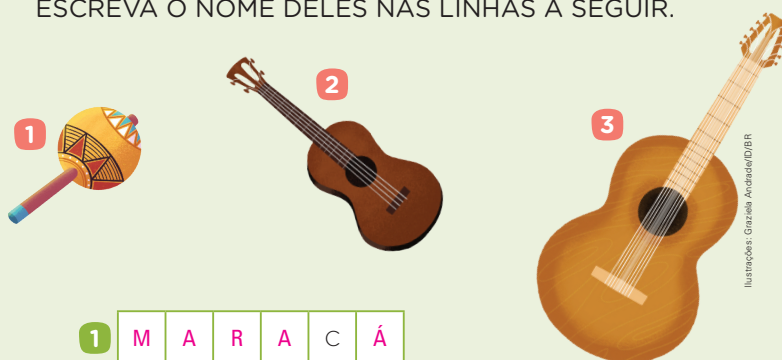
- Existe uma diversidade enorme de instrumentos musicais, e alguns estão intimamente ligados a determinados gêneros, como certos instrumentos do samba citados nesta seção. Se possível, organize uma excursão com os estudantes para assistir a uma apresentação musical ou convide um grupo que toque samba para se apresentar na escola. Peça aos músicos que façam uma pequena apresentação de cada instrumento para a turma, destacando detalhes técnicos sobre os materiais de que são feitos, a forma de tocar e os gêneros musicais em que são mais utilizados.
- Além do tamborim, do pandeiro e do cavaquinho, outros instrumentos muito comuns no samba são a cuica, o surdo, o agogô, o reco-reco, entre outros. Se julgar conveniente, busque em *sites* na internet vídeos que apresentem esses instrumentos e sua sonoridade e exiba-os para a turma. Depois, exiba o vídeo de uma roda de samba, para que os estudantes percebam como esses instrumentos funcionam juntos.

Para complementar

STURROCK, Susan. *Dicionário visual de música*. São Paulo: Global, 2006.

O livro apresenta uma introdução visual ao mundo dos instrumentos musicais, com fotos e comentários explicativos.

- 3 PREENCHA A CRUZADINHA DE ACORDO COM O NOME DE CADA INSTRUMENTO MUSICAL ILUSTRADO. DEPOIS, ESCREVA O NOME DELES NAS LINHAS A SEGUIR.



Maracá, cavaquinho, viola caipira, tamborim, pandeiro, gaita gaúcha.

Orientações didáticas

- **Atividade 3:** A atividade tem como objetivo revisar alguns dos principais instrumentos musicais relacionados às manifestações musicais brasileiras estudadas neste capítulo.
- A **viola caipira**, utilizada na música caipira, é um instrumento parecido com o violão, mas se diferencia dele por ter dez cordas, o que lhe confere uma sonoridade bastante típica.
- Esses instrumentos são muito usados no samba: o cavaquinho, o tamborim e o pandeiro.
- O **cavaquinho** é um instrumento de quatro cordas e se parece com um pequeno violão; o **pandeiro** é um instrumento de percussão tocado com as mãos; e o **tamborim**, que também é um instrumento de percussão, parecido com

o pandeiro, comumente é tocado com uma baqueta.

- A **gaita gaúcha**, também conhecida como sanfona ou acordeão, é muito utilizada na música tradicional do Sul do Brasil.
- O **maracá** é um instrumento de percussão produzido com cabaças, muito presente em rituais dos povos indígenas do Brasil.
- Embora nesse momento os estudantes não estudem de maneira sistematizada a classificação dos instrumentos, se julgar conveniente, leve-os a perceber que os instrumentos produzem sons por meios diferentes: alguns, como a viola caipira, necessitam de cordas; outros precisam ser agitados, raspados ou batidos com as mãos ou com baquetas. Há ainda os instrumentos de sopro, como a flauta. Não é necessário classificar nem nomear

os tipos de instrumento nessa etapa; o objetivo é aguçar a percepção dos estudantes.

- Se possível, retome com eles os aprendizados realizados nos anos anteriores.
- Se julgar necessário, auxilie os estudantes a escrever os nomes dos instrumentos nos espaços correspondentes. Verifique a apreensão da escrita e leitura da turma, colaborando para o processo de alfabetização.

ARTE E PATRIMÔNIO CULTURAL

PATRIMÔNIO MATERIAL E IMATERIAL



HÁ DIVERSOS ELEMENTOS QUE FORMAM O PATRIMÔNIO CULTURAL. ENTRE ELES ESTÃO AS BRINCADEIRAS E AS MÚSICAS. ESSES ELEMENTOS REAFIRMAM E VALORIZAM A HISTÓRIA E A IDENTIDADE CULTURAL DE UM PAÍS.

PARA O INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN), O PATRIMÔNIO CULTURAL É CLASSIFICADO DE DUAS FORMAS:

- **PATRIMÔNIO MATERIAL**, QUE SÃO OS MUSEUS, EDIFÍCIOS, QUADROS, ETC., PROTEGIDOS POR TEREM VALOR HISTÓRICO E CULTURAL;
- **PATRIMÔNIO IMATERIAL**, QUE SÃO OS SABERES, AS MÚSICAS, AS DANÇAS, ENTRE OUTRAS TRADIÇÕES, PASSADOS DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO.

- 1 NO MUNICÍPIO ONDE VOCÊ MORA, EXISTEM ELEMENTOS QUE SÃO CONSIDERADOS PATRIMÔNIO CULTURAL? CONTE PARA OS COLEGAS QUAIS SÃO ELES.

Resposta pessoal.

- 2 VOCÊ ACHA IMPORTANTE PRESERVAR A DIVERSIDADE CULTURAL DO PAÍS? POR QUÊ?

Respostas pessoais.



▲ CENTRO HISTÓRICO DE SÃO LUÍS, NO MARANHÃO, EM 2020. O LOCAL É CONSIDERADO PATRIMÔNIO MATERIAL POR SUAS CONSTRUÇÕES.

▲ RODA DE CAPOEIRA EM SALVADOR, NA BAHIA, EM 2019. A CAPOEIRA É RECONHECIDA COMO PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL DA HUMANIDADE.

VINTE E UM

21

HABILIDADE MOBILIZADA
NO BOXE ARTE E
PATRIMÔNIO CULTURAL

» (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.



Artes integradas

- Essa seção permite aos estudantes reconhecer o Brasil como abrigo de grande patrimônio material e imaterial, herdado sobretudo de matrizes indígenas, africanas e europeias, e os leva a compreender que podem desfrutar desse vasto patrimônio cultural e que são, como cidadãos, responsáveis por preservá-lo.



- Acesse com os estudantes o infográfico clicável *Capoeira* para que eles saibam mais sobre essa manifestação.

Para complementar

CTG Aldeia dos Anjos vice-campeão do Festival Gaúcho de Coreografia, 2025. [S. l.: s. n.], 2023. 1 vídeo (7 min 39 s). Disponível em: <https://youtu.be/603sZYEvdTI>. Acesso em: 13 jun. 2025.

Apresentação do Centro de Tradições Gaúchas (CTG) Aldeia dos Anjos, de Gravataí (RS), criado 1956 e considerado patrimônio histórico e cultural do estado desde 2006.

Roteiro de aula

- Leia o texto da página para os estudantes e peça a eles que observem as fotos do centro histórico de São Luís (MA) e da roda de capoeira em Salvador (BA), exemplos de patrimônio material e imaterial, respectivamente.

Orientações didáticas

- Auxilie os estudantes a entender a diferença entre patrimônio material (obras de arte, edificações, etc.) e imaterial (tradições culturais e saberes ligados a manifestações artísticas e passados de uma geração a outra). Esse tema permite conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas.
- **Atividade 1:** Auxilie os estudantes a identificar se, na localidade em que moram, algum elemento é considerado patrimônio

cultural material (obra de arte, monumento, etc.) ou imaterial (festa popular, manifestação cultural, saber tradicional, etc.). Essa pesquisa pode ser feita na internet ou consultando um profissional ligado à Secretaria de Cultura do município, por exemplo.

- Oriente-os sobre a importância de preservar a diversidade cultural que herdamos e de transmiti-la às próximas gerações. Se possível, agende com a turma uma visita a um dos locais pesquisados. Nesse caso, consulte a direção da escola para que o passeio seja feito em segurança e com a autorização dos pais ou responsáveis.



Tomada de decisão responsável

- **Atividade 2:** Conhecer e valorizar o patrimônio cultural dos antepassados e aprender sobre a importância de preservar esse patrimônio e do papel de cada estudante nesse desafio é fundamental para a construção de uma identidade nacional e para o fortalecimento da autoestima das comunidades, além de contribuir para a formação cidadã.

**HABILIDADES MOBILIZADAS
NA SEÇÃO UNIVERSO
DIGITAL**

- » (EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.
- » (EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.



UNIVERSO DIGITAL

**TECNOLOGIAS DE
ACESSO À INTERNET**

A ARTE PODE SER APRESENTADA DE DIVERSAS FORMAS E EM DIVERSOS LUGARES, COMO EM UM QUINTAL COM AMIGOS, UM TEATRO, UMA PRAÇA E TANTOS OUTROS. A INTERNET TAMBÉM PODE SER UM MEIO PARA APRESENTAR ARTE AO VIVO.



Filarmônica de Pasárgada/Arquivo da cidade

◀ EM JUNHO DE 2020, DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19, A BANDA FILARMÔNICA DE PASÁRGADA LANÇOU UM VÍDEO PARA A MÚSICA "OFFLINE". NESSE VÍDEO, CADA MEMBRO GRAVOU SEPARADAMENTE UMA PARTE DA CANÇÃO.



Grupo Tiquequê/Arquivo da cidade

◀ VÍDEO DE APRESENTAÇÃO AO VIVO DO SHOW "TODO DIA", DO GRUPO TIQUEQUÊ, EM 2023, NO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO.

PARA FAZER UM SHOW PELA INTERNET, OS ARTISTAS PRECISAM SE FILMAR E TRANSMITIR ESSE SHOW AO MESMO TEMPO. ISSO É FEITO POR MEIO DE PLATAFORMAS ON-LINE DE COMPARTILHAMENTO DE VÍDEOS.

ESSE SHOW, ENTÃO, PODE SER VISTO POR MEIO DE ALGUM DISPOSITIVO COM TELA CONECTADO À INTERNET.



22

VINTE E DOIS

Roteiro de aula

- Após a leitura da seção e do enunciado da atividade, oriente os estudantes a realizar essa tarefa com os pais ou responsáveis. Em seguida, combine um dia com eles para a validação em grupo das respostas dadas.

Orientações didáticas

- Inicie o trabalho com essa seção conversando com os estudantes sobre os hábitos e as rotinas deles em relação ao consumo de vídeos em sites e aplicativos de vídeos. Nessa conversa, destaque a importância de sempre ter a supervisão de um adulto ao pesquisar e consumir conteúdo da internet.
- Questione-os sobre como eles ou os adultos com quem convivem costumam ouvir música ou assistir a filmes e séries, levando-os a refletir sobre o papel que a tecnologia tem no consumo da arte.

- Caso julgue adequado, exiba para os estudantes o vídeo da banda Filarmônica de Pasárgada, indicado na seção. Verifique se eles percebem que cada membro da banda está em um local diferente e auxilie-os a reconhecer que isso foi uma maneira de gravar um vídeo sem romper as medidas de distanciamento social aplicadas durante a pandemia de covid-19.
- **Atividade:** Na correção coletiva, retome cada uma das ilustrações e verifique se todos chegaram a um consenso sobre quais são os aparelhos ilustrados. Nesse momento, é importante reconhecer que eles podem ser chamados por diferentes nomes (celular/smartphone, televisão/TV, computador portátil/notebook/laptop, etc.) e que alguns estudantes podem não ter tido ainda a oportunidade de ver um ou mais desses dispositivos. É possível, ainda, que algum estudante tenha visto dispositivos com tecnologia mais avançada, mas pouco comum, como um notebook de tela tátil.

Não escreva no livro.

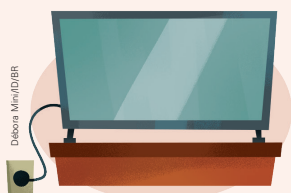
- A SEGUIR, ESTÃO ILUSTRADOS ALGUNS DISPOSITIVOS QUE PODEMOS USAR PARA ACESSAR A INTERNET. COM A AJUDA DE UM ADULTO, ESCREVA O NOME DOS DISPOSITIVOS E, EM SEGUIDA, LIGUE A IMAGEM DELES ÀS SUAS CARACTERÍSTICAS.



celular/smartphone



tablet



televisão

computador portátil/
notebook/laptop

PRECISA DE UM
APLICATIVO PARA
REPRODUZIR VÍDEOS.

PRECISA DE UM
NAVEGADOR DE
INTERNET PARA ACESSAR
PLATAFORMAS DE VÍDEOS.

É UTILIZADO ENQUANTO
É SEGURADO COM UMA
OU DUAS MÃOS.

SÓ FUNCIONA LIGADO A
UMA TOMADA.

É USADO POR MEIO DE
TOQUES NA TELA.

COSTUMA TER
BATERIA INTERNA.

É ACIONADO POR
CONTROLE REMOTO.

**Para casa**

- Leia o texto e a atividade com os estudantes, explicando o que devem fazer. Oriente-os a fazer a atividade com o auxílio dos pais ou responsáveis. Depois, realize a correção coletiva em sala de aula, sanando possíveis dúvidas e conversando com eles sobre os dispositivos, o uso que fazem deles e alertando para a responsabilidade que devemos ter ao acessar a internet.

- Leia com os estudantes as frases à direita da página e verifique se todos as compreenderam. Em relação às duas primeiras, explique a eles o que são aplicativos e destaque a diferença entre os dispositivos (*hardwares*) e os programas que usamos por meio deles (*softwares*). Essa atividade e a discussão desenvolvida favorecem o trabalho com a habilidade **EF02CO04**.
- Utilize as cinco últimas frases para abordar diferenças entre os dispositivos ilustrados. Ao validar as respostas que os estudantes trouxeram de casa, incentive-os a relatar as características desses dispositivos por meio de suas próprias experiências com eles, quando tiverem. Por exemplo, eles podem apontar que veem seus pais utilizando celulares movendo o dedo na tela, ou que a televisão de casa está sempre conectada a uma tomada. A discussão gerada por essa parte da atividade favorece o trabalho com a habilidade **EF02CO05**.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE CURTIU?

- » (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.
- » (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.

Para complementar

Tia Ciata - Filme | Doc | 25 | 2017 | RJ - Brasil. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (26 min 30 s). Publicado pelo canal Tia Ciata. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2-5-_6w8EBQ. Acesso em: 17 mar. 2025.

Esse documentário aborda o protagonismo feminino na construção do samba e na identidade nacional, além de trazer informações sobre a vida de Tia Ciata.

CASA DA TIA CIATA. Rio de Janeiro, [20--?]. Disponível em: <https://www.tiaciata.org.br/>. Acesso em: 17 mar. 2025.

Site do espaço cultural Casa da Tia Ciata, que conta com uma exposição permanente sobre essa figura histórica, além de outras programações. Trata-se um local dedicado à preservação de um dos patrimônios culturais imateriais do Rio de Janeiro e do Brasil.

CURTIU?

MULHERES NO SAMBA

UMA DAS MULHERES FUNDAMENTAIS PARA O SAMBA FOI **TIA CIATA** (1854-1924). ELA NASCEU NA BAHIA E MOROU NO RIO DE JANEIRO, ONDE RECEBIA MÚSICOS, POETAS E COMPOSITORES EM SUA CASA. LÁ, DIFERENTES RITMOS AFRICANOS E INFLUÊNCIAS ORIGINARAM O SAMBA CARIOCA.

UMA ARTISTA QUE MANTÉM ESSE **LEGADO** É A CANTORA E COMPOSITORA TERESA CRISTINA (1968-).

LEGADO: AQUILO QUE É TRANSMITIDO DE GERAÇÃO A GERAÇÃO.

1 O PROFESSOR VAI LER O TRECHO DE UMA ENTREVISTA FEITA COM A CANTORA.

QUAIS SÃO OS PONTOS QUE CONECTAM O SAMBA E AS MULHERES?

NA VERDADE, NÃO SÃO PONTOS QUE SE CONECTAM, É UM PONTO SÓ. O SAMBA NASCEU, O SAMBA CARIOCA NASCEU DAS MÃOS DE UMA MULHER, DA TIA CIATA. [...] O SAMBA DE RODA É UM GÊNERO MUSICAL TÃO ACOLHEDOR, TÃO DEMOCRÁTICO QUE ELE ABRAÇA TUDO, TUDO CABE DENTRO DO SAMBA. [...]



▲ TERESA CRISTINA, NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO, 2021.

LUCAS SALUM. TERESA CRISTINA: "SAMBA E MULHER SÃO UM PONTO SÓ". *BRASIL DE FATO*, 7 MAR. 2025. DISPONÍVEL EM: <https://www.brasildefato.com.br/podcast/bem-viver/2025/03/07/teresa-cristina-samba-e-mulher-sao-um-ponto-so/>. ACESSO EM: 17 MAR. 2025.

2 CONTE A UM COLEGA O QUE VOCÊ ENTENDEU DO TEXTO. DEPOIS, OUÇA COM ATENÇÃO O QUE ELE ENTENDEU. Resposta pessoal.



Roteiro de aula

- Leia o texto introdutório para os estudantes e, depois, o trecho da entrevista com a cantora Teresa Cristina.
- Pergunte aos estudantes se eles ou as pessoas com quem convivem estão habituados a ouvir samba e, em caso afirmativo, questione-os se a maioria dos sambistas que eles conhecem são homens ou mulheres.

Orientações didáticas

- A cantora e compositora Teresa Cristina se ocupa de compor, cantar e divulgar o samba e tem diversos álbuns dedicados a grandes compositores sambistas, como Paulinho da Viola, Cartola e Noel Rosa. Se possível, procure em *sites* ou plataformas de *streaming* algum álbum da artista e selecione uma música para ouvir com os estudantes em sala de aula.

- É importante que os estudantes tenham acesso a áudios de sambas para que vivenciem um momento de apreciação musical contextualizada, reconhecendo os usos e as funções da música em contextos de circulação da vida cotidiana. Esse é um ótimo momento para o trabalho com as habilidades de identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical e conhecer e valorizar o patrimônio cultural brasileiro.
- **Atividade 1:** Explore com os estudantes a leitura e o desenvolvimento de vocabulário, enfatizando, por exemplo, a palavra **conectar**, que tem o sentido de unir, ligar, aproximar. No trecho de entrevista lido, essa palavra se refere à importância de Tia Ciata na criação do samba carioca. O desenvolvimento de vocabulário auxilia na compreensão de textos. Por isso, é

importante aproveitar as oportunidades para ampliar o vocabulário dos estudantes.

- **Atividade 2:** Leia a entrevista para os estudantes e, depois, peça a eles que formem duplas e digam o que compreenderam um para o outro.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!**CONSTRUINDO INSTRUMENTOS MUSICAIS**

VAMOS CONSTRUIR UM CHOCALHO E UM TAMBOR COM MATERIAIS RECICLÁVEIS? ACOMPANHE AS INSTRUÇÕES QUE O PROFESSOR VAI LER A SEGUIR.

CHOCALHO**MATERIAIS:**

- 2 POTES DE PLÁSTICO IGUAIS, VAZIOS E LIMPOS
- FITA ADESIVA
- PEDRAS, MIÇANGAS OU CONCHAS PEQUENAS MISTURADAS COM AREIA
- PINCEL
- TINTA PLÁSTICA DE CORES VARIADAS

**COMO FAZER:**

1. COLOQUE UM PUNHADO DAS PEDRAS, MIÇANGAS OU CONCHAS DENTRO DE UM DOS POTES.
2. PEGUE O OUTRO POTE E JUNE AS ABERTURAS DOS DOIS.



VINTE E CINCO

25

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.

» **(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.

» **(EF02CI02)** Propor o uso de diferentes materiais para a construção de objetos de uso cotidiano, tendo em vista algumas propriedades desses materiais (flexibilidade, dureza, transparência etc.).

Roteiro de aula

- O objetivo da atividade proposta nessa seção é confeccionar instrumentos musicais de percussão com materiais recicláveis e produzir sons com os objetos sonoros construídos pelos estudantes.
- É importante que cada estudante confeccione o próprio instrumento. Para isso, peça a todos que tragam de casa os materiais. Você também pode verificar a disponibilidade deles com a coordenação escolar.
- 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 o **Tema Contemporâneo Transversal Meio ambiente — Educação ambiental**, na medida em que leva os estudantes a

reaproveitar materiais descartáveis para a confecção de instrumentos musicais. Incentive a turma a buscar alguns desses itens em casa e converse com eles sobre a importância de reaproveitar objetos de plástico e alumínio sempre que possível, ressignificando seu uso. Promova também um debate sobre o impacto que essa ação tem no meio ambiente, mobilizando a habilidade **EF02CI02** de Ciências da Natureza em um trabalho interdisciplinar.

- O processo de construção de instrumentos musicais auxilia os estudantes a perceber suas características e a forma como produzem sons. Essa proposta permite a exploração e a experimentação de fontes sonoras diversas e procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.
- Depois de prontos os chocalhos, peça que toquem um de cada vez e procurem

ouvir as diferenças sonoras entre eles. As diferenças podem ocorrer conforme o material de que é feito o chocalho, seu tamanho, o tipo e a quantidade de itens que foram postos dentro dele.

- Os sons podem ser produzidos quando sacudimos o chocalho de maneira rápida ou lenta, forte ou suave, contínua ou breve. Essas formas de tocar produzirão diferentes sonoridades em cada instrumento. Incentive os estudantes a fazer diferentes combinações, tocando alguns chocalhos ao mesmo tempo e escutando as variações de sonoridade produzidas.

Atividade complementar

- **Notação musical alternativa:** Peça aos estudantes que inventem uma representação gráfica para os instrumentos confeccionados e objetos sonoros descobertos. Para isso, eles podem desenhar os instrumentos de forma realista ou criar livremente uma representação visual para cada objeto.
- Por exemplo, no caso dos chocalhos, eles poderão desenhar pequenos pontos reunidos, lembrando os itens que estão dentro do instrumento. Se houver mais de um chocalho, a diferenciação entre eles poderá ser feita atribuindo-se diferentes cores para os pontos.
- Para os tambores, poderão utilizar onomatopeias: BUM, TAM, entre outras. Mais uma vez, a diferenciação entre os tambores poderá ser feita utilizando-se diferentes cores.
- É importante que a representação gráfica seja ao mesmo tempo simples e capaz de diferenciar um instrumento do outro.
- Depois de os estudantes representarem graficamente os instrumentos e objetos sonoros disponíveis, escreva na lousa, utilizando cores variadas, diferentes combinações dessas representações para que os estudantes utilizem como partituras.
- Trabalhe com pequenos grupos, um de cada vez. Enquanto um grupo lê a partitura na lousa e toca os instrumentos, o restante da turma apenas assiste à apresentação.
- Cada integrante do grupo que vai tocar ficará com um instrumento e deverá tocá-lo de forma ordenada, seguindo a sequência indicada na partitura, um após o outro. Se os estudantes responderem bem à atividade, você poderá desenhar as representações de instrumentos em linhas paralelas, de forma que dois ou mais instrumentos sejam tocados ao mesmo tempo.

3. PASSE FITA ADESIVA AO REDOR DAS BORDAS DAS ABERTURAS QUE VOCÊ UNIU.

4. PARA FINALIZAR, PINTE O CHOCALHO. DEPOIS, DESCUBRA FORMAS DE OBTER SONS COM ELE.



Graciele Andradel/IDBR

TAMBOR

MATERIAIS:

- 1 LATA VAZIA E LIMPA, SEM TAMPA
- 1 BEXIGA DE FESTA
- FITA ADESIVA
- TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS
- 2 BOLINHAS DE ALGODÃO
- 2 PALITOS GRANDES
- RÉGUA
- PINCEL
- TINTA PLÁSTICA DE CORES VARIADAS



Graciele Andradel/IDBR

ATENÇÃO!

TOME CUIDADO AO USAR A TESOURA.

COMO FAZER:

1. USE A RÉGUA PARA MEDIR 3 CENTÍMETROS A PARTIR DA ABERTURA DA BEXIGA E CORTE O BICO.



Graciele Andradel/IDBR



26

VINTE E SEIS

Orientações didáticas

- Para construir o tambor, é importante que a bexiga fique bem tensionada para produzir o som desejado. É possível que, nesse momento, os estudantes precisem de auxílio para manter a bexiga esticada e passar a fita adesiva ao mesmo tempo. Você pode ajudá-los ou solicitar que eles realizem a atividade em duplas, para que se ajudem mutuamente.
- Antes de iniciar a atividade, corte as extremidades pontiagudas dos palitos para evitar que os estudantes se machuquem ao manuseá-los.
- Auxilie os estudantes na medição do local do corte na bexiga, ajudando-os a utilizar a régua e a identificar o número 3, correspondente à medida desejada.
- Quando os tambores estiverem prontos, deixe que os estudantes descubram formas de produzir sons com seus instrumentos e com os instrumentos dos colegas. Peça a

eles que toquem um tambor de cada vez e que prestem atenção às diferenças sonoras entre os instrumentos. Essas diferenças podem ocorrer de acordo com o material de que é feito o corpo de cada tambor, com seu tamanho e com a tensão que foi dada à bexiga ao esticá-la.

- Os sons podem ser produzidos ao tocar o tambor com a baqueta ou mesmo com os dedos. As batidas poderão ser realizadas em intervalos longos ou curtos, de maneira suave ou forte. Depois, incentive os estudantes a fazer combinações, tocando alguns tambores ao mesmo tempo e escutando as variações de sonoridade que conseguem produzir.
- Os instrumentos poderão ser utilizados nas atividades práticas envolvendo pulsação e andamento que serão desenvolvidas ainda neste capítulo.
- Além dos instrumentos construídos pelos estudantes, é possível explorar objetos utilizados

Não escreva no livro.

2. COLOQUE A LATA COM A ABERTURA PARA CIMA SOBRE UMA MESA. ESTIQUE A BEXIGA, ENCAIXE-A NA ABERTURA DA LATA E PASSE FITA ADESIVA AO REDOR DA BEXIGA PARA QUE ELA NÃO SE SOLTE.



3. PARA FAZER AS BAQUETAS, ESPETE UMA BOLINHA DE ALGODÃO NA PONTA DE CADA PALITO. ENCAPE O ALGODÃO COM FITA ADESIVA.



4. PARA FINALIZAR, PINTE SEU TAMBOR COM TINTA PLÁSTICA.



VINTE E SETE

27

no cotidiano que podem ser transformados em instrumentos musicais, como frigideiras e galões plásticos de água mineral para percussão. Também é possível utilizar o próprio corpo, batendo palmas, os pés no chão, etc. Incentive os estudantes a descobrir novos objetos sonoros.

Atividade complementar

- **Composição sonora, seguida de registro:** Para essa atividade, trabalhe com pequenos grupos de estudantes, um de cada vez. Enquanto um grupo toca os instrumentos, o restante da turma assiste à apresentação. Um ou mais estudantes poderão também tirar sons do próprio corpo, batendo palmas; batendo as palmas das mãos em diferentes partes do corpo; batendo ou arrastando os pés no chão; etc. Incentive-os a pesquisar as possibilidades sonoras de percussão corporal.
- Os estudantes vão criar uma peça sonora com os instrumentos construídos por eles, outros objetos sonoros ou o próprio corpo.
- Cada grupo deverá estabelecer: em que sequência os sons serão produzidos; a duração de cada som (longos ou curtos); se os sons serão tocados de forma isolada ou em conjunto, quais combinações de instrumentos serão utilizadas; se os sons serão produzidos de maneira forte ou fraca; os momentos de pausa e silêncio.
- Depois de definida a sequência sonora de cada grupo, os estudantes vão executá-la para os colegas. O trabalho de cada grupo pode ser registrado com um aparelho que permita gravar áudios.
- Em seguida, escolha uma sequência gravada e peça aos estudantes que criem uma partitura, utilizando as representações gráficas propostas na atividade complementar da página anterior. Procure fazer o mesmo com as outras sequências.
- Se possível, fotografe as partituras criadas e publique-as no *blog* ou nas redes sociais da turma ou da escola, relacionando os áudios gravados com as partituras correspondentes.

Para complementar

CASCARELLI, Claudia. *Oficina de musicalização: para educação infantil e ensino fundamental*. São Paulo: Cortez Editora, 2017.

Esse livro apresenta atividades lúdicas para estimular a percepção musical em estudantes da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Além disso, propõe a construção de instrumentos musicais com materiais recicláveis, incentivando a consciência ambiental.

**HABILIDADES MOBILIZADAS
NO TEMA “BRINCADEIRAS
CANTADAS” 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.
- » (EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Artes integradas

- As brincadeiras cantadas fazem parte do patrimônio cultural brasileiro. Ao realizá-las, os estudantes mobilizam conhecimentos musicais e praticam jogos, danças e movimentos corporais.

BRINCADEIRAS CANTADAS



BRINCADEIRAS CANTADAS SÃO JOGOS EM QUE CANTAMOS, MOVIMENTAMOS O CORPO E BRINCAMOS AO MESMO TEMPO. ELAS FAZEM PARTE DA INFÂNCIA DAS PESSOAS DE TODAS AS REGIÕES DO BRASIL.

ESSAS BRINCADEIRAS PODEM SER ACOMPANHADAS DE CANTIGAS, PARLENDAS, TRAVA-LÍNGUAS, VERSOS SOLTOS, ADIVINHAÇÕES, ETC. MUITAS DELAS PODEM SER REALIZADAS EM RODA, ACOMPANHADAS DE PALMAS, PULOS E GESTOS.

ATIVIDADES

- 1 A SEGUIR, O PROFESSOR VAI LER A LETRA DE UMA CANÇÃO. ACOMPANHE A LEITURA.

LOJA DO MESTRE ANDRÉ

FOI NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ
QUE EU COMPREI UM PIANINHO,
PLIM PLIM PLIM, UM PIANINHO,

AI OLÉ, AI OLÉ,
FOI NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ (2 VEZES)

FOI NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ
QUE EU COMPREI UM TAMBORZINHO,
TUM TUM TUM, UM TAMBORZINHO,
PLIM PLIM PLIM, UM PIANINHO,

AI OLÉ, AI OLÉ,
FOI NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ (2 VEZES)



Roteiro de aula

- Leia para os estudantes o texto sobre brincadeiras cantadas e, em seguida, a letra da canção “Loja do Mestre André”. Depois, peça aos estudantes que observem as ilustrações dos instrumentos musicais.
- Verifique previamente a possibilidade de reproduzir os áudios para toda a turma, explorando as atividades relacionadas a eles e permitindo que os estudantes se apropriem da cantiga.

Orientações didáticas

- Retome com os estudantes o fato de que as brincadeiras cantadas fazem parte da cultura popular e são ensinadas oralmente, de uma pessoa para outra, de maneira que não se sabe quem criou a brincadeira ou a música que é cantada durante a brincadeira.
- Leve-os a perceber as diferenças que podem haver entre as brincadeiras em diferentes

loais do território. Caso algum estudante conheça outra versão dessa cantiga, peça a ele que a compartilhe com a turma.

- Atividades 1 e 2:** Em um primeiro momento, leia a letra da canção “Loja do Mestre André” para os estudantes. Depois, reproduza a faixa de áudio 1 e incentive-os a cantá-la acompanhando a letra. Essas atividades permitem identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, além de caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, etc.
- Observe com os estudantes que, na letra da canção, a cada novo instrumento que é tocado, os anteriores são mantidos e vão se somando. A brincadeira consiste em fazer gestos, fingindo que estão tocando os instrumentos, e exercitar a memória, acrescentando os novos instrumentos na letra e repetindo os anteriores.
- Explique que rabecão é o nome dado a um instrumento de quatro cordas, semelhante

FOI NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ
QUE EU COMPREI UM RABECÃO,
ZUM ZUM ZUM, UM RABECÃO,
TUM TUM TUM, UM TAMBORZINHO,
PLIM PLIM PLIM, UM PIANINHO,

AI OLÉ, AI OLÉ,
FOI NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ (2 VEZES)

FOI NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ
QUE EU COMPREI UM TAMBORIM,
TELECO, TECO, TECO, UM TAMBORIM,
ZUM ZUM ZUM, UM RABECÃO,
TUM TUM TUM, UM TAMBORZINHO,
PLIM PLIM PLIM, UM PIANINHO,

AI OLÉ, AI OLÉ,
FOI NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ (2 VEZES)

TEXTO DA CULTURA POPULAR.

- 2 AGORA, O PROFESSOR VAI REPRODUZIR A MÚSICA. ACOMPANHE A LETRA E CANTE EM VOZ ALTA. 
- 3 **ONOMATOPEIAS** SÃO PALAVRAS OU EXPRESSÕES QUE REPRESENTAM SONS, COMO “PLIM PLIM PLIM”. CIRCULE AS ONOMATOPEIAS PRESENTES NO TEXTO E RELACIONE-AS COM OS INSTRUMENTOS CITADOS.
- 4 TODOS JUNTOS, RECITEM NOVAMENTE OS VERSOS, SUBSTITUINDO OS INSTRUMENTOS CITADOS POR OUTROS. LEMBREM-SE DE CRIAR UMA ONOMATOPEIA PARA CADA INSTRUMENTO QUE VOCÊS FOREM INSERINDO NA MÚSICA. **Resposta pessoal.** 

- 5 AGORA, ACOMPANHEM A MÚSICA E CANTEM JUNTOS.  **3. Os estudantes devem circular as onomatopeias “plim plim plim”, “tum tum tum”, “zum zum zum”, “teleco, teco, teco”, relacionando-as aos instrumentos citados: piano, tambor, rabecão e tamborim, respectivamente.**

VINTE E NOVE

29

ao contrabaixo acústico de orquestra. O tamborim é um tambor de corpo estreito tocado com uma só baqueta. Se possível, mostre aos estudantes imagens desses instrumentos — o tamborim já foi citado neste capítulo, no subtema “Samba”.

- **Atividade 3:** Explique aos estudantes o significado de **onomatopeia**, que designa palavras que representam sons.
- **Atividade 4:** Sugestões de instrumentos e suas respectivas onomatopeias: flauta (fu fu fu); chocalho (chic chic chic); reco-reco (rec rec rec); sanfona (fom fom fom); violão (blão blão blão).
- **Atividade 5:** Reproduza novamente a música “Loja do Mestre André”, na faixa de áudio 1. Repita outras vezes até que os estudantes decorem a letra. Assim que estiverem se sentindo seguros, utilize a faixa de áudio 2 como *playback* para a turma cantar sem o auxílio da voz gravada.

Não escreva no livro.

Saiba mais

As artistas e pesquisadoras musicais Maristela Loureiro e Ana Tatit se dedicam ao universo musical infantil e ao registro e à difusão das brincadeiras cantadas. Segundo elas:

Os brinquedos com música fazem parte do universo infantil. Neles estão inseridos os segredos da infância, da tradição popular. É nos brinquedos e jogos que a criança aprende os primeiros preceitos da vida, movimenta seus músculos (respira, caminha, salta, corre, adquirindo assim um grande desenvolvimento rítmico), desenvolve a imaginação, a concentração, a improvisação, a flexibilidade e a fluidez de seu pensamento musical.

[...]

A criança comunica-se principalmente por meio do corpo e, cantando e brincando, ela é seu próprio instrumento. As brincadeiras e os jogos são repletos de informações e ampliam as competências do ser humano tanto em sua feição coletiva como na individual. Saber representar diversos papéis (ora sou o bom, ora sou o mau, ora sou o personagem principal, ora o secundário, ora consigo realizar o desafio rítmico e motor, ora não) proporciona ao ser humano uma compreensão de sua inteireza.

[...]

A brincadeira de roda, em suas variadas formas de expressão, além de seu caráter lúdico, possibilita o convívio ordenado em grupo, o respeito ao outro, a espera da vez e a aprendizagem de movimentos coordenados, relacionando gestos à música; explora a escuta, o canto e a expressão corporal, desenvolve noções de ritmo.

LOUREIRO, Maristela; TATIT, Ana. *Brincadeiras cantadas de cá e de lá*. São Paulo: Melhoramentos, 2013. p. 9-10.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISE!

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



Para casa

- Leia para os estudantes as propostas de atividade e oriente-os na realização da entrevista com o adulto. Caso eles não consigam escrever sozinhos as respostas, poderão pedir ajuda ao adulto entrevistado. Esclareça aos estudantes que eles deverão apresentar para a turma a brincadeira que aprenderam em uma data previamente combinada. Estabeleça um prazo para a entrega da atividade que possibilite sua plena realização.



- Para conhecer brincadeiras para cantar pulando corda, acesse com os estudantes o infográfico clicável *Brincadeiras para pular corda*.

PESQUISE!

BRINCADEIRAS CANTADAS ANTIGAS

ARTES INTEGRADAS



- 1 ENTREVISTE UM ADULTO QUE MORE COM VOCÊ. PEÇA A ELE QUE FALE SOBRE UMA BRINCADEIRA CANTADA DA INFÂNCIA DELE. UTILIZE O ROTEIRO A SEGUIR PARA A ENTREVISTA.

ROTEIRO DE ENTREVISTA *Respostas pessoais.*

- NOME:

- IDADE:

- TÍTULO DA BRINCADEIRA CANTADA:

- TRECHO DA PARTE CANTADA DURANTE A BRINCADEIRA:

- 2 PEÇA À PESSOA ENTREVISTADA QUE ENSINE A VOCÊ A BRINCADEIRA E A FORMA DE CANTÁ-LA.

Resposta pessoal.

- 3 EM SALA DE AULA, ENSINE A BRINCADEIRA PARA OS COLEGAS E APRENDA AS BRINCADEIRAS TRAZIDAS POR ELES.

Resposta pessoal.



Roteiro de aula

- No dia combinado para a entrega da atividade, se possível, leve os estudantes a um espaço aberto, como a quadra ou o pátio, ou afaste as carteiras da sala de aula para que eles experimentem as brincadeiras que aprenderam.
- É importante garantir um espaço físico adequado para as atividades relacionadas ao ensino da música. A formação diferente da tradicional da sala de aula, com cadeiras em fila, permite aos estudantes experimentar situações de ensino-aprendizagem em que podem usar melhor o espaço, condição importante para a prática musical, e se relacionar uns com os outros e com o espaço.

Orientações didáticas

- Existem trabalhos de registro de brincadeiras cantadas que trazem, além das músicas gravadas, DVDs e textos explicativos sobre as formas de brincar.
- **Atividades 1 e 2:** Oriente os estudantes a realizar essas atividades em casa e a aprenderem a cantiga da brincadeira para ensinar aos colegas.
- **Atividade 3:** Se possível, organize as brincadeiras sugeridas pelos estudantes, de forma que possam ser postadas em *blog* ou redes sociais da escola. Tire fotos dos estudantes realizando a brincadeira e exponha nos murais da escola. Veja com a direção os procedimentos para divulgação de imagens dos estudantes.

Artes integradas

Artes integradas

- As brincadeiras cantadas fazem parte do patrimônio cultural brasileiro. Ao realizá-las, os estudantes mobilizam conhecimentos musicais e praticam jogos, danças e movimentos corporais. Além disso, essa atividade possibilita que os estudantes conheçam as brincadeiras tradicionais que fazem parte de sua comunidade e de sua história familiar, promovendo uma conexão com a herança cultural transmitida entre gerações e ampliando, assim, seu repertório.

AS MÚSICAS TÊM PULSAÇÃO E ANDAMENTO

QUANDO OUVIMOS OU CANTAMOS UMA CANÇÃO E BATEMOS PALMAS OU OS PÉS NO CHÃO PARA ACOMPANHAR, ESTAMOS MARCANDO A **PULSAÇÃO** DA MÚSICA.

AS MÚSICAS TÊM UMA BATIDA QUE SE REPETE EM INTERVALOS REGULARES, CHAMADA **PULSAÇÃO** (OU **PULSO**).

ATIVIDADES

- 1 ACOMPANHE A LEITURA DA LETRA DE UMA CANÇÃO DO CANTOR E COMPOSITOR PINDUCA (1937-).

A DANÇA DO CARIMBÓ

DONA MARIA QUE **DANÇA É ESSA**
QUE A GENTE DANÇA SÓ
 DONA MARIA QUE **DANÇA É ESSA**
É CARIMBÓ, É CARIMBÓ
BRAÇO PRA CIMA
BRAÇO PRA BAIXO
AGORA EU JÁ SEI
COMO É QUE É
SÓ FALTA BATER A MÃO
BATENDO TAMBÉM O PÉ
SÓ FALTA BATER A MÃO
BATENDO TAMBÉM O PÉ



PINDUCA E RUI GUILHERME. A DANÇA DO CARIMBÓ. INTÉRPRETE: PINDUCA. EM: PINDUCA SEMPRE. RIO DE JANEIRO: EMI, 1997. 1 CD. FAIXA 1.

- 2 AGORA, CANTEM JUNTOS A MÚSICA E BATAM PALMAS NOS MOMENTOS DESTACADOS NO TEXTO.

TRINTA E UM

31

Roteiro de aula

- Leia para os estudantes os textos e, em seguida, a letra da canção “A dança do carimbó”. A faixa de áudio 3 tem uma gravação dela. Reproduza-a para os estudantes algumas vezes. Encoraje-os a cantar junto com a gravação, batendo palmas nas sílabas destacadas. Assim que se sentirem seguros em cantar a letra da música, use o áudio 4 como *playback*.

Orientações didáticas

- Para auxiliar os estudantes a compreender o conceito de pulsação em música, faça analogia com o movimento dos ponteiros de um relógio. Por exemplo, explique a eles que, quando os ponteiros do relógio se movem, fazem um barulho parecido com **tique-taque**. Esse som acontece o tempo todo e é sempre igual. As músicas também têm esse atributo de repetição, chamado pulsação.
- Para marcar a pulsação de “A dança do carimbó”, enquanto cantam, os estudantes devem bater palmas nas partes destacadas na letra da canção. Depois, podem trocar as palmas pelos instrumentos musicais construídos na seção *Explore, experimente e crie!* – Construindo instrumentos musicais, tocando-os nas mesmas partes marcadas da letra.
- Essas atividades permitem aos estudantes identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, além de caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, etc.
- Explique aos estudantes que o carimbó é uma manifestação cultural brasileira, de origem africana, que envolve dança e música e que incorporou influências indígenas e ibéricas. O carimbó ocorre principalmente no Pará e é oficialmente reconhecido como patrimônio imaterial brasileiro desde 2014.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “AS MÚSICAS TÊM PULSAÇÃO E ANDAMENTO” 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.
- » (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.
- » (EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma estudantes com **deficiência intelectual**, sugerimos que o trabalho seja iniciado com imagens do cantor Pinduca, bem como dos instrumentos típicos e da dança do carimbó. Reproduza a letra da música em tamanho grande, com imagens indicando os movimentos que devem ser feitos, como mãos para indicar que devem bater palmas nas sílabas destacadas. Durante a execução, eles devem acompanhar a música batendo palmas, com apoio para manter o ritmo. Os movimentos devem ser ensinados por demonstração e imitação. A repetição, a clareza e o apoio visual são fundamentais para o sucesso da atividade. Procure avaliar se o estudante participa com atenção e verificar a capacidade dele de acompanhar o ritmo, valorizando cada conquista com reforços positivos.

Para complementar

LOUREIRO, Maristela; TATIT, Ana. *Brincadeiras cantadas de cá e de lá*. São Paulo: Melhoramentos, 2013.

O livro apresenta várias brincadeiras cantadas de diversas regiões do Brasil e de outros países. Além da explicação das brincadeiras em forma de texto, é possível ouvir as músicas e assistir à apresentação de algumas delas no CD e no DVD que acompanham o livro.

LOUREIRO, Maristela; TATIT, Ana. *Festas e danças brasileiras*. São Paulo: Melhoramentos, 2016.

O livro apresenta várias danças e festas populares de diversas regiões do Brasil. Além da explicação das danças e festas em forma de texto, é possível ouvir as músicas e assistir à apresentação de algumas delas no CD e no DVD que acompanham o livro.

PODEMOS CANTAR E TOCAR A MESMA MÚSICA EM DIFERENTES VELOCIDADES: MAIS LENTAMENTE OU MAIS RÁPIDO. O NOME DESSA CARACTERÍSTICA MUSICAL É **ANDAMENTO**, OU SEJA, A VELOCIDADE COM QUE UMA MÚSICA É CANTADA OU TOCADA.

1 ANDAMENTO LENTO.



2 ANDAMENTO RÁPIDO.



Orientações didáticas

- Para auxiliar os estudantes a compreender o conceito de andamento, utilize a comparação com as batidas do coração. Pensando no coração e nas suas batidas como pulsos marcados, é possível notar que esse órgão não bate sempre na mesma velocidade. Quando alguém está agitado, correndo ou praticando esportes, por exemplo, o coração bate mais rápido, e, quando uma pessoa está parada, sentada ou descansando, ele bate mais lentamente. Assim como as batidas do coração variam, também é possível cantar e tocar uma mesma música em diferentes velocidades.
- Retome a canção "A dança do carimbó", dessa vez mudando o andamento (velocidade) em que a música é cantada. Agora que os estudantes já praticaram cantar e marcar as pulsações, você poderá chamar a atenção deles para as mudanças de andamento. Façam

testes cantando em diferentes andamentos: mais lentos e mais rápidos.

- Comecem cantando um pouco mais lentamente, favorecendo o sincronismo das palmas com as partes marcadas da letra (pulsação). Aos poucos, vocês poderão ir aumentando a velocidade até chegar ao andamento usual.
- Vocês podem também alterar o andamento durante a música, começando lento e ir acelerando até ficar rápido, ou o contrário, começando rápido e ir desacelerando até ficar lento.

ATIVIDADES

ETAPA 1 - APRENDENDO A MARCAR O PULSO

VAMOS APRENDER A MARCAR O PULSO DE UMA CANÇÃO?

- 1** O PROFESSOR VAI LER A LETRA DA CANTIGA “LAGARTA PINTADA” E REPRODUZÍ-LA. OUÇA E BATA PALMAS OU OS PÉS NO CHÃO NAS PARTES DESTACADAS NA LETRA A SEGUIR. *Veja mais informações nas Orientações didáticas.*



DICA

VOCÊS TAMBÉM PODEM USAR OS INSTRUMENTOS CONSTRUÍDOS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE! - CONSTRUINDO INSTRUMENTOS MUSICAIS.

LAGARTA PINTADA

LAGARTA PINTADA
QUEM FOI QUE TE PINTOU?
FOI UMA VELHINHA (NOME DE UM COLEGA)
QUE POR AQUI PASSOU

NUVEM DE AREIA
LEVANTA POEIRA
PUXA LAGARTA
NA PONTA DA ORELHA



TEXTO DA CULTURA POPULAR.

- 2** AGORA, CANTE VÁRIAS VEZES A CANTIGA COM OS COLEGAS E O PROFESSOR ENQUANTO MARCA A PULSAÇÃO DA MÚSICA. AO CANTAR, COMPLETE A CANTIGA COM O NOME DE UM COLEGA DA TURMA. *Veja mais informações nas Orientações didáticas.*



HABILIDADES MOBILIZADAS 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.

» (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.

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



Artes integradas

- As brincadeiras cantadas fazem parte do patrimônio cultural brasileiro. Ao realizá-las, os estudantes mobilizam conhecimentos musicais e praticam jogos, danças e movimentos corporais. Nas atividades desta seção, os estudantes compreenderão o conceito de pulsação e poderão praticar diversos andamentos em brincadeiras cantadas.

Roteiro de aula

- Leia para os estudantes as instruções da primeira atividade e, em seguida, a letra da cantiga “Lagarta pintada”.
- A faixa de áudio 5 apresenta uma gravação da cantiga “Lagarta pintada”. Reproduza-a para os estudantes mais de uma vez, até que eles aprendam a letra e comecem a cantar junto com a gravação, batendo palmas nas sílabas destacadas. Assim que se sentirem seguros, utilize a faixa de áudio 6 como *playback* para que cantem sem o auxílio da voz gravada.

Orientações didáticas

- A pulsação é o ritmo elementar principal e constante que se repete durante a música. No caso da canção “Lagarta pintada”, as pulsações acontecem nas sílabas que estão destacadas no texto.

- Etapa 1:** Inicie reproduzindo o áudio da canção para os estudantes até que eles aprendam a melodia. No terceiro verso, o trecho “uma velhinha” pode ser substituído pelo nome dos estudantes em forma de brincadeira; por exemplo: “Foi o João / Que por aqui passou”. Cante várias vezes com a turma trocando os nomes, até que todos participem.
- Em seguida, cante a melodia marcando as pulsações nas sílabas destacadas no texto. Depois disso, cante-a novamente, agora com os estudantes marcando as pulsações com as palmas, os pés ou os instrumentos que construíram, sempre que as sílabas destacadas forem cantadas. Dessa forma, eles farão a percussão corporal, utilizando o próprio corpo como instrumento de percussão ou tocando os instrumentos de percussão. Nessa etapa da aprendizagem, não

é esperado que eles acertem todas as pulsações da música, apenas que desenvolvam um contato inicial com o caráter rítmico repetitivo das canções populares.

- Essa atividade permite perceber e explorar os elementos constitutivos da música, além de caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, entre outras possibilidades.

Saiba mais

Os compositores italianos de música de concerto foram os primeiros a desenvolver instruções que passaram a ser escritas nas partituras, em adição às notas musicais. Ao longo dos anos, compositores de outros países foram adotando essas instruções e mantiveram as palavras no idioma italiano. Por isso, várias delas, incluindo as relativas ao andamento, são escritas em italiano nas partituras. Observe a seguir alguns exemplos.

largo: largo, muito vagaroso

[...]

adagio: calmo – em geral bastante vagaroso

andante: em passo tranquilo, andando

[...]

allegro: depressa, animado

vivace: com vivacidade

presto: muito depressa

prestíssimo: o mais depressa possível

accelerando: acelerando, aumentando a velocidade

[...]

rallentando: afrouxando

retardando: atrasando, retardando

[...]

a tempo ou *tempo primo*: retomar o andamento original

BENNETT, Roy. *Elementos básicos da música*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998. p. 22.

ETAPA 2 - MUDANDO O ANDAMENTO DA MÚSICA

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

O DESAFIO DA LAGARTA

O DESAFIO DESTA BRINCADEIRA É CANTAR A MÚSICA “LAGARTA PINTADA” MUDANDO O ANDAMENTO ENQUANTO VOCÊ E OS COLEGAS SE MOVEM PELA SALA DE AULA. VAMOS TENTAR?

- 1 FORMEM UMA RODA. SEM SAIR DO LUGAR, CANTEM A CANTIGA “LAGARTA PINTADA” BATENDO OS PÉS NO CHÃO PARA MARCAR A PULSAÇÃO. PROCUREM USAR O MESMO ANDAMENTO QUE O PROFESSOR USOU.
- 2 AGORA, CANTEM A CANTIGA OUTRA VEZ CAMINHANDO PELO ESPAÇO NO MESMO ANDAMENTO INICIAL.
- 3 PASSEM A CAMINHAR MAIS LENTAMENTE E COMECEM A CANTAR EM UM ANDAMENTO MAIS LENTO, CONFORME A CAMINHADA.
- 4 POR FIM, AUMENTEM A VELOCIDADE DA CAMINHADA AOS POUCOS ATÉ COMEÇAREM A CORRER. CONTINUEM CANTANDO, AJUSTANDO O ANDAMENTO DA CANTIGA À VELOCIDADE DOS PASSOS DE VOCÊS.



Graziela Andrade/IDBR

34

TRINTA E QUATRO

Orientações didáticas

- **Etapa 2:** Nessa etapa, em que os estudantes experimentam a mudança de andamento nas músicas, é importante salientar para a turma que as pulsações não se alteram. O que muda é o andamento da pulsação: mais lento ou mais rápido, acelerando ou diminuindo, mas as pulsações se mantêm nas mesmas sílabas da música.
- Se perceber que houve uma boa resposta da turma, peça aos estudantes que marquem as pulsações com as palmas, os pés ou com os instrumentos disponíveis nos diferentes andamentos experimentados.
- Quando estiverem correndo, oriente-os a ficar atentos para não cair ou esbarrar nos colegas.
- Se perceber que há mais interesse da turma pelo conceito de andamento, explique aos estudantes que, ao alterarmos o andamento de uma música, começando lentamente e

aumentando a velocidade aos poucos, dizemos que estamos **acelerando** o andamento. Quando partimos de um andamento mais rápido e o diminuimos aos poucos, dizemos que estamos **rallentando** o andamento.

- Para finalizar o trabalho com esse tema, escolha outras cantigas para que os estudantes cantem em conjunto, observando a pulsação e o andamento. Combine com a turma de marcar as pulsações com as palmas, com os pés ou com os instrumentos construídos por eles anteriormente. Se houver outros instrumentos de percussão disponíveis na escola, eles também poderão ser utilizados para marcar as pulsações. No caso de uso de instrumentos de percussão, tome cuidado para que não sejam tocados em intensidade muito forte para não abafar as vozes. Oriente os estudantes a cantar as novas cantigas alterando o andamento inicial, ora mais rapidamente, ora mais lentamente.

Não escreva no livro.

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!**BATE O MONJOLO**

VAMOS APRENDER MAIS UMA BRINCADEIRA CANTADA? PARA ISSO, SIGA AS ORIENTAÇÕES DO PROFESSOR.

**MATERIAIS:**

- 1 OBJETO PEQUENO (EXEMPLOS: BORRACHA, TAMPA DE GARRAFA PLÁSTICA, ETC.)
- 1 VENDA PARA OS OLHOS

COMO FAZER:

1. O PROFESSOR VAI LER A LETRA DA CANTIGA “BATE O **MONJOLO**”, REPRODUZIDA A SEGUIR. OUÇA COM ATENÇÃO E, DEPOIS, CANTE-A COM OS COLEGAS.

**BATE O MONJOLO**

BATE O MONJOLO NO PILÃO
PEGA A MANDIOCA PRA FAZER FARINHA

ONDE FOI PARAR MEU TOSTÃO?
ELE FOI PARAR NA VIZINHA!

TEXTO DA CULTURA POPULAR.



João Prudente/Pulsar Imagens

MONJOLO: TIPO DE MÁQUINA USADA PARA MOER ALIMENTOS COMO MANDIOCA E GRÃOS.
TOSTÃO: MOEDA ANTIGA. TAMBÉM PODE SIGNIFICAR UMA QUANTIDADE PEQUENA DE DINHEIRO.

◀ MONJOLO DE MADEIRA, EM ANALÂNDIA, NO ESTADO DE SÃO PAULO, EM 2019.

TRINTA E CINCO

35

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

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

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

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

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

**Artes integradas**

- Nessa brincadeira cantada, os estudantes mobilizarão conhecimentos musicais relacionados à pulsação e ao andamento por meio do canto, do jogo e de movimentos corporais.

Roteiro de aula

- Se possível, reserve o pátio ou uma sala mais aberta para a realização dessa atividade. Se não, afaste mesas e cadeiras da sala de aula.
- Leia com os estudantes as instruções da seção e, em seguida, a letra da cantiga “Bate o monjolo”.
- A faixa de áudio 7 apresenta uma gravação da cantiga “Bate o monjolo”. Reproduza-a para os estudantes algumas vezes e, em seguida, encoraje-os a cantar junto com a gravação, batendo palmas nas sílabas destacadas. Assim que comecem a se sentir seguros, utilize o áudio 8 como *playback* para cantarem sem o auxílio da voz gravada.
- Converse com a turma sobre o significado das palavras **monjolo** e **tostão** com base no glossário e verifique se há alguma dúvida sobre elas.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- As brincadeiras cantadas são um excelente material para o ensino de música devido às suas múltiplas possibilidades pedagógicas por trabalhar simultaneamente o canto, a movimentação corporal, a memória e a brincadeira.
- A cantiga “Bate o monjolo” será utilizada em uma brincadeira de roda, trabalhando o canto em grupo, a musicalização, o movimento corporal, a lateralidade e a coletividade, além da percepção e da exploração de propriedades sonoras da música (pulsação e andamento).
- As atividades dessa seção são uma ótima oportunidade para o trabalho com as habilidades de identificar e de apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, perceber e explorar os elementos constitutivos da música, explorar fontes sonoras diversas e caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções, etc.

Saiba mais

Leia a seguir o trecho de um texto escrito por Maristela Loureiro e Ana Tatit sobre as canções tradicionais e o canto nos trabalhos de musicalização infantil.

Preservar as canções tradicionais orais de raiz é buscar nossa identidade cultural e estar em sintonia com o país em que vivemos. Pertencemos a uma cultura miscigenada, com influências europeia, africana e indígena. Dessa cultura híbrida adquirimos uma originalidade que nos é própria e se expressa em nosso cancioneiro popular.

[...]

A voz é o instrumento natural do ser humano. [...] A ação de cantar faz parte do dia a dia infantil. A descoberta da voz ajuda a criança no seu autoconhecimento e a conduzir ao encontro de um instrumento que lhe pertence e que pode ser utilizado de maneira expressiva e criadora.

LOUREIRO, Maristela; TATIT, Ana. *Brincadeiras cantadas de cá e de lá*. São Paulo: Melhoramentos, 2013. p. 10.

2. EM UMA ÁREA ABERTA DA ESCOLA, SENTEM-SE NO CHÃO, FORMANDO UMA RODA.
3. UM DOS ESTUDANTES DEVE IR ATÉ O CENTRO DA RODA, DE OLHOS VENDADOS.
4. ESCOLHAM UM OBJETO PARA SER O “TOSTÃO” DA MÚSICA. PASSEM ESSE OBJETO DE UM PARA O OUTRO NA RODA.

ATENÇÃO!

MESMO QUEM NÃO ESTÁ COM O OBJETO DEVE FAZER O GESTO DE PASSAR O OBJETO PARA O COLEGA AO LADO.



5. QUANDO A MÚSICA TERMINAR, TODOS DEVEM FECHAR AS MÃOS, COMO SE ESCONDESSEM O TOSTÃO. O ESTUDANTE QUE ESTÁ NO CENTRO DA RODA TIRA A VENDA DOS OLHOS E TENTA ADIVINHAR QUEM ESTÁ COM O TOSTÃO ESCONDIDO NA MÃO.
6. QUEM ESTAVA NO CENTRO DA RODA VOLTA PARA A RODA, E QUEM ESTAVA COM O TOSTÃO ESCONDIDO VAI PARA O CENTRO, DANDO CONTINUIDADE À BRINCADEIRA.

Orientações didáticas

- Você e a turma podem combinar outras regras, alterando o número de estudantes que ficam no centro da roda ou o número de tentativas para acertar quem está com o tostão, por exemplo.
- O movimento de monjolo, que é feito com a mão direita, deve coincidir com a pulsação da música. Cada sílaba marcada em vermelho na letra corresponde a uma pulsação. Comece lentamente e tente acelerar o andamento aos poucos. Nessa fase do aprendizado, não deve haver grandes exigências quanto ao sincronismo dos movimentos das mãos e a pulsação da música. É importante que se mantenha o caráter lúdico e divertido da brincadeira. Os avanços no aprendizado dos conceitos musicais acontecerão no decorrer da aprendizagem.
- Se possível, registre a atividade gravando ou filmando os estudantes durante sua realização,

para que eles possam assistir às atuações ou ouvi-las posteriormente. Incentive-os a desenvolver a habilidade de se expressar verbalmente sobre o próprio desempenho.



ENSAIO GERAL

NESTE CAPÍTULO, VOCÊ APRENDEU:

- QUE O BRASIL É FORMADO POR PESSOAS DE DIFERENTES CULTURAS DO MUNDO.
- QUE AS DIFERENÇAS CULTURAIS DO BRASIL FORMAM UM RICO E DIVERSIFICADO PATRIMÔNIO CULTURAL.
- QUE AS MÚSICAS TÊM PULSAÇÃO E ANDAMENTO.
- QUE AS BRINCADEIRAS CANTADAS SÃO DIVERTIDAS E QUE PODEMOS APRENDER CONCEITOS DE MÚSICA COM ELAS.



MULTITECA

LIVROS

- **BRINQUEDORIAS**, DO GRUPO SERELEPE. EBA UFMG, 2017. A PUBLICAÇÃO TRAZ UM CONJUNTO DE BRINCADEIRAS CANTADAS TRADICIONAIS, REUNIDAS NO BRASIL E EM OUTROS PAÍSES. CONTÉM UM LIVRO COM AS LETRAS E OS MODOS DE BRINCAR, UM CD COM AS CANÇÕES E UM DVD QUE MOSTRA COMO BRINCAR.
- **SINFONIA DA AMAZÔNIA**, DE LALAU E LAURABEATRIZ. PEIRÓPOLIS, 2021. O LIVRO EXPLORA O SOM DOS PÁSSAROS, DOS RIOS, DO VENTO NAS ÁRVORES, MOSTRANDO A HARMONIA DAS SONORIDADES QUE PODEM SER PERCEBIDAS NA AMAZÔNIA.

TRINTA E SETE

37

Orientações didáticas

- Retome com os estudantes os principais tópicos abordados no capítulo, elencados no box *Ensaio geral*, em uma roda de conversa na qual os estudantes se autoavaliem. Verifique se eles têm dúvidas sobre os temas estudados e procure ouvir com atenção as percepções da turma em relação aos conceitos estudados e às vivências proporcionadas. É importante que os estudantes façam uma retomada da própria aprendizagem e percebam o quanto se desenvolveram ao longo desse período.
- Se possível, leia com a turma trechos de um dos livros indicados na *Multiteca* ou de outras obras disponíveis na escola. Caso a escola disponha de uma biblioteca, procure conhecer e explorar com os estudantes o acervo voltado à área de música, arte e cultura popular.

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 patrimônio cultural material e imaterial? Por que é importante preservar o patrimônio cultural de um país ou de uma região?

Resposta esperada: Patrimônio cultural é o conjunto de manifestações culturais e tradições que compõem a identidade de um povo. O patrimônio material inclui prédios antigos, monumentos, obras de arte e objetos com valor histórico, enquanto o patrimônio imaterial inclui danças, músicas, saberes, etc. É importante preservar o patrimônio cultural para valorizar a identidade e a ancestralidade de um povo, garantindo que as gerações posteriores continuem tendo acesso a esses bens culturais. Não se espera que os estudantes respondam de maneira tão elaborada as perguntas. O importante é que tenham compreendido o conceito geral.

- b. O que é pulsação em música?

Resposta esperada: A pulsação é uma batida que se repete e que, geralmente, coincide com os momentos em que as pessoas sentem vontade de acompanhar a música com palmas.

- c. O que é andamento em música?

Resposta esperada: Andamento é a velocidade com que uma música é cantada ou tocada: mais lenta ou mais rapidamente.

Caso os estudantes apresentem dificuldades no decorrer da avaliação formativa, sugere-se propor, como atividade de remediação, a retomada dos conteúdos abordados no box *Arte e patrimônio cultural*, e no tema “As músicas têm pulsação e andamento” e suas atividades. Essas atividades permitem que os estudantes que não compreenderam o conteúdo possam recuperar as aprendizagens nesse momento.

Para complementar

MARACATU: ritmos sagrados. Direção: Eugênia Maakaroun. Brasil, 2005 (25 min).

O documentário apresenta a rotina de grupos de maracatu de Pernambuco. O maracatu é uma importante manifestação cultural brasileira de origem africana que reúne música, dança, etc.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- conhecer, reconhecer e discutir o conceito de cultura.
- conhecer a tradição das máscaras em diferentes expressões culturais brasileiras e no teatro.
- perceber o uso das máscaras com funções distintas em diversas culturas.
- experimentar a confecção de máscaras.
- utilizar as máscaras em um cortejo pela escola.
- relacionar o uso das máscaras como meio de transformação de quem as veste.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

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

Habilidades

- » Habilidades de Arte: EF15AR01, EF15AR03, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR23, EF15AR24 e EF15AR25.



TRINTA E OITO

Roteiro de aula

- Observe a imagem da abertura de capítulo com os estudantes. Com base na imagem e nos conhecimentos prévios da turma, proponha as questões para que sejam respondidas oralmente.

Orientações didáticas

- No Brasil, há muitas culturas diferentes. Para o reconhecimento dessa diversidade, converse com a turma sobre as culturas de suas famílias, ressaltando os valores que perduram com os hábitos e os ritos familiares. Por exemplo, cada família costuma ter suas receitas culinárias, seu jeito próprio de fazer pratos especiais ou mesmo os do dia a dia. Essas receitas, ou jeitos de fazê-las, vão passando de geração para geração, podendo ser modificadas pelo advento de tecnologias ou de novos conhecimentos nutricionais. Porém, há algo

desses saberes que perdura, uma tradição. O mesmo acontece com as religiões, as formas de brincar, as histórias contadas oralmente, as cantigas, e tudo isso compõe a cultura de cada família e de cada lugar.

- Essa proposta contribui para 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.
- **Atividade a:** Use a atividade para conhecer o entendimento prévio do conceito de cultura dos estudantes, bem como o que eles podem ter aprendido com a leitura da imagem.
- **Atividade b:** Continue a investigação sobre o conhecimento prévio da turma acerca do conceito de cultura, incluindo agora o que eles já percebem em seu cotidiano em relação ao tema e o que reconhecem como atividades culturais. Por exemplo: Do que brincam? Que artes experienciam ou fruem? Entender

Não escreva no livro.

HABILIDADE MOBILIZADA NA ABERTURA DO CAPÍTULO

» (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.

Saiba mais

Para saber mais sobre as origens do Congado, leia o texto a seguir:

O Congo já era um reino conhecido no continente africano, forte e estruturado, quando o navegador português Diogo Cão chegou à foz do rio Zaire na década de 1480 [...].

O contato entre congoleses e portugueses acarretou significativas modificações no modo de vida dos habitantes de reino do Congo. [...]

[...] Dentre estes últimos, está a conversão das principais autoridades congolesas ao catolicismo [...].

[...] *congado*, *congada* ou *congo* refere-se a uma *performance* devocional, consagrada a alguns santos da igreja Católica, que envolve dança, música, indumentária e acessórios específicos, dramatizações em muitos casos, desfiles públicos pelas ruas, nos quais, geralmente, é conduzida a bandeira do santo homenageado e cuja origem fundante está ligada a algum fenômeno que é explicado como milagre.

CORDEIRO, Raimundo Nonato. *Congos de Milagres*: música, movimento e corporeidade em devoção à Nossa Senhora do Rosário. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014. p. 59; 66; 88.

Para complementar

MOJUBÁ I – Ep. 1: Origens. [S. l.: s. n.], 2015. 1 vídeo (26 min 6 s). Publicado pelo Canal Futura. Disponível em: <https://youtu.be/mpjxTzsQfQk>. Acesso em: 20 mar. 2025.

O primeiro episódio da série *Mojubá*, “Origens”, trata da influência da cosmologia africana nos rituais das religiões afro-brasileiras, como o candomblé e a umbanda, colaborando para desmistificá-las e para dissipar preconceitos.



Angela Mackenzie/Alamy/Fotomana

APRESENTAÇÃO DE CONGADA NO MUNICÍPIO DE GOIÂNIA, EM GOIÁS, EM 2022. O CONGADO É UMA EXPRESSÃO CULTURAL DE ORIGEM AFRICANA CELEBRADA POR VÁRIAS COMUNIDADES NO BRASIL.

a. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes descrevam a cena, as pessoas e as roupas, as

CULTURA QUE TRANSFORMA BRINCANDO

ações, as expressões faciais e corporais, os instrumentos musicais, os objetos e as cores predominantes.

AS HISTÓRIAS E OS MODOS

DE COZINHAR, DANÇAR, CANTAR E FAZER MÚSICA FAZEM PARTE DA CULTURA E REVELAM MUITO SOBRE O LUGAR DE ONDE VIEMOS OU ONDE ESTAMOS.

CIRANDA

• OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.



A. O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM?

B. VOCÊ SE SENTE PARTE DE UMA CULTURA? POR QUÊ?

Respostas pessoais.

C. PENSE NAS FESTAS QUE VOCÊ CONHECE. O QUE VOCÊ SABE SOBRE A ORIGEM DELAS?

Resposta pessoal.

TRINTA E NOVE 39

que essas atividades, e muitas outras, fazem parte da cultura é importante para ampliar a percepção sobre esse conceito para além dos “eventos culturais” associados apenas às artes. A arte faz parte da cultura, mas a cultura é um conceito que abrange diversas práticas e saberes, incluindo os artísticos. Incentive os estudantes a descrever as festas e as brincadeiras das quais eles participam e pergunte como tiveram contato com elas.

- **Atividade c:** O entendimento das festas populares como parte da cultura é importante para que o estudante possa sentir-se parte de uma cultura, valorizando-a.
- É comum que, em uma mesma turma, haja comportamentos e valores culturais diversos. Isso pode ser percebido nos pontos de divergência acerca de determinados temas e nas aproximações e laços entre pessoas que compartilham de uma mesma tradição. Observar e discutir as diferenças culturais

em sala de aula é uma forma de treinar o olhar para a diversidade da sociedade. A condução respeitosa de debates sobre pontos de vista diferentes é uma habilidade necessária ao professor e ensina os estudantes a serem ouvidos. Não é necessário chegar a um consenso, pois a própria discussão gera novas ideias que vão se desenvolvendo ao longo do tempo.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA “ARTE QUE BRINCA” E NA SEÇÃO ATIVIDADES

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



• Acesse o infográfico clicável *Festas juninas* para conhecer mais detalhes sobre os diversos elementos que fazem parte dessa festividade tradicional.

ARTE QUE BRINCA



A ARTE ESTÁ PRESENTE EM VÁRIAS EXPRESSÕES CULTURAIS, COMO AS FESTAS POPULARES E AS BRINCADEIRAS.

AS FESTAS JUNINAS BRASILEIRAS, POR EXEMPLO, REÚNEM ELEMENTOS DO TEATRO E DA DANÇA NA **QUADRILHA**; DA MÚSICA, COM OS INSTRUMENTOS MUSICAIS TÍPICOS; E DAS ARTES VISUAIS, NA DECORAÇÃO. AS COMIDAS, BEBIDAS E BRINCADEIRAS TAMBÉM TORNAM ESSAS FESTIVIDADES UMA RICA MANIFESTAÇÃO CULTURAL.



QUADRILHA: DANÇA TÍPICA DAS FESTAS JUNINAS. COSTUMA SER DANÇADA EM PARES. EM ALGUNS LUGARES, A MÚSICA É EXECUTADA AO VIVO.

◀ PESSOAS DANÇANDO QUADRILHA EM FESTA JUNINA DE ESCOLA. CAMPINAS, SÃO PAULO, EM 2023.

ATIVIDADES

1 AS FESTAS JUNINAS ACONTECEM EM DIVERSAS REGIÕES DO BRASIL. AS MÚSICAS, ROUPAS, DANÇAS, COMIDAS E OUTROS ELEMENTOS PODEM VARIAR DE LUGAR PARA LUGAR. CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR E RESPONDA A ESTAS PERGUNTAS.

A. VOCÊ JÁ FOI A UMA FESTA JUNINA OU OUTRA FESTA TÍPICA DO MUNICÍPIO ONDE MORA? SE SIM, CONTE COMO FOI A EXPERIÊNCIA. **Resposta pessoal.**

B. DO QUE VOCÊ MAIS GOSTA NAS FESTAS JUNINAS? E NAS FESTAS POPULARES EM GERAL? **Respostas pessoais.**

Espera-se que, em relação às festas juninas, os estudantes cite alguns de seus elementos, como música, pratos típicos, brincadeiras, quadrilha, etc.

40

QUARENTA

Roteiro de aula

- Leia para os estudantes o texto sobre a festa junina e peça-lhes que acompanhem sua leitura pelo livro. Observe com a turma a imagem de uma quadrilha de festa junina, destacando elementos reconhecidos na festa.
- Peça aos estudantes que façam a atividade 1 oralmente e, depois, que realizem a atividade 2 e compartilhem as respostas com os colegas, para que se verifique se todos perceberam as sete diferenças entre as duas cenas.

Orientações didáticas

- As festas juninas costumam ser recorrentes nas escolas de diferentes estados do Brasil. É um momento de encontro da comunidade escolar, e vários professores se engajam em sua realização. É preciso esclarecer que, assim como ocorre com outras festas populares, as festas juninas englobam elementos artís-

ticos, mas também elementos do lazer e da religiosidade, entre outros, o que as torna uma atividade cultural.

- **Atividade 1:** Essa atividade contribui para organizar as ideias e sua expressão em forma de texto oral, assim como para caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- **Atividade 1a:** Comente que as festas juninas são bastante comuns em diversas cidades brasileiras e também nas escolas. Sendo assim, é bastante provável que os estudantes já tenham tido alguma experiência com elas.
- **Atividade 1b:** Espera-se que os estudantes cite alguns elementos típicos das festas juninas. Como há festas muito diferentes espalhadas pelo Brasil, busque destacar as peculiaridades da festa do seu município ou região. Exemplo: um acontecimento comum a muitas festas juninas é o momento do casamento na roça;

Não escreva no livro.

- 2 OBSERVE DUAS ILUSTRAÇÕES DE UMA FESTA JUNINA. HÁ SETE DIFERENÇAS ENTRE ELAS. PROCURE ESSAS DIFERENÇAS E CIRCULE-AS.



QUARENTA E UM

41

é comum também que os noivos iniciem os movimentos das quadrilhas, seguidos pelos demais casais ou duplas.

- A atividade dialoga com o componente de História, permitindo perceber as festas juninas como um patrimônio cultural imaterial brasileiro. Ainda que o tema não tenha sido estudado diretamente, é possível utilizar o contexto para abordá-lo, convidando a turma a pensar em como os elementos culturais (danças, músicas, roupas, comidas típicas, etc.) presentes nas festas foram moldados por influências culturais, sociais e religiosas ao longo do tempo. Retome também o trabalho realizado no boxe *Arte e patrimônio cultural*, do capítulo 1.
- Atividade 2:** Retome com os estudantes alguns elementos típicos das festas juninas, ressaltando a presença de músicas, danças, vestimentas e comidas típicas.

Saiba mais

Sobre a origem das festas juninas brasileiras, leia o texto a seguir.

As festas juninas surgiram nos países europeus católicos e eram chamadas de “joaninas”, em homenagem a um santo católico, São João.

Elas foram trazidas para o Brasil no período colonial, pelos portugueses. A princípio, comemorava-se apenas a festa de São João, depois, como os dias de São Pedro e Santo Antônio aconteciam no mesmo mês, foram incorporados às festas juninas.

Com o passar do tempo, as festas juninas foram ganhando características das várias regiões do nosso país. Elas hoje fazem parte do folclore brasileiro [...]. São tão populares quanto o carnaval.

Apesar de todo o Brasil comemorar as festas juninas, é na Região Nordeste que elas são mais difundidas. Campina Grande, na Paraíba, e Caruaru, em Pernambuco, são cidades famosas por suas festas e concursos de quadrilhas.

O mês de junho é aproveitado também para agradecer aos santos pela colheita farta, principalmente a do milho. Não é à toa que a maioria das comidas típicas das festas juninas são feitas de milho, afinal, junho é mês de colhê-lo em muitas regiões.

[...]

Cuidados

Os fogos de artifícios e as bombinhas, que tanto encantam adultos e crianças, devem ser manuseados apenas por pessoas que tenham habilidade. Eles são explosivos, portanto, muito perigosos. Podem causar acidentes, queimaduras graves, amputações e até morte.

TRADIÇÕES juninas no Brasil. *Turminha do MPF*, [S. l.], [20--]. Disponível em: <https://turminha.mpf.mp.br/explore/cultura/festa-junina/festas-juninas>. Acesso em: 20 mar. 2025.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE CURTIU?

- » (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.
- » (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.

Para complementar

MILITÃO DOS SANTOS. Recife, [20--]. Disponível em: <https://militaodosantos.com/>. Acesso em: 26 mar. 2025.

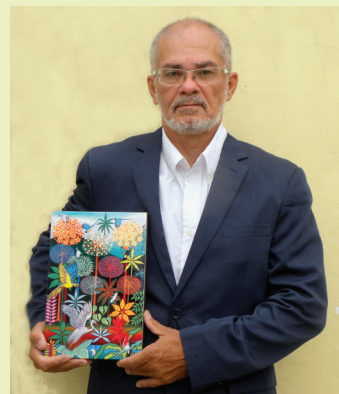
Visite o site oficial do artista para conhecer mais sobre ele e ver algumas de suas obras.

CURTIU?

O ARTISTA PERNAMBUCANO MILITÃO DOS SANTOS (1956-) RETRATA, EM SUAS OBRAS, DIVERSAS CENAS DA CULTURA BRASILEIRA, INCLUINDO O TEMA DAS FESTAS JUNINAS.

- 1 O PROFESSOR VAI LER O TRECHO DE UM TEXTO SOBRE O ARTISTA. ACOMPANHE A LEITURA.

MILITÃO DOS SANTOS [...] NASCEU EM 1956 NA CIDADE DE CARUARU E É ARTISTA PLÁSTICO, ARTESÃO E POETA. SUA PINTURA RETRATA UNIVERSOS SINGULARES, DE COLORIDO INTENSO, VIBRANTE E REPLETO DE MOVIMENTOS. [...] AINDA CRIANÇA, [...] CONTRAIU MENINGITE E PERDEU A AUDIÇÃO. NA ADOLESCÊNCIA, JÁ NO RIO DE JANEIRO, FEZ O ENSINO FUNDAMENTAL NO INSTITUTO NACIONAL DE EDUCAÇÃO DE SURDOS (INES). EM 1970, MILITÃO VISITOU UMA FEIRA E SE DEPAROU COM UMA EXPOSIÇÃO DE PINTURA NAÍF. A PARTIR DAÍ, APAIXONOU-SE E DECIDIU SER PINTOR. [...] PINTA AVES NATIVAS, REFERÊNCIAS RELIGIOSAS DE SUA INFÂNCIA, FEIRA LIVRE, FOLCLORE, FESTAS E DANÇAS DE DIFERENTES REGIÕES E PONTOS TURÍSTICOS BRASILEIROS. [...] O RESULTADO DE SUA OBRA É SEMPRE VIVO E SURPREENDENTE [...].



▲ O ARTISTA MILITÃO DOS SANTOS EM RECIFE, PERNAMBUCO, EM 2019.

LETICIA KANAWATI; SUZANA MENDES (ORG.). ARTE EM PERNAMBUCO — COLEÇÃO ENILTON TABOSA DO EGITO. 1. ED. SÃO PAULO: ARTE132, 2022. P. 50. DISPONÍVEL EM: https://arte132.com.br/wp-content/uploads/2022/09/Arte132_ArtePernambuco_Digital_FINAL.pdf. ACESSO EM: 20 MAR. 2025.

Roteiro de aula

- Leia para os estudantes a introdução e o texto sobre Militão dos Santos. Peça a eles que acompanhem sua leitura com o texto.
- Observe com eles a imagem, destacando elementos expressivos, técnicos e temáticos da obra.

Orientações didáticas

- 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 × largura).

- **Atividade 1:** Leia o texto e peça aos estudantes que acompanhem a leitura no livro. Se necessário, explique algum vocabulário desconhecido.
- **Atividade 2a:** Aproveite o momento para trabalhar como os elementos associados à produção do artista, no texto, podem ser identificados na imagem. Leve-os a perceber como o uso das cores, das formas e dos detalhes contribui para dar movimento e enriquecer a cena retratada. Fazendo uma ligação adicional entre texto e imagem, leia com a turma o título da obra, mostrando como a temática – uma festa popular – foi contemplada.
- **Atividade 2b:** Espera-se que os estudantes observem na imagem os elementos, personagens, técnicas utilizadas (cores, pontos) e aspectos culturais. Destaque, por exemplo, o fato de que as pessoas retratadas não têm rostos com olhos,

boca e nariz, e que isso pode denotar que é mais importante para o artista mostrar a festa do que a individualidade dos que dela participam.

- Essa atividade possibilita o trabalho com as habilidades de identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, além de analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
- **Atividade 2c:** Incentive os estudantes a destacar elementos reconhecíveis, como banda de música, trajes típicos, decoração com bandeirinhas, entre outros. Essa pergunta possibilita a observação detalhada da imagem com os estudantes.
- **Atividade 2d:** Converse com os estudantes sobre o problema de saltar balões. Todos

- 2** OBSERVE UMA DAS PINTURAS DO ARTISTA MILITÃO DOS SANTOS. DEPOIS, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

2c. Resposta pessoal. É possível que os estudantes citem a presença de música tocada ao vivo, danças, barracas de comidas típicas, entre outros elementos.

MILITÃO DOS SANTOS.
FESTA JUNINA, 2007.
ÓLEO SOBRE TELA,
70 CENTÍMETROS ×
50 CENTÍMETROS.



©2025 Militão dos Santos, artista plástico brasileiro. Todos os direitos reservados.

- A.** O TEXTO MENCIONA AS CORES VIBRANTES E INTENSAS DAS PINTURAS DE MILITÃO. VOCÊ RECONHECE ESSAS CARACTERÍSTICAS NA OBRA DO ARTISTA? **Resposta pessoal.** Os estudantes podem mencionar os tons vivos, a variedade e a abundância de cores na pintura.
- B.** QUE ELEMENTOS DA PINTURA MAIS CHAMARAM A SUA ATENÇÃO? EXPLIQUE. **Resposta pessoal.** Espera-se que os estudantes citem elementos como personagens retratados, cores, formas, ambientação da cena, entre outros.
- C.** QUE ELEMENTOS RETRATADOS NA OBRA VOCÊ PERCEBE EM OUTRAS FESTAS DO MUNICÍPIO ONDE MORA?
- D.** NA OBRA, HÁ ELEMENTOS QUE NÃO PODEM MAIS SER USADOS NAS FESTAS JUNINAS ATUAIS, POIS SÃO PERIGOSOS. IDENTIFIQUE ESSES ELEMENTOS E CONVERSE COM A TURMA SOBRE O RISCO QUE ELES REPRESENTAM.

Espera-se que os estudantes identifiquem elementos como a fogueira, os balões e os fogos de artifício, que estão relacionados a riscos de incêndio local, queimaduras e acidentes ambientais.

QUARENTA E TRÊS

43

os anos, há notícias sobre danos causados por essa prática. Se julgar interessante, peça-lhes que pesquisem notícias sobre o tema em jornais, revistas ou na internet e tragam-nas para discutir em sala de aula. É importante incentivar uma formação cidadã e preocupada com o ambiente.



Tomada de decisão responsável

- **Atividade 2d:** Leve os estudantes a refletir sobre responsabilidade por meio da prevenção de acidentes que podem pôr em risco a segurança das pessoas. Debata com eles possíveis alternativas. Deixe que exponham ideias e soluções. No caso das festas juninas, por exemplo, outros elementos decorativos podem ser utilizados sem que se percam as características da festa.

- Soltar balões ainda é comum nas festas juninas, apesar de a Defesa Civil e diversos órgãos públicos e empresas de comunicação realizarem campanhas sobre o perigo de incêndios florestais, de problemas com a fiação elétrica, entre outros. O artigo 42 da Lei de Crimes Ambientais, Lei n. 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, determina: "Fabricar, vender, transportar ou soltar balões que possam provocar incêndios nas florestas e demais formas de vegetação, em áreas urbanas ou qualquer tipo de assentamento humano: Pena - detenção de um a três anos ou multa, ou ambas as penas cumulativamente." (Lei de crimes ambientais. Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9605.htm. Acesso em: 20 mar. 2025).

ARTE Naïf. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2025. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/80191-arte-naif>. Acesso em: 24 mar. 2025. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

NO BRASIL, UM PAÍS DE TERRITÓRIO TÃO GRANDE E COM CULTURAS TÃO VARIADAS, É POSSÍVEL ENCONTRAR MÁSCARAS MUITO DIFERENTES ENTRE SI. ESSAS MÁSCARAS PODEM SER PRODUZIDAS COM DIVERSOS MATERIAIS, COMO MADEIRA, TECIDO, PALHA, PAPELÃO, ENTRE MUITOS OUTROS.

ALGUMAS MÁSCARAS COBREM COMPLETAMENTE O ROSTO, COMO AS UTILIZADAS PELOS ATORES DA COMPANHIA MINEIRA TEATRO & CIDADE. MASCARADOS, ELES CIRCULAM PELA CIDADE INTERAGINDO COM OS PEDESTRES, OS MOTORISTAS E DIVERSOS OBJETOS PRESENTES NA RUA.



Teatro & Cidade. TUIUM/Arquivo do cedente. Fotografia: Felipe Aguiar Chmichatti/Num Produções

▲ APRESENTAÇÃO DA PEÇA *INTERMITENTES OU VAI E VEM*, DA COMPANHIA TEATRO & CIDADE, EM BELO HORIZONTE, MINAS GERAIS, EM 2015.

QUARENTA E CINCO

45

canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

- A Companhia Teatro & Cidade, vinculada ao Teatro Universitário da Universidade Federal de Minas Gerais, em Belo Horizonte, tem um interessante trabalho com máscaras no teatro contemporâneo. Para conhecer mais sobre a companhia e seus espetáculos, se possível, visite o *site*: <https://www.teatroecidade.com>. Acesso em: 23 mar. 2025.

No teatro, as máscaras têm um lugar muito especial, pois estão ligadas à própria origem dele, tanto no Ocidente quanto no Oriente. Relacionam-se ao caráter ritualístico do teatro e, ao mesmo tempo, à condição comunitária do ato teatral.

Sobre a máscara como objeto teatral e ritualístico, leia o texto a seguir.

A máscara teatral é utilizada há séculos. A sua presença foi marcante tanto no Oriente como no Ocidente. Na Grécia, a máscara torna-se um elemento importante na origem do que hoje conhecemos, no Ocidente, como teatro. [...]

No Renascimento, a partir do século XVI, com a *Commedia dell'arte* italiana, as máscaras tornam-se novamente instrumentos de notável importância. As máscaras atendem a um variado leque tipológico e representam, com suas feições grotescas, uma boa parte dos arquétipos sociais [das cidades italianas do século XVI e XVII].

[...]

No Oriente, as máscaras ainda persistem como parte de uma cultura tradicional que conserva como legado as técnicas corporais codificadas, que servem para tornar a máscara um objeto expressivo [...]. A tradição do mascareiro também é conservada pelos seus mestres e artesãos ao serviço de uma tipologia fixa conservada, em alguns casos, ao longo de milênios.

[...]

Por outro lado, tanto no Ocidente como no Oriente, “a utilização de máscaras como objeto de representação não é um fenômeno específico do teatro, mas remete às cerimônias ritualísticas, ao culto dos ancestrais ou ao dos mortos, aos ritos de iniciação ou de fertilidade e às festas de carnaval” (Aslan, 1991, p. 2). Deste modo, portar uma máscara abre, para o ator, um intrincado leque de relações e implicações que dá a este objeto teatral um caráter paradigmático [...].

LINARES, Fernando. *A Máscara como segunda natureza do ator: O treinamento do ator como uma “técnica em ação”*. 2011. Dissertação (Mestrado em Artes) — Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. p. 51-52.

O filósofo russo Mikhail Bakhtin (1895-1975) realizou uma pesquisa sobre os elementos do Carnaval na Idade Média e as máscaras teatrais, em que também abordou o uso delas em ritos e espetáculos. Para ele,

[...] a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais [...]. A máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 1999. p. 35.

A metamorfose citada por Bakhtin também é descrita por professores de teatro que trabalham com máscaras na formação ou na preparação de atores. Leia a seguir o trecho de um texto de Ana Maria Amaral, professora da Universidade de São Paulo.

O momento em que se toma a máscara que está sobre uma mesa, para colocar o rosto em sua parte côncava, é o início da passagem da máscara-objeto para a máscara-orgânica, ponto inicial de sua animação. [...] Depois que os atores escolhem as máscaras, precisam de um tempo para se acostumar a elas, para passar para o estágio do ator em máscara, quando e então a unidade máscara/ator torna-se realidade.

AMARAL, Ana Maria. *O ator e seus duplos: máscaras, bonecos e objetos*. São Paulo: Senac, 2002. p. 47.

O GRUPO TAMBÉM CRIA MÁSCARAS USANDO OBJETOS ARTESANAIS, COMO OS CESTOS DE JUTA USADOS NA INTERVENÇÃO ARTÍSTICA OS FLORISTAS E DONA JUTA.

JUTA: TIPO DE FIBRA DE ORIGEM VEGETAL USADA PARA FAZER CESTOS.



Teatro & Cidade: TUFM/Governo do estado. Fotografia: Alane Luciano

▲ CENA DA INTERVENÇÃO OS FLORISTAS E DONA JUTA, DA COMPANHIA TEATRO & CIDADE, EM TIRADENTES, MINAS GERAIS, EM 2018.

HÁ TAMBÉM MÁSCARAS QUE COBREM APENAS O NARIZ, COMO A MÁSCARA DE PALHAÇO. É COMUM DIZER QUE O NARIZ DE PALHAÇO É A MENOR MÁSCARA DO MUNDO.

Rogério Azeite/Cia Brincantes de Recife



◀ JERLÂNE SILVA (PALHAÇA BILAC) NO ESPETÁCULO SE NÃO FOSSE MÁGICA, DA CIA. BRINCANTES DE CIRCO, EM RECIFE, PERNAMBUCO, EM 2024.

Orientações didáticas

- Observe com os estudantes a imagem da intervenção da Companhia Teatro & Cidade. Incentive-os a reconhecer as diversas possibilidades de materiais para a confecção de máscaras e a perceber os efeitos que cada uma delas gera no público. Por fim, converse com a turma sobre a utilização do nariz de palhaço no teatro.
- Há uma grande diversidade de abordagens em relação ao palhaço, nem sempre relacionadas à infância e à ingenuidade, como propõe Jesús Jara no texto complementar da próxima página. Da mesma forma, há muitos palhaços contemporâneos que não usam o nariz vermelho. Ainda assim, considera-se que o uso desse elemento é um instrumento poderoso de aproximação ao palhaço pelos mesmos motivos já detalhados em relação a outras máscaras e ao trabalho do ator.

ATIVIDADES

- COMO VOCÊ ESTUDOU, HÁ VÁRIOS TIPOS DE MÁSCARAS, QUE Podem ser feitas com diferentes materiais. LEIA A SEGUIR UMA RELAÇÃO DE ALGUNS DELES. DEPOIS, OBSERVE AS IMAGENS E ASSINALE A LETRA CORRESPONDENTE AO PRINCIPAL MATERIAL UTILIZADO EM CADA MÁSCARA.

- A. PAPEL-MACHÊ, PALHA, TECIDO VERMELHO E MIÇANGAS.
- B. PENAS, FIBRAS DE PLANTAS, MADREPÉROLA.
- C. TECIDO E PAPEL PINTADO.
- D. COURO.
- E. SACO DE ESTOPA PINTADO.
- F. FIBRAS DE PLANTAS.



◀ FOLIÕES BRINCANDO NO CARNAVAL DO POVOADO DE MUTUCA, EM PESQUEIRA, NO ESTADO DE PERNAMBUCO, EM 2025. CONHECIDOS NA REGIÃO COMO CAIPORAS, OS FOLIÕES SAEM ÀS RUAS USANDO GRAVATA E MÁSCARA.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO ATIVIDADES

- » (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.

Saiba mais

A tradição do palhaço está bastante relacionada com a tradição da máscara e do teatro popular. Para o palhaço e estudioso espanhol Jesús Jara:

O palhaço se une com algumas das atividades mais cotidianas e prazerosas do ser humano: o riso, a gesticulação e a imitação. E com a etapa provavelmente mais apaixonante da nossa vida, a infância, que está cheia de ternura, ingenuidade, aprendizagem, descobrimento e jogo. [...] O ser humano precisa rir. Para compreender, para conhecer, para crescer e assimilar a realidade. [...]

O palhaço, associado durante muitos séculos à figura do mímico, forma parte do teatro e o teatro é quase tão antigo como o próprio ser humano. Suas raízes se encontram nas necessidades deste, em suas esperanças, seus medos, suas crenças. Fertilidade, caça, forças naturais, deuses e colheitas levam a cerimônias, ritos, danças e celebrações culturais de todo tipo. E, ao ter essas celebrações como base no cotidiano, aparece sem dúvida a imitação, a pantomima; e, quando se relaxa a severidade cultural, se produz a **burla** e, como consequência desta, o riso.

JARA, Jesús. *El Clown, un navegante de las emociones*. Barcelona: Editorial Octaedro, 2014. p. 24-25. (Tradução dos autores feita especialmente para esta obra.)

Orientações didáticas

- **Atividades:** Os estudantes vão conhecer várias máscaras presentes em festas e rituais brasileiros de diferentes matrizes étnico-culturais. Para ampliar o conhecimento dos estudantes, é proposta uma atividade de identificação entre os materiais de confecção listados e a máscara correspondente.
- A atividade permite cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar o repertório ficcional e de caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- Leia os materiais listados para os estudantes e esclareça possíveis dúvidas de vocabulário. Depois, incentive-os a observar detalhadamente cada uma das máscaras, seus formatos e materiais e a relacionar cada material a uma máscara, escrevendo a letra correspondente

em cada imagem. A atividade também pode ser realizada em grupo.

Atividade complementar

- Se julgar interessante, providencie alguns narizes de palhaço para que os estudantes experimentem e brinquem. Nessa brincadeira, procure usar as teatralidades cotidianas, fazendo perguntas como estas: “Como é mover uma cadeira com o nariz de palhaço?”; “Como é se sentar nessa cadeira?”; “Há outras formas seguras de sentar-se na cadeira?”; “E se eu quiser ficar bem confortável na cadeira, como posso fazê-lo?”; “E como eu posso dormir na cadeira?”.
- Depois, organize a turma em “quem faz” e “quem assiste”, e peça aos estudantes com o nariz para fazerem essas ações cotidianas olhando sempre nos olhos da plateia. Isso costuma despertar a graça e a brincadeira, pois todos nós temos certo grau de inadequação ao mundo e às coisas, e o trabalho do palhaço ressalta isso como um aspecto positivo. Mostrar-se vulnerável é uma habilidade muito trabalhada pelas técnicas de palhaço, e os estudantes, nessa idade, têm uma liberdade muito grande de experimentação. Sugere-se que se usem narizes de palhaço com elásticos para prender atrás da cabeça, pois os que se prendem somente no nariz costumam cair e atrapalhar o jogo. Assegure-se de que os estudantes se sintam confortáveis para usar o nariz de palhaço. Em caso negativo, alguns podem contribuir como parte do público. Depois, inverta os grupos, desde que todos os estudantes se sintam confortáveis para isso.

Saiba mais

Sobre o povo Waujá, do Mato Grosso do Sul, leia o texto a seguir.

[...] são notórios pela singularidade de sua cerâmica, o grafismo de seus cestos, sua arte plumária e máscaras rituais. Além da riqueza de sua cultura material, esse povo possui uma complexa e fascinante mito-cosmologia, na qual os vínculos entre os animais, as coisas, os humanos e os seres extra-humanos permeiam sua concepção de mundo e são cruciais nas práticas de xamanismo.

BARCELOS NETO, Aristóteles. Waujá. *Povos Indígenas no Brasil*. 2002. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Wauja>. Acesso em: 17 set. 2025.



Arquivo/Grupo Boi de Mamão

C

PERSONAGEM DO BOI-DE-MAMÃO. GRUPO BOI DE MAMÃO DE SANTO ANTÔNIO, EM FLORIANÓPOLIS, SANTA CATARINA. FOTO DE 2023.



Luciana Whitaker/Pulsar Imagens

A

MÁSCARA DE CAZUMBÁ, PERSONAGEM DO BUMBA MEU BOI, NO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO, EM 2024.



Fabio Colomini/Arquivo do fotógrafo

B

MÁSCARA DOS INDÍGENAS APYÁWA, CONHECIDA COMO MÁSCARA YPÉ (CARA-GRANDE), EM MANAUS, AMAZONAS. FOTO DE 2022.

48

QUARENTA E OITO

Orientações didáticas

- Essa atividade tem o objetivo de levar os estudantes a conhecer algumas máscaras brasileiras e de possibilitar a percepção de sua diversidade no que se refere a formas e texturas. Isso será importante como inspiração para a atividade posterior, na seção *Explore, experimente e crie!*.
- A seguir, são listadas informações sobre algumas das expressões populares representadas na atividade por meio das máscaras e algumas indicações de sites em que essas informações podem ser ampliadas, caso seja do interesse da turma.
- Caiporas:** Durante o carnaval em Pesqueira, no estado de Pernambuco, os foliões usam máscaras representando os caiporas que, segundo a tradição, são seres protetores das florestas.
- Boi-de-mamão:** Trata-se de um auto sobre a morte e a ressurreição do boi, que acontece

no litoral de Santa Catarina e também no Paraná. Há diferentes versões sobre a origem do boi-de-mamão. Há estudiosos que o relacionam com festas da região de Açores, em Portugal, e outros, com as festas do bumba meu boi nordestinas.

- Bumba meu boi:** Patrimônio Cultural do Brasil, esse festejo ocorre durante os meses de junho e julho em várias cidades do Maranhão, envolvendo música, dança e também a representação do Auto do Boi. Para saber mais sobre o bumba meu boi do Maranhão, recomendamos a série *Sotaques do bumba meu boi*, da TV Brasil. Disponível em: <https://tv.brasil.ebc.com.br/reporteramaranhao/episodio/serie-sobre-sotaques-do-bumba-meu-boi>. Acesso em: 23 mar. 2025.
- Máscara Ypé (Cara-Grande):** Os Apyáwa são um povo Tupi-Guarani que vive na serra do Urubu Branco, no Mato Grosso. A máscara é usada como elemento ritualístico em cerimônias

Não escreva no livro.

Saiba mais

O livro de Jacob Klintowitz publicado em 1986 continua sendo uma referência importante para entender as máscaras brasileiras. Leia o trecho a seguir.

O uso de máscaras nas sociedades ritualísticas é extremamente preciso. A máscara significa o espírito, o sopro inatingível, o imaterial, o espírito vital da natureza. A máscara tem a função de concretizar o abstrato e travestir o ser humano da qualidade espiritual. [...].

KLINTOWITZ, Jacob. *Máscaras brasileiras*. São Paulo: Projeto cultural Rodhia, 1986. p. 7.

Sobre a relação entre o teatro e os rituais e festas brasileiros que se utilizam de máscaras, o autor esclarece que:

O homem reveste a sua personalidade. Com a máscara, ele torna-se um segundo ser, um outro ser. A persona do teatro grego, a máscara, mantém em nossa sociedade o caráter de persona. O homem ainda tem necessidade de incorporar novas personalidades e deseja experimentar estados de espírito e ações liberto de sua personalidade social. Não é preciso conhecer o teatro para perceber o significado e a compulsão da representação, basta simplesmente conviver com as festas folclóricas, os festejos carnavalescos, as festas rurais propiciatórias da colheita.

KLINTOWITZ, Jacob. *Máscaras brasileiras*. São Paulo: Projeto cultural Rodhia, 1986. p. 15.



Renato Soares/Pulsar Imagens

F

◀ MÁSCARA DO APAPAATAI, FEITA POR INDÍGENAS WAUJÁ. ALDEIA PIYULAGA EM GAÚCHA DO NORTE, MATO GROSSO. FOTO DE 2019.



Marco Antonio Sá/Pulsar Imagens

D

◀ GRUPO REISADO DE COURO DO SÍTIO BARRO VERMELHO DURANTE A FESTA DE SANTO ANTÔNIO, EM BARBALHA, CEARÁ. FOTO DE 2017.

sagradas, como o ritual Tawa. Para saber mais sobre as tradições dos Apyãwa (também chamados de Tapirapé), consulte o *site* disponível em: <https://www.povosindigenas.org.br/pt/Povo:Apy%C3%A3wa>. Acesso em: 18 set. 2025.

- **Reisado:** Reisado ou folia de reis é uma manifestação popular e religiosa realizada entre os dias 24 de dezembro e 6 de janeiro, no estado do Ceará. O festejo é uma homenagem aos três reis magos e ao nascimento do menino Jesus.
- As atividades mobilizam também o **Tema Contemporâneo Transversal Multiculturalismo — Diversidade Cultural e Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras**. Por meio das máscaras, é possível explorar festejos populares e artes indígenas, ampliando a compreensão e o respeito dos estudantes pela rica diversidade de manifestações culturais que compõem a identidade brasileira.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

- » **(EF15AR18)** Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.
- » **(EF15AR19)** Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).
- » **(EF15AR20)** Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- » **(EF15AR21)** Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
- » **(EF15AR22)** Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.
- » **(EF15AR23)** Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Artes integradas

Artes integradas

- Nessa seção, desenvolvemos um projeto artístico que contempla relações processuais entre as artes visuais (na confecção das máscaras) e o teatro (no desenvolvimento das personagens mascaradas e no cortejo).

EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

FAZENDO MÁSCARAS PARA UM CORTEJO

VOCÊ E OS COLEGAS VÃO CRIAR MÁSCARAS E DESFILAR COM ELAS EM UM CORTEJO, COMO ACONTECE EM MUITAS FESTAS POPULARES. O EVENTO OCORRERÁ NA ESCOLA.

ETAPA 1 - FAZENDO A MÁSCARA

MATERIAIS:

- RETÂNGULO DE PAPELÃO PARA COMPOR A MÁSCARA (EM TAMANHO SUFICIENTE PARA COBRIR SEU ROSTO)
- BARBANTE OU ELÁSTICO PARA FIXAR A MÁSCARA NA CABEÇA
- TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS
- TINTAS DE CORES VARIADAS
- CANETAS HIDROGRÁFICAS DE CORES VARIADAS
- PINCEL E COLA TIPO BASTÃO



Debora Mimi/IDBR

ATENÇÃO!

TOME CUIDADO AO USAR A TESOURA.

COMO FAZER:

1. COM A AJUDA DO PROFESSOR, RECORTE O PAPELÃO NO TAMANHO ADEQUADO PARA COBRIR O SEU ROSTO.
2. O PROFESSOR VAI MARCAR NO PAPELÃO, COM CANETA HIDROGRÁFICA, A POSIÇÃO DOS SEUS OLHOS, DO SEU NARIZ E DA SUA BOCA.



Debora Mimi/IDBR

50

CINQUENTA

Roteiro de aula

- Com antecedência, providencie com a turma todo o material necessário para a atividade. Se julgar adequado, você pode substituir o papelão por cartolina, facilitando o recorte.
- Faça a leitura das etapas antes de iniciar cada uma delas, certificando-se de que todos tenham compreendido o que vai ser feito e sintam-se seguros para executar as etapas.
- Caso a escola não tenha uma sala de aula de Arte, organize com os estudantes os espaços da sala de aula para a realização de cada uma das etapas.

Orientações didáticas

- O objetivo da atividade dessa seção é que os estudantes confeccionem máscaras para usá-las em um cortejo na escola, trabalhando a relação com o espaço e com o outro enquanto as vestem.

- **Etapa 1:** Leia para os estudantes o passo a passo da confecção da máscara, usando as ilustrações como referência. Ajude-os a fazê-las com base nas instruções do livro. Em turmas grandes, você pode dividi-los em duplas ou trios para otimizar o tempo e auxiliá-los na tarefa.
- Para essa atividade, serão necessárias pelo menos três aulas: a primeira, para confeccionar a máscara; a segunda, para experimentá-la teatralmente; e a terceira, para realizar o cortejo.
- Essa proposta permite reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro, descobrir teatralidades na vida cotidiana, experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- No momento de experimentar teatralmente a máscara, providencie músicas para criar atmosferas diferentes e inspirar os estudantes durante a improvisação. Por serem máscaras

Não escreva no livro.

Para complementar

LUDERMIR, Chico. Crianças brincantes. *Revista Continente*. Recife, ed. 218, 1 fev. 2019. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/218/criancas-brincantes>. Acesso em: 28 mar. 2025.

A reportagem mostra a tradição dos brincantes e a participação de crianças na manutenção e na preservação dessa manifestação cultural brasileira.

3. NAS MARCAÇÕES INDICADAS, DESENHE A BOCA, OS OLHOS E O NARIZ PENSANDO NA EXPRESSÃO QUE VOCÊ QUER PARA A SUA MÁSCARA. POR EXEMPLO, UMA BOCA GRANDE E ARREDONDADA PODE SUGERIR UMA EXPRESSÃO DE ESPANTO. DEPOIS, RECORTE O PAPELÃO SEGUINDO O CONTOURO DOS DESENHOS. PEÇA AJUDA AO PROFESSOR.

ATENÇÃO!

AS ABERTURAS PRECISAM SER GRANDES O SUFICIENTE PARA QUE VOCÊ POSSA ENXERGAR E RESPIRAR TRANQUILAMENTE.

4. FAÇA UM PEQUENO FURO NAS LATERAIS DA MÁSCARA E PASSE O BARBANTE (OU ELÁSTICO) PARA FIXÁ-LA NO SEU ROSTO.
5. ENFEITE SUA MÁSCARA COMO PREFERIR, UTILIZANDO CANETA HIDROGRÁFICA OU TINTA. VOCÊ TAMBÉM PODE COMPOR ELEMENTOS COMO SOBRANCELHAS, BIGODE OU CABELOS, COLANDO FIOS DE BARBANTE OU DE LÃ SOBRE A MÁSCARA. USE A CRIATIVIDADE!
6. CASO UTILIZE TINTA, AGUARDE A SECAGEM DA MÁSCARA ANTES DE USÁ-LA.



que cobrem todo o rosto, o movimento é mais importante que as palavras. Se algum estudante se sentir desconfortável usando a máscara, ele pode retirá-la e observar os demais colegas, ajudando-os se for necessário. Caso algum estudante não esteja enxergando bem com a máscara, é possível abrir mais os buracos para os olhos; a mesma estratégia pode ser usada em relação ao nariz e à boca.

- A pintura facial pode ser entendida como uma máscara, pois também permite nos transformarmos em outros, e ser uma opção no caso de algum estudante se sentir desconfortável com a máscara de papel. No entanto, é necessário que se utilizem tintas próprias para a pintura facial, com especial atenção aos alérgicos.

O diretor e professor de teatro universitário Fernando Linares reflete, em sua dissertação, sobre o cuidado com o papel do condutor no processo de trabalho com máscaras. Ainda que o faça pensando na formação de artistas, suas reflexões são pertinentes também para o trabalho com as máscaras nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental no componente curricular Arte. Leia o texto a seguir.

Ao iniciar o trabalho, os estudantes/atores são conduzidos para entrar em um universo que [...] envolve um clima ritualístico em que, para tratar a criatividade, se constrói uma atmosfera [...] que exige como ponto de partida uma completa entrega e implicação, em cena, do corpo/mente do estudante/ator. [...]

[Nesta] particular experiência, na qual nos afastamos voluntariamente do nosso “eu” cotidiano para vivenciar um outro “eu” [...] deve se estabelecer uma franca relação de confiança entre o professor e os participantes para que seja criado um ambiente de ludicidade e, ao mesmo tempo, de grande responsabilidade e compromisso com uma boa escuta entre quem se entrega ao processo e o professor que o conduz.

LINARES, Fernando. *A máscara como segunda natureza do ator. O treinamento do ator como uma “técnica em ação”*. Dissertação (Mestrado em Artes) — Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. p. 72-73.

ETAPA 2 - EXPERIMENTANDO A MÁSCARA

1. DEPOIS QUE A MÁSCARA ESTIVER PRONTA E SECA, COLOQUE-A NO ROSTO E PRENDA-A NA CABEÇA. OBSERVE SE AS ABERTURAS SÃO SUFICIENTES PARA ENXERGAR E RESPIRAR BEM. SE NECESSÁRIO, PEÇA AJUDA AO PROFESSOR.
2. VISTA A SUA MÁSCARA E OBSERVE COMO VOCÊ SE SENTE. PERCEBA SE MUDOU ALGO NA SUA FORMA DE ENXERGAR OU DE RESPIRAR.
3. COMECE A SE MOVER COM A MÁSCARA E EXPERIMENTE CAMINHAR DE FORMAS DIFERENTES: COM OS PASSOS MAIS CURTOS OU MAIS LONGOS, COM OS JOELHOS DOBRADOS OU BEM ESTICADOS, DE LADO, ETC.
4. OBSERVE OS COLEGAS COM MÁSCARAS E INTERAJA COM ELES, MAS SEM FALAS. VOCÊS PODEM FAZER DUPLAS E TENTAR CAMINHAR DA MESMA FORMA, OU SEGURAR UM OBJETO E BRINCAR COM ELE.
5. PENSE EM UMA PERSONAGEM E TENDE AGIR E SE MOVER PELO ESPAÇO COMO ELA, INTERAGINDO COM OS COLEGAS E SUAS DIFERENTES PERSONAGENS.



Debora Mini/DBR



Debora Mini/DBR

Orientações didáticas

- **Etapa 2:** Solicite aos estudantes que experimentem suas máscaras e verifiquem se conseguem enxergar e respirar bem.
- Com elas no rosto, peça a eles que experimentem diferentes corporeidades seguindo as instruções do livro. Incentive-os a explorar diferentes posições no espaço, formas de caminhar, sentar-se, deitar-se, entre outras possibilidades. Se possível, distribua objetos como balões, serpentinas e brinquedos para que os estudantes mascarados interajam com eles. Promova o faz de conta, sugerindo animais, profissões, etc. Use músicas para criar diferentes atmosferas cênicas.
- A imitação, como foi vista no texto de Jesús Jara sobre palhaços, é um dos elementos-base da pantomima e do uso de máscaras. Por isso, nessa etapa, pro-

pomos a imitação como uma forma de brincar com os colegas e de aproximar-se do estado corporal da máscara.

- O conceito de **imitação** vem do grego *mimesis*, que define a própria essência do teatro, segundo a *Poética*, de Aristóteles. Na atividade prática proposta, imitar é experimentar a metamorfose da máscara, a brincadeira de vir a ser o outro. Aproveite essa etapa para o desenvolvimento das habilidades de exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro. Use o momento para incentivar que experimentem também possibilidades criativas de movimento na criação de uma personagem teatral.
- No teatro grego da Antiguidade, por exemplo, a máscara barbada representava o homem maduro, e a sem barba, o jovem.

Máscaras representativas de diferentes idades podem ser relacionadas aos movimentos dos estudantes para que eles reflitam sobre o corpo nas diversas faixas etárias e condições, dos bebês aos idosos. É importante não cair em estereótipos ofensivos, e sim experimentar os limites e as potências de cada corporalidade. Pode haver máscaras com ou sem cabelo, com cabelo branco, enrolado, liso, barba e bigode, etc. Para tanto, podem ser incorporados retalhos de tecido, recortes de jornal, algodão, lã, botões, folhas secas, etc.

- Caso criem estereótipos com a máscara, converse com os estudantes sobre o assunto, apontando como podem fazer mal a pessoas e grupos representados dessa forma.
- Os gestos e as ações cotidianos também podem ser reproduzidos e percebidos de forma diferente por causa da máscara.

ETAPA 3 - CORTEJO MASCARADO

EM MUITAS FESTAS POPULARES, AS PESSOAS SAEM MASCARADAS ÀS RUAS E INTERAGEM COM O PÚBLICO PRESENTE. ISSO ACONTECE, POR EXEMPLO, NAS CAVALHADAS DE PIRENÓPOLIS, NO



▲ CAVALHADA EM PIRENÓPOLIS, GOIÁS, EM 2022.

ESTADO DE GOIÁS. OS PARTICIPANTES QUE ACOMPANHAM O CORTEJO SÃO CHAMADOS DE **BRINCANTES**.

NESTA ETAPA, VOCÊS TAMBÉM VÃO REALIZAR UM CORTEJO. PARA ISSO, VÃO UTILIZAR AS MÁSCARAS PRODUZIDAS E OS MOVIMENTOS QUE EXPLORARAM AO USÁ-LAS.

1. COMBINEM COM O PROFESSOR O HORÁRIO E O TRAJETO DO CORTEJO DE MÁSCARAS PELA ESCOLA.
2. ACOMPANHADOS PELO PROFESSOR, COLOQUEM AS MÁSCARAS E FAÇAM O CORTEJO CONFORME COMBINADO. EXPERIMENTEM DIFERENTES FORMAS DE INTERAGIR COM OUTROS COLEGAS MASCARADOS.



CINQUENTA E TRÊS

53

Os animais, por sua vez, são outra fonte preciosa de imitação e exploração de potencialidades do corpo.

- **Etapa 3:** Organize previamente com a escola o dia e o horário do cortejo.
- Explique aos estudantes o que será feito e como será realizado o cortejo, acatando as sugestões deles. Realize o cortejo com eles pelo trajeto definido. Ao final, dê um espaço para que brinquem com os colegas e os demais espectadores do cortejo.
- De volta à sala de aula, converse com os estudantes sobre a experiência e peça-lhes que realizem um desenho e escrevam uma palavra sobre a experiência com o cortejo.
- Fique atento para que, durante a atividade, não aconteça nenhuma situação constrangedora ou desrespeitosa.
- Em relação ao público que assiste ao cortejo, não é necessário que se construa

nenhuma história específica nem que haja uma interação direta com os estudantes mascarados. Caso aconteça uma interação direta, fique atento para manter essa interação no campo do jogo e da brincadeira. O cortejo tem como objetivo uma quebra da rotina, levando a comunidade escolar a experimentar uma forma diferenciada de teatralidade, observando as diferentes máscaras, as formas do corpo de se mover no espaço, os sons, as relações entre as máscaras e delas com o público.

- Se necessário, peça ajuda de outros professores e funcionários da escola para a realização do cortejo.
- Se possível, tire fotos da turma durante a atividade, pedindo aos estudantes que continuem a experimentar diversas ações cotidianas com a máscara, improvisando a comunicação por meio do corpo e dos gestos, sem posar para as fotos.

- Eles podem interagir entre si, mas evite que a palavra seja usada – o ideal é que eles experimentem outras linguagens para se comunicar.
- Caso realize o registro fotográfico, organize as fotos e exiba-as em forma de slides, utilizando um computador.
- Outra possibilidade é imprimir as fotos e exibi-las em um mural na sala de aula ou em outro local destinado à exposição.
- Para a exibição das fotografias, verifique a normativa escolar relacionada à autorização do uso de imagem dos estudantes, com a devida autorização dos responsáveis.

CURSO Literatura e tradições afro-brasileiras. Sesc Digital, São Paulo, 2025. Disponível em: https://ead.sesc.digital/cursos/course-v1:sescsaopaulo+c023+2025_neilopes/sobre. Acesso em: 28 mar. 2025.

O curso EAD apresenta reflexões sobre literatura e cultura afro-brasileira pela perspectiva do compositor, cantor, escritor e estudioso das culturas africanas Nei Lopes (1942-) e pode constituir uma base interessante para o trabalho com Arte na perspectiva das matrizes estéticas e culturais afro-brasileiras em sala de aula.

HERNANDEZ, Leila Leite. *A África na sala de aula — visita à história contemporânea*. 4. ed. São Paulo: Selo Negro, 2008.

O livro auxilia o professor a olhar para o continente africano como uma junção de várias culturas e processos históricos, deixando de lado estereótipos.

Saiba mais

Jesús Jara dá algumas dicas ao professor no trabalho com palhaços, que podemos expandir para o trabalho teatral. A seguir, alguns dos pontos destacados por ele:

- Ser muito claro nas explicações dos exercícios permite um melhor aproveitamento do tempo, pois se reduzem as perguntas dos alunos e se evita a realização de propostas com pautas mal-entendidas [...] e a necessidade de repetir o exercício.

- Apesar de ser claro, convém perguntar, antes de começar, se há alguma dúvida. Às vezes, a resposta a uma pergunta de um aluno esclarece a dúvida dos demais.

- Há um elemento perigoso para o pedagogo durante os exercícios: sua duração. É necessário evitar o cansaço físico ou a falta de interesse, para os quais é conveniente permanecer alerta para poder detectá-los antes que aconteçam.

- Todos os alunos devem ter seu espaço e seu tempo para experimentar todos os exercícios. Se não for assim, a frustração pode aparecer em alguns.

[...] Elaborem e pratiquemos uma *pedagogia do prazer*. Não se trata de entender o trabalho como se fosse uma questão de sucesso ou fracasso, senão de trasladar a ideia de que não há nenhuma proposta difícil, e sim apaixonante. [...]

- Na hora de analisar os exercícios, é preciso ressaltar os melhores momentos ou avanços individuais no processo de aprendizagem. Depois, virão as críticas construtivas [...], com o objetivo de melhorar e facilitar o caminho das propostas.

A solidariedade entre os alunos é um valor que tem a característica de atuar como o eco: estende-se rapidamente e abarca a todos, motivo pelo qual as conquistas de um companheiro mostram o caminho para as conquistas dos demais.

JARA, Jesús. *El Clown, un navegante de las emociones*. Barcelona: Editorial Octaedro, 2014. p. 84-85. (Tradução dos autores feita especialmente para esta obra.)

3. LEMBREM-SE DAS FORMAS DE SE MOVER DAS PERSONAGENS CRIADAS ANTERIORMENTE COM A MÁSCARA E USEM ESSES ELEMENTOS DURANTE O CORTEJO.
4. CHEGANDO AO LOCAL ESCOLHIDO PARA FINALIZAR O CORTEJO, É HORA DE BRINCAR COM COLEGAS, FUNCIONÁRIOS E PROFESSORES QUE ESTIVEREM OBSERVANDO.
5. EXPLOREM O ESPAÇO DISPONÍVEL PARA O CORTEJO. OBSERVEM COMO VOCÊS SE SENTEM ENQUANTO SE MOVIMENTAM PELO LOCAL.
6. DE VOLTA À SALA DE AULA, CONVERSEM SOBRE A EXPERIÊNCIA DE FAZER O CORTEJO PELA ESCOLA. OBSERVEM: **Respostas pessoais.**
7. DEPOIS, INDIVIDUALMENTE, FAÇA UM DESENHO E ESCREVA UMA PALAVRA QUE REPRESENTA A SUA PARTICIPAÇÃO NO CORTEJO. UTILIZE O ESPAÇO A SEGUIR PARA ISSO.



Resposta pessoal.

54

CINQUENTA E QUATRO

Orientações didáticas

- **Item 6:** O foco deve ser na experiência vivida, nas sensações, nas emoções ou em quaisquer outros pontos que possam ter sido destacados pela turma durante o cortejo.
- **Item 7:** Os estudantes podem ter alguma dificuldade para descrever, nomear ou criar uma imagem que represente algo que eles tenham experimentado, por isso, auxilie-os no que for necessário. Peça-lhes que desenhem e escrevam o que vier à mente no primeiro momento, fazendo uso da memória estética, aquela vivenciada no momento do cortejo. Depois, oriente-os a refletir sobre suas imagens e palavras, procurando nelas o registro das suas sensações.
- Acompanhe a escrita dos estudantes, verificando se fazem corretamente a forma das letras. Essa atividade colabora com o processo de alfabetização.

- A experiência com a máscara pode ser emocional e sensorialmente confusa para alguns estudantes. É provável que eles naveguem por diversas emoções. Por isso, tentar expressar em palavras essas sensações e emoções é uma tarefa importante não apenas para a formação artística e para o desenvolvimento de habilidades e competências socioemocionais, mas também para o desenvolvimento cognitivo da criança que, ao dar nome, tenta construir uma relação com suas emoções.

ARTE E SAÚDE

A MÁSCARA NA SAÚDE

EM UM HOSPITAL DE ARACAJU, EM SERGIPE, OS MÉDICOS TIVERAM A IDEIA DE OFERECER MÁSCARAS DE SUPER-HERÓIS ÀS CRIANÇAS PARA ENCORAJÁ-LAS A PROSSEGUIR SEUS TRATAMENTOS COM MAIS TRANQUILIDADE E ESPERANÇA DE CURA.



▲ MÁSCARAS OFERECIDAS ÀS CRIANÇAS NO CENTRO DE ONCOLOGIA DO HOSPITAL DE URGÊNCIAS DE SERGIPE (HUSE), EM ARACAJU, SERGIPE. FOTO DE 2017.

- 1 CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR: VOCÊ SE SENTIRIA MAIS CONFIANTE PARA IR AO MÉDICO USANDO UMA MÁSCARA DE SUPER-HERÓI? POR QUÊ?

Respostas pessoais.

- 2 EM CASA, CONTE PARA UM ADULTO SOBRE AS MÁSCARAS OFERECIDAS ÀS CRIANÇAS NO HOSPITAL DE ARACAJU. PERGUNTE A ESSE ADULTO O QUE ELE FAZ PARA SE SENTIR MAIS CONFIANTE EM SITUAÇÕES DIFÍCEIS. ANOTE A RESPOSTA A SEGUIR.

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante recontre a história da forma como

ele se lembrar. Se necessário, ele pode mostrar o livro para o adulto a quem vai

fazer o relato e pedir ajuda para anotar a resposta.

- 3 DE VOLTA À SALA DE AULA, CONTE PARA OS COLEGAS A RESPOSTA QUE VOCÊ OUVIU EM CASA.

Resposta pessoal.

EM 2020, APÓS O INÍCIO DA PANDEMIA DE COVID-19, O USO DE MÁSCARAS NO BRASIL FOI ESSENCIAL PARA EVITAR O CONTÁGIO.

MENINO DO POVO KANOÊ USANDO MÁSCARA DE PROTEÇÃO DEVIDO À PANDEMIA DE COVID-19. GUAJARÁ-MIRIM, RONDÔNIA. FOTO DE 2020.



CINQUENTA E CINCO

55

HABILIDADE MOBILIZADA NO BOXE ARTE E SAÚDE

» (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

DOUTORES DA ALEGRIA. São Paulo/Recife/Rio de Janeiro, [20--?]. Disponível em: doutoresdaalegria.org.br/. Acesso em: 12 set. 2025.

Caso considere pertinente, complemente as informações sobre o projeto realizado no hospital em Aracaju apresentando informações sobre o trabalho dos Doutores da Alegria, organização fundada em 1991 que busca promover a arte do palhaço e levá-la, principalmente, a crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade, em locais pouco comuns, como hospitais. A organização Doutores da Alegria propõe que a arte seja considerada uma das necessidades básicas para o desenvolvimento do ser humano.



Para casa

- Nessa atividade, há uma proposta de reconto em casa a ser feito pelo estudante para um adulto, constituindo um importante estímulo para a consolidação da alfabetização. Leia as instruções para a turma em sala de aula e esclareça possíveis dúvidas. Na aula seguinte, peça aos estudantes que compartilhem as respostas dos adultos com os colegas. Mesmo que o estudante não se lembre dos detalhes, você pode ajudá-lo com perguntas como: "Quem foi a pessoa entrevistada que lhe disse o que faz para se sentir mais confiante?"; "O que essa pessoa respondeu?".

Roteiro de aula

- Leia o texto do box para os estudantes e solicite-lhes que acompanhem a leitura pelo livro. Em seguida, observe as imagens com a turma e peça que respondam oralmente à atividade 1.
- Oriente-os a contar para um adulto em casa o que aprenderam sobre a experiência do hospital em Aracaju, pedindo ajuda a ele para responder à atividade 2. Instrua-os a anotar a resposta, que será compartilhada com a turma na aula seguinte.

Orientações didáticas

- As atividades propostas nesse box contribuem para levar os estudantes a ressignificar objetos e fatos, e a colocar-se no lugar do outro, incentivando a empatia.
- Depois de realizada a atividade 2, proponha a atividade 3 oralmente.

- As atividades dialogam com o componente Ciências da Natureza, e mobilizam o **Tema Contemporâneo Transversal Saúde**, ao propor a máscara como uma medida de prevenção contra doenças, como no caso da covid-19. Aproveite o momento para reforçar a importância de utilizá-las para evitar a propagação de vírus e bactérias variados, e para retomar bons hábitos de higiene corporal, como lavar as mãos antes das refeições e cobrir o nariz ao espirrar. É também uma oportunidade de refletir sobre atitudes de respeito e cuidado ao próximo.

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.

» (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.

Diversidade e inclusão

Estudantes com **deficiência auditiva** podem ser mobilizados a se engajarem nessa atividade com o incentivo da imaginação, da criatividade e da expressão artística. Verifique a necessidade de utilizar apoio visual para que o estudante compreenda a proposta da atividade, você pode utilizar exemplos de super-heróis conhecidos dos estudantes dessa faixa etária. Se houver, conte com o apoio do intérprete de Libras para que a atividade seja compreendida pelo estudante. Caso o estudante tenha mais facilidade visual, incentive o uso de desenho junto da escrita do super-herói e do superpoder dele. No decorrer da atividade, demonstre visualmente cada etapa da montagem da máscara e, se julgar necessário, mostre ao estudante exemplos prontos. Ofereça auxílio na etapa do corte e do encaixe do elástico. Incentive o estudante a compartilhar sua produção com os colegas, garantindo um momento de partilha respeitosa.



Para casa

• Oriente os estudantes a realizarem a atividade em casa, contando com o auxílio de um adulto para a pesquisa, escrever o nome e a habilidade do super-herói, desenhar a si mesmo como super-herói e confeccionar a máscara. Combine uma data para a entrega das atividades e compartilhamento com os colegas.

PESQUISE!

MÁSCARA DE SUPER-HERÓI



- 1 PESQUISE EM JORNAIS, REVISTAS OU LIVROS IMPRESSOS SUPER-HERÓIS QUE USAM MÁSCARAS.
- 2 FEITA A SUA PESQUISA, INVENTE UM SUPER-HERÓI. ESCREVA A SEGUIR O NOME E A MAIOR HABILIDADE OU O “SUPERPODER” DELE.

Resposta pessoal.

- 3 EM UMA FOLHA AVULSA, FAÇA UM DESENHO REPRESENTANDO VOCÊ COM O TRAJE DO SUPER-HERÓI QUE VOCÊ CRIOU. NÃO SE ESQUEÇA DA MÁSCARA!
- 4 AGORA, VOCÊ VAI RECORTAR E DECORAR UMA MÁSCARA DE ACORDO COM O SEU DESENHO. SIGA AS INSTRUÇÕES.

MATERIAIS:

- TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS
- PEDAÇO DE PAPELÃO OU CARTOLINA
- COLA TIPO BASTÃO
- CANETAS HIDROGRÁFICAS, TINTAS GUACHE OU LÁPIS DE COR (CORES VARIADAS)
- PINCEL
- REVISTAS VELHAS QUE POSSAM SER RECORTADAS
- UM PEDAÇO DE BARBANTE (OU ELÁSTICO)
- LÁPIS GRAFITE BEM APONTADO



Dolores Menezes/DBR

56

CINQUENTA E SEIS

Roteiro de aula

- Leia as Instruções para a turma, solicitando aos estudantes que acompanhem a leitura. Explique o que deve ser feito em casa e combine quando realizarão o compartilhamento das produções e a experimentação da máscara em sala de aula.
- Oriente os estudantes a pedir ajuda do adulto, caso tenham dificuldade com a escrita da palavra. Observe, posteriormente, se grafaram a palavra corretamente.
- Caso haja na turma estudantes que já estejam seguros para isso, incentive-os a escrever com letra manuscrita cursiva.
- Avise-os para que providenciem os materiais necessários previamente.
- Mostre-lhes os moldes de máscaras no **MATERIAL DE APOIO** no final do livro e explique como elas deverão ser utilizadas. Reserve um tempo para a confecção das máscaras.

- Na data combinada com os estudantes, peça que apresentem oralmente o desenho deles mesmos como super-heróis e expliquem os poderes para os colegas. Eles também devem mostrar suas máscaras, indicando como representam o super-herói que criaram.
- Exponha as máscaras e os desenhos na sala de aula para que todos possam observar.
- Se possível, organize um momento para que os estudantes vistam suas máscaras e explorem movimentos e vozes de cada super-herói, de forma coletiva.
- Ajude os estudantes a colocar as máscaras no rosto e, se necessário, faça ajustes no barbante ou elástico para que elas fiquem presas na cabeça deles.

Orientações didáticas

- O objetivo dessa atividade é permitir que os estudantes explorem personagens por meio da utilização de máscaras e reflitam sobre si

Não escreva no livro.

Para complementar

MÁSCARAS malucas - IC para crianças | Papelão. [S. l.: s. n.], 2024. 1 vídeo (4 min 53 s). Publicado pelo canal Itaú Cultural. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_eh-ZOxUNNk. Acesso em: 24 mar. 2025.

O vídeo ensina as crianças a fazer uma máscara diferente. Verifique a possibilidade de exibi-lo para a turma e fazer a máscara indicada.

COMO FAZER:

- 1 ESCOLHA E RECORTE UM DOS MOLDES DE MÁSCARA PRESENTES NAS PÁGINAS DO **MATERIAL DE APOIO**.
- 2 COLE O MOLDE EM UM PEDAÇO DE PAPELÃO OU CARTOLINA PARA QUE FIQUE MAIS RESISTENTE.
- 3 RECORTE A MÁSCARA COM A AJUDA DE UM ADULTO.
- 4 ENFEITE A MÁSCARA COMO DESEJAR: DESENHE, PINTE, COLE PEDAÇOS DE PAPEL, ETC. LEMBRE-SE DE CARACTERIZAR SUA MÁSCARA CONFORME O SUPER-HERÓI QUE VOCÊ INVENTOU.
- 5 COM UM LÁPIS BEM APONTADO, FAÇA UM PEQUENO FURO EM CADA LATERAL DA MÁSCARA E PASSE O PEDAÇO DE BARBANTE OU O ELÁSTICO POR ELES. USE O BARBANTE PARA PRENDER A MÁSCARA EM SUA CABEÇA, COBRINDO PARTE DO SEU ROSTO.

ATENÇÃO!

TOME CUIDADO AO USAR A TESOURA.



Debora Mini/DBR



Debora Mini/DBR

mesmos e sobre o tipo de superpoder que gostariam de ter e o que fariam com ele, desenvolvendo a criatividade e o senso de responsabilidade consigo e com a comunidade.

- Oriente-os a pensarem no desenho como se fosse um projeto, uma ideia para a confecção de suas máscaras.
- Os estudantes podem se basear em filmes e revistas de super-heróis que eles já conheçam. Também podem pensar em seu traje usando forma de animais ou de plantas, pensando nos superpoderes que alguns deles podem ter. As possibilidades são ilimitadas e é bastante interessante acompanhar o processo de escolha do traje de cada um.
- Se julgar necessário, providencie algumas imagens de trajes de super-heróis e super-heróínas como motivação e aponte os detalhes das linhas, formas e cores desses trajes. Não se trata de um exemplo a ser copiado, mas de uma fonte iconográfica para a criação.

- A proposta dessa seção possibilita aos estudantes cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Para complementar

FRANÇA, Cecília Cavalieri.

Festa mestiça: o congado na sala de aula. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2011.

O livro apresenta o congado brasileiro, contextualizando sua origem na África e as transformações por que passou no Brasil até se tornar uma manifestação popular de cunho religioso.

MUSEU AFRO BRASIL. São Paulo, [20--?]. Disponível em: www.museuafrobrasil.org.br/. Acesso em: 23 mar. 2025.

O site do Museu Afro Brasil dispõe de imagens de algumas obras africanas do seu acervo, como máscaras, pinturas, arte plumária, obras têxteis e cerâmicas, datadas do século XVI até os dias atuais. O museu é aberto à visitação e está localizado no Parque do Ibirapuera, em São Paulo (SP).

POVOS INDÍGENAS NO BRASIL. [20--?]. Site. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt>. Acesso em: 23 mar. 2025.

Site do Instituto Socioambiental que reúne informações sobre os diversos povos indígenas brasileiros, como história, forma de organização social, rituais e demais elementos de cada cultura.

6 NO DIA COMBINADO, APRESENTE AOS COLEGAS O DESENHO E A MÁSCARA QUE VOCÊ FEZ. CONTE COMO É O SUPER-HERÓI QUE VOCÊ INVENTOU E QUE ELEMENTOS VOCÊ ESCOLHEU PARA DECORAR SUA MÁSCARA.

7 COM A AJUDA DO PROFESSOR, EXPONHAM OS DESENHOS FEITOS PELA TURMA EM UM LOCAL DA ESCOLA PARA QUE OS COLEGAS DE OUTRAS TURMAS E FUNCIONÁRIOS DA ESCOLA POSSAM VÊ-LOS TAMBÉM.

8 COMBINEM COM O PROFESSOR UM MOMENTO PARA VESTIREM AS MÁSCARAS PRODUZIDAS E BRINCAREM COM ELAS COLETIVAMENTE.



Deborah MinvDIBER

Orientações didáticas

- Incentive os estudantes a vestirem a máscara e a agirem como se tivessem os superpoderes que eles inventaram.
- Alguns estudantes podem se sentir envergonhados e preferir fazer a apresentação apenas contando quais são seus superpoderes. Isso não é um problema, pois cada um tem seu tempo na relação com o teatro e, principalmente, na exposição ao público em uma atividade teatral. Sendo assim, acolha as diferenças na sala de aula.
- Oriente-os a realizarem as ações de forma segura, evitando movimentos que possam machucá-los.
- A atividade realizada anteriormente no cortejo de máscaras pode ser retomada aqui. Dê um tempo para que os estudantes vistam suas máscaras (é importante que você tenha elástico ou barbante extra para que a máscara possa ser usada adequadamente).

- A apresentação pode ser realizada dentro de um círculo de giz desenhado no chão, como uma espécie de redoma que concede aos estudantes seus superpoderes.
- Mesmo que alguém não queira vestir a máscara, pode fazer sua apresentação no círculo de giz. O importante é que eles tentem interagir com o público, olhando e falando diretamente para os colegas, e não apenas para o professor.
- O círculo de giz também é uma forma de apresentar aos estudantes o espaço teatral. Quando o estudante entra no espaço, ele é um super-herói; quando está fora dele, é ele mesmo. Essa é uma convenção importante para o teatro.

**ENSAIO GERAL**

NESTE CAPÍTULO, VOCÊ APRENDEU:

- QUE AS FESTAS POPULARES ENVOLVEM ELEMENTOS DE DIFERENTES TIPOS DE ARTE.
- QUE AS MÁSCARAS SÃO MUITO IMPORTANTES PARA O TEATRO E PARA AS FESTAS POPULARES.
- QUE AS MÁSCARAS PODEM SER FEITAS DE MUITAS FORMAS E COM DIVERSOS MATERIAIS.
- A CONFECCIONAR UMA MÁSCARA. E A REALIZAR UM CORTEJO MASCARADO.
- QUE AS MÁSCARAS TAMBÉM SÃO USADAS NA ÁREA DA SAÚDE.
- A CRIAR UM SUPER-HERÓI MASCARADO.

**MULTITECA****LIVROS**

- **LÁ NO MEU QUINTAL**, DE GABRIELA ROMEU E MARLENE PERET. PEIRÓPOLIS, 2019.
ESSE LIVRO CONVIDA VOCÊ A CONHECER BRINCADEIRAS DE NORTE A SUL DO BRASIL.
- **O LIVRO DAS MÁSCARAS**, DE CLARICE UBA E BRUNA LUBAMBO. LUME LIVROS, 2022.
O LIVRO APRESENTA A VIDA DE SETE ANIMAIS DIFERENTES. INCLUI MÁSCARAS PARA QUE O LEITOR IMAGINE COMO SERIA VIVER COMO ELES.

Sugestão de avaliação formativa

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

a. Cite três elementos das festas juninas.

Resposta esperada: Quadrilha, bandeirinhas, comida típica, etc.

b. Qual é a importância das máscaras no teatro?

Resposta esperada: As máscaras são parte da tradição teatral. No teatro do Ocidente, são usadas desde a Grécia Antiga até hoje.

c. Cite o nome de dois tipos de máscaras usadas no teatro.

Resposta esperada: máscaras gregas, nariz de palhaço, máscaras de super-heróis, entre outras.

d. As máscaras existem apenas no teatro? Cite outras situações nas quais as pessoas usam máscaras.

Resposta esperada: Não, as máscaras também são parte de festas (como o reisado) e rituais (como os dos povos Waujá). Também são usadas em alguns tipos de trabalho (como o do apicultor) ou para proteção contra doenças, etc.

Considere corretas as respostas diversas que sejam pertinentes. Caso apresentem dificuldades no decorrer da avaliação, retome com eles os conteúdos abordados e as atividades do box *Arte e Saúde* e da seção *Pesquise!*. Essas atividades permitem que os estudantes que não compreenderam o conteúdo anteriormente possam recuperar as aprendizagens nesse momento.

Orientações didáticas

- Em uma roda de conversa, leia com os estudantes os pontos elencados no *Ensaio geral* e retome com eles os conteúdos estudados neste capítulo. Aproveite o momento para esclarecer dúvidas remanescentes e promover a autoavaliação.
- Se possível, leia com os estudantes os livros indicados na *Multiteca*.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- conhecer diferentes manifestações populares de dança brasileira de matrizes africana, indígena e europeia.
- reconhecer as danças populares como parte da expressão popular nacional, considerando as particularidades regionais e reforçando as características de identidade cultural de um povo.
- conhecer artistas importantes na cena da cultura popular brasileira, como Antonio Nóbrega.
- reconhecer o corpo dançante como elemento de investigação das danças populares brasileiras.
- experimentar aspectos da dança de roda e a criação de movimentos em dança.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

- » **Competências gerais da Educação Básica:** 1, 2, 3, 4, 9 e 10.
- » **Competências específicas de Linguagens:** 1, 2, 3 e 5.
- » **Competências específicas de Arte:** 1, 3, 4, 8 e 9.
- » **Competência específica de Educação Física:** 7.
- » **Competência específica de História:** 1.

Habilidades

- » **Habilidades de Arte:** EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR24, EF15AR25 e EF15AR26.
- » **Habilidade de Educação Física:** EF12EF12.



sessenta

Roteiro de aula

- Observe com os estudantes a imagem de abertura do capítulo.
- Pergunte o que eles sabem sobre danças e tradições populares brasileiras e se já viram, no município ou região onde moram, alguma dança semelhante à representada na fotografia.
- Em seguida, leia o texto com eles e, em uma roda de conversa, promova coletivamente as atividades da *Ciranda*.

Orientações didáticas

- O objetivo dessa seção é avaliar o conhecimento prévio dos estudantes sobre danças populares características do município ou região onde vivem. Procure levar os estudantes a perceber a importância das danças populares considerando-as manifestações da expressão de um povo e, consequentemente, fator de identidade cultural. Mobilize-os a reconhecer

grupos de dança popular na comunidade ou no município onde a escola está localizada.

- Depois do trabalho com as atividades da seção *Ciranda*, explique aos estudantes que, no Brasil, as danças populares carregam influências das tradições de cada estado e dos povos indígenas, africanos, europeus e, em alguns estados, asiáticos. Dependendo da região, as danças podem ser influenciadas por mais de uma dessas culturas.
- **Atividade a:** Faça a leitura da imagem de abertura com os estudantes. Ouça a opinião deles e chame a atenção da turma para as roupas, os acessórios, os movimentos dos dançarinos e os arcos de flores. Comente as informações presentes na legenda com os estudantes.
- **Atividades b e c:** É interessante fazer um levantamento prévio das danças e dos grupos de dança popular existentes na comunidade ou no município em que a escola está localizada.

Não escreva no livro.

**HABILIDADE MOBILIZADA
NA ABERTURA DO
CAPÍTULO**

» (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

- Registre na lousa algumas danças e suas influências, incentivando os estudantes a participar da construção dessa lista. Leve-os a comentar quais danças conhecem e como souberam dela (por tradição familiar, por ser comum na comunidade onde vivem, etc.), entre outras questões. Alguns exemplos:
 - Danças de influência africana: tambor de crioula, capoeira.
 - Danças de influência indígena: caboclinhos, cateretê, cururu.
 - Danças indígenas: toré, kuarup.
 - Danças de influência europeia: folia de reis (Espanha e Itália), quadrilha (Portugal e França), fandango (Portugal).
 - Danças japonesas: shibu, kenbu.
 - Danças com várias influências: bumba meu boi (culturas espanhola, portuguesa, africana e indígena), maracatu (composto de uma mistura de elementos indígenas, europeus e afro-brasileiros), maculelê (influência africana e indígena).

Luz Rocha/Arquivo Grupo Aruanda

CAPÍTULO**3****Dançando o Brasil**

O Brasil é um país cheio de diversidade! Em cada região, manifestações artísticas mostram a riqueza da cultura local, formando um conjunto rico e especial.

Ciranda

- Observe a imagem desta abertura e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir. **Respostas pessoais.**
- a. Quais elementos mais chamaram sua atenção?
- b. Cite uma dança popular da região ou município onde você mora.
- c. Como são os passos, as roupas e os objetos usados na dança que você citou? As pessoas dançam de mãos dadas, em grupo ou separadas?
- d. Você considera importante preservar as danças populares? Por quê?



sessenta e um

61

Assim, mesmo que os estudantes não conheçam nenhuma dança, você poderá apresentar algumas informações a eles. Considere também pesquisar danças típicas da região em que se localiza a escola, apresentando a noção de regiões brasileiras para a turma.

**Autoconsciência**

- **Atividade d:** As danças populares são formas de expressão regional e nacional. Espera-se que os estudantes concluam que respeitar e preservar as danças populares é muito importante para valorizar a identidade cultural de um povo ou de uma comunidade. Comente com a turma que muitas danças são consideradas Patrimônio Cultural da Humanidade pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco). No Brasil, podemos citar a capoeira, o frevo, entre outras.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “BRINCAR E DANÇAR É SÓ COMEÇAR!”

- » (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.
- » (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.
- » (EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

Diversidade e inclusão

Para facilitar a participação e a apreensão de conhecimento por parte de estudantes com **Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH)**, trabalhe com os textos desse tema em etapas curtas e definidas. Trabalhe individualmente cada uma das danças, mostrando imagens grandes e breves vídeos de cada uma delas, mobilizando os estudantes a observar os trajes, os movimentos e o ambiente. Se possível, depois de cada apresentação, reserve um momento para que desenhem a dança, mostrando o que chamou a atenção deles. Os estudantes podem apresentar as imagens que produziram, criando um painel coletivo com as danças que estão sendo estudadas nesse tema. Essa proposta visa garantir a inclusão, respeitando o ritmo e estimulando a criatividade do estudante.

Saiba mais

Leia algumas informações complementares sobre o frevo, o siriri e a chula.

O Frevo é uma dança carnavalesca original e nascida do povo. [...]

Diz-se que a presença da sombrinha veio da necessidade de levar grandes guarda-chuvas e sombrinhas para proteger os instrumentos das bandas das chuvas que eram comuns naquela época.

Brincar e dançar é só começar!

A cultura popular brasileira é rica em danças diversas, e cada uma delas ajuda a compor a tradição artística e cultural da região em que surgiu. Essas danças fazem parte de comemorações religiosas e históricas, festas, acontecimentos do cotidiano e brincadeiras passadas de geração para geração.

As danças populares acontecem, geralmente, em espaços públicos, como praças e ruas, e podem contar com a participação da comunidade local. Elas apresentam grande variedade de movimentos corporais e incluem músicas animadas, figurinos e adereços que demonstram a alegria e a criatividade do povo.

No Brasil, muitas das danças populares são influenciadas pelas culturas indígenas, africanas e europeias, ou até mesmo por mais de uma dessas culturas.

Vamos conhecer algumas dessas danças?

O **frevo** é uma dança típica do Carnaval de rua de Pernambuco e agrega muitas pessoas. Com roupas vibrantes, sombrinhas coloridas na mão e movimentos rápidos de braços e pernas, os dançarinos acompanham o ritmo acelerado do frevo.



▲ Passistas de frevo em Recife, Pernambuco. Foto de 2024.



▲ Mulheres quilombolas e ribeirinhas dançando o carimbó na Vila de Mangabeira, Pará. Foto de 2025.

Típico do Pará, o **carimbó** é uma dança com influências indígena, africana e portuguesa. As mulheres costumam usar saias rodadas volumosas e coloridas e, muitas vezes, adereços no pescoço e no cabelo. Na coreografia, fazem giros e jogam um lenço no chão para que o parceiro o apanhe, em sinal de respeito.

62

sessenta e dois

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto do tema “Brincar e dançar é só começar!”. Para isso, peça que acompanhem sua leitura no livro.
- Em seguida, faça a leitura de cada uma das imagens com os estudantes e converse com eles sobre os movimentos, as roupas e os adereços nelas representados.
- Se julgar adequado, aprofunde a discussão contando alguma das informações dos textos do box *Saiba mais*.

Orientações didáticas

- Esse tema mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Multiculturalismo – Diversidade cultural e Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras**, uma vez que leva os estudantes a conhecer e a valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial de culturas

diversas, em especial a cultura brasileira, e a experimentar e a apreciar formas distintas de manifestações da dança em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal. Por essas razões, trata-se também de uma boa oportunidade para um trabalho interdisciplinar com Educação Física, pois mobiliza a habilidade **EF12EF12**, levando os estudantes a identificar os elementos constitutivos das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

- Comente com os estudantes que o território brasileiro é vasto e sua população é formada por diversas etnias. Esses fatores contribuem para que o país tenha uma cultura popular muito diversificada.
- Cultura popular é um conjunto de características que envolvem pessoas de uma mesma sociedade, como o modo de agir e interagir

Não escreva no livro.

O **siriri** é típico dos estados de Mato Grosso e Mato Grosso do Sul. Tem raízes indígenas e forte ligação com as festas de santo. O nome “siriri” se refere à forma alada do cupim, que voa em círculos ao redor da luz artificial, realizando movimentos semelhantes aos da dança. Os passos do siriri incluem movimentos que lembram a marcha indígena, giros feitos pelas mulheres e sapateado e bater de palmas feitos pelos homens.



Francisco Maia/Fotografia

▲ Apresentação de siriri do grupo Ribeirinha em Cuiabá, Mato Grosso. Foto de 2023.

De origem portuguesa, a **chula** é uma dança típica do Sul do Brasil, geralmente dançada por homens. Nela, os dançarinos se desafiam executando passos de sapateado e movimentos acrobáticos sobre um galho longo ou pedaço de madeira.



Zé Carlos de Andrade/Arquivo do blogário

♦ Apresentação de chula em Santa Cruz do Sul, no Rio Grande do Sul. Foto de 2024.

sessenta e três

63

socialmente, as crenças, os valores, o modo como educam as crianças, bem como as danças e as músicas típicas, as festas tradicionais, a literatura, a arte e a gastronomia.

- As danças populares são passadas de geração em geração. Os membros mais antigos da comunidade ou os mestres, além de ensinar, têm o papel de inserir os mais jovens no grupo, no momento adequado.

Quando o tempo se abria, os brincantes começaram a improvisar e aos poucos tornou-se adereço obrigatório na dança, diminuindo seu tamanho e ganhando cores vibrantes. [...]

CAMPOS, Marcos Antônio Almeida; MAGALHÃES, Patrick Anderson Martins (org.). *Apostila de Danças Tradicionais Brasileiras*. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2021. p. 41. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/58567/1/2021_liv_maacampus.pdf. Acesso em: 19 mar. 2025.

O siriri é uma dança folclórica da Região Centro-Oeste do Brasil (Mato Grosso e Mato Grosso do Sul), e faz parte das festas tradicionais e festejos religiosos.

[...] Como instrumentos musicais, acompanham a viola de cocho, o cracacha (ganzá) e o mocho ou tamboril. [...] A expressão corporal e a coreografia transmitem o respeito e o culto à amizade, por isso é conhecido como dança mensagem.

ABRASOFFA. *Siriri*. [S. l.: 20--]. Disponível em: <https://abrasoffa.org.br/dancas-tipicas/siriri-3/>. Acesso em: 27 maio 2025.

A Chula é uma das mais famosas danças do rico e tradicional folclore da região Sul do Brasil.

[...] Dois peões tropeiros se encontram pelos caminhos de suas viagens e travam um duelo através da dança. [...]

Vencer o duelo significa, no caso da chula, não repetir o passo do adversário, não bater na lança em torno da qual se dança e nem sair do ritmo ou compasso.

A chula é dançada ao som de uma sanfona, conhecida no sul como gaita.

Os dois personagens centrais da trama são peões, a mais tradicional figura da cultura do Rio Grande do Sul, e estão vestidos exatamente como manda a tradição: botas, bombacha, poncho, chapéu, levam chicotes e berrante, instrumentos usados para lidar com os animais.

BRANDÃO, Toni. *Chula*. São Paulo: Studio Nobel, 2006. p. 16.

HABILIDADE MOBILIZADA NA SEÇÃO PESQUISE!

» (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.



• Acesse o infográfico clicável *Outras danças do Brasil* para conhecer diferentes manifestações brasileiras com os estudantes.



Para casa

• As atividades dessa seção deverão ser feitas em casa, com o auxílio de um adulto, e apresentadas em sala de aula. Os estudantes podem recortar imagens de revistas e jornais ou imprimir imagens da internet. Caso isso não seja possível, eles podem fazer desenhos com base nas imagens que pesquisaram. Providencie um espaço na sala de aula ou na escola para a montagem de um painel com o resultado da pesquisa realizada pela turma.

Atividade complementar

- Para ampliar o conhecimento dos estudantes, proponha uma pesquisa sobre danças populares de outras regiões do Brasil.
- Os estudantes deverão pesquisar, no mínimo, duas imagens de danças tradicionais de regiões brasileiras diferentes daquela onde vivem. A pesquisa deve incluir as respostas às perguntas a seguir: “De qual região do Brasil é essa dança?”; “Quais são os movimentos ou passos comuns dessa dança?”; “Qual é a história por trás dos passos da dança?”; “Que tipo de música acompanha a dança?”.
- Forneça uma listagem com os nomes de algumas danças; por exemplo: bumba meu boi, caboclinhos, quadrilha, retumbão, maculelê, coco, xaxado, maracatu, siriri, calango, entre outras.
- Os estudantes podem expor os resultados das pesquisas no painel sobre danças populares feito na atividade da seção *Pesquise!*, para que os colegas de outras turmas possam apreciá-los.

Os **brincantes** são artistas populares que, ao entrar em cena, dizem que vão “brincar”. Eles podem representar papéis de seres humanos, animais ou seres fantásticos, como as personagens folclóricas.

Os brincantes fazem parte de manifestações culturais tradicionais brasileiras e, em suas apresentações, podem fazer acrobacias, dançar, cantar, falar e tocar instrumentos. Enquanto se apresentam, esses artistas usam toda a criatividade para se expressar e divertir o público, bem como para preservar e promover a cultura local.



▲ Grupo Brincante Popular em Recife, Pernambuco. Foto de 2023.

Pesquise!

Danças do seu município

- 1 Com a ajuda de um adulto, faça uma pesquisa sobre as danças populares do município em que você mora. Para isso, consulte fontes como *sítes*, revistas e jornais impressos ou livros da biblioteca da escola. Assista a vídeos dessas danças para observar os movimentos corporais dos dançarinos e compartilhar mais detalhes com os colegas.
- 2 Selecione uma ou duas fotos dessas danças e cole-as em uma folha de papel avulsa. Se não for possível colar a foto, faça um desenho que represente uma dessas danças.
- 3 Abaixo de cada foto ou desenho, com a ajuda de um adulto, escreva uma legenda de identificação com o nome da companhia, do grupo ou do artista que está executando a dança, o tipo de dança, o local e o ano da apresentação.
- 4 Depois, apresente sua pesquisa para os colegas. A turma toda deverá montar um único painel na sala de aula ou no corredor da escola, onde serão afixados os trabalhos.



Roteiro de aula

- Em sala de aula, leia com os estudantes as orientações da atividade proposta na seção, certificando-se de que todos compreenderam a proposta.
- Estipule uma data de entrega para a atividade e verifique com antecedência se há um espaço na escola ou na sala de aula onde os trabalhos da turma possam ser expostos.

Orientações didáticas

- Essa atividade tem como objetivo levar os estudantes a valorizar o patrimônio cultural brasileiro ao proporcionar a eles o contato com as danças populares, chamando a atenção para o repertório do município ou da região onde vivem. Além disso, tem o objetivo de levá-los a compreender que as manifestações e expressões populares são um importante fator de identidade cultural. Trabalhar as danças

populares com os estudantes é importante para a consolidação das identidades sociais.

- Também é importante incentivar a participação dos familiares, pois, além de contribuírem com informações acerca das danças populares tradicionais da própria região ou município em que vivem, podem ajudar os estudantes na compreensão de sua própria história e identidade.
- Incentive os estudantes a compreender a escola como um espaço para o compartilhamento de práticas que envolvem a memória coletiva de um povo.
- A atividade também promove a consolidação do processo de alfabetização. Procure verificar se os estudantes fazem corretamente a forma gráfica das letras, auxiliando-os no que for necessário.

Curtiu?

2. Resposta pessoal. Os estudantes podem citar os saltos (comuns em diversas danças), que também estão presentes em brincadeiras como pular corda, amarelinha, entre outras, e o gingado, bastante comum na capoeira, etc.

O artista pernambucano Antonio Nóbrega (1952-)

é um renomado pesquisador das danças populares do Brasil, além de ter desenvolvido um estilo próprio de dançar. Seus espetáculos já foram apresentados em muitos países, como Portugal, Alemanha, Estados Unidos, Cuba, Rússia e França.

- 1 Acompanhe a leitura que o professor vai fazer de um depoimento do artista Antonio Nóbrega. Ele conta como iniciou sua carreira na dança.

[...]

Nunca me projetei como dançarino, artista de palco ou de teatro. Inicialmente, me via como músico, com o violino, e um pouco como cantor. Quando comecei a frequentar as manifestações cênicas do cavalo-marinho, do caboclinho, me afeiçoei por aquelas danças e seus brincantes e, curiosamente, fui puxado para dentro do brinquedo. Tudo isso se processou de forma muito inconsciente. Talvez, o fato de eu ter exercitado a arte enquanto espetáculo – quando criança com minhas irmãs, através do conjunto que nós tínhamos – tenha deixado uma **sequela**. [...]



▲ Antonio Nóbrega em apresentação do espetáculo *Setenta + 1*, no município de São Paulo. Foto de 2023.

sequela: consequência, resultado.

Márcio Bastos. Antonio Nóbrega e as voltas do tempo. Revista *Continente*. Recife, 2 maio 2022. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/257/antonio-nobrega-e-as-voltas-do-tempo>. Acesso em: 20 mar. 2025.

- 2 No texto, o artista relaciona a dança a uma brincadeira. Converse com os colegas sobre alguma brincadeira ou algum jogo que vocês costumam praticar e que tenha movimentos parecidos com os de uma dança.

sessenta e cinco

65

Roteiro de aula

- Faça com os estudantes uma leitura do texto introdutório e do trecho do depoimento de Antonio Nóbrega. Depois, peça para comentarem o que acharam mais interessante no trecho do depoimento.
- Leve-os a observar a expressão corporal de Antonio Nóbrega na foto que acompanha o depoimento.
- Faça um levantamento do repertório de brincadeiras que os estudantes conhecem. Você pode fazer uma lista das brincadeiras citadas por eles na lousa. Essa atividade contribui para a caracterização de jogos e de danças de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Orientações didáticas

- O brincante é uma personagem importante nas manifestações populares brasileiras. Ele desempenha uma função lúdica do fazer

Não escreva no livro.

artístico, promovendo alegria e integração entre os participantes dessas manifestações e o público.

- Com base nessa visão lúdica do fazer artístico nas tradições populares brasileiras, em 1992, Antonio Nóbrega e sua esposa, Rosane Almeida, criaram em São Paulo o Instituto Brincante, com o objetivo de promover cursos, apresentações, oficinas, mostras e encontros para difundir a cultura brasileira. Em 2012, foi criada a Companhia Antonio Nóbrega de Dança.
- Se julgar adequado, mostre aos estudantes fotos e vídeos de Antonio Nóbrega dançando, incentivando-os a conhecer melhor essa personalidade e sua expressão artística.

HABILIDADE MOBILIZADA NO BOXE CURTIU?

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

Atividade complementar

- Se julgar adequado, assista com os estudantes ao filme *Brincante*.
- Após a exibição do filme, peça aos estudantes que formem uma roda. Converse com eles a respeito do que assistiram e peça-lhes que expressem suas observações e impressões.
- Aproveite o momento em que os estudantes estão organizados em roda e peça a alguns deles que mostrem movimentos realizados pelos artistas, no filme, que tenham lhes chamado atenção.
- Também pode ser interessante pedir aos estudantes que registrem, por escrito ou em forma de desenho, os elementos que mais lhes chamaram atenção no filme.

Para complementar

BRINCANTE — O filme | íntegra. [S. l.: s. n.], 2014. 1 vídeo (92 min). Publicado pelo canal Instituto Brincante. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HXpQwTFIfN8>. Acesso em: 28 mar. 2025.

O filme mostra uma viagem conduzida pelas personagens João Sidurino e Rosalina, interpretados por Antonio Nóbrega e Rosane Almeida, em um misto de ficção e de documentário, abordando diversas expressões culturais do Brasil. O filme apresenta aspectos do trabalho de Antonio Nóbrega, ressaltando a cultura popular de maneira poética e divertida. O filme tem classificação indicativa livre.

INSTITUTO BRINCANTE. SÃO PAULO, [20--?]. Disponível em: www.institutobrancante.org.br/. Acesso em: 20 mar. 2025.

O Instituto Brincante tem como foco a pesquisa e a reelaboração da cultura brasileira. É um espaço de conhecimento, assimilação e recriação das inúmeras manifestações artísticas do país, que celebra a riqueza da cultura nacional e a importância de sua diversidade.

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

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

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

» (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

- As atividades desenvolvidas na seção *Explore, experimente e crie!* levam os estudantes a explorar o processo criativo em dança a partir da integração e das relações processuais entre os movimentos corporais, o uso de adereços e os estímulos sonoros.

Explore, experimente e crie!

Dançando com objetos

Uma das características marcantes das danças populares é o uso de **adereços** pelos dançarinos, o que os ajuda, por exemplo, a contar uma história. Cada tipo de dança tem os próprios adereços, que podem ser chapéus, colares, fitas, instrumentos musicais, entre muitos outros.

Artes integradas

adereço: objeto, bijuteria ou enfeite que compõe um figurino.

Etapa 1 - Escolhendo e investigando adereços

1. Organizem-se em grupos com quatro ou cinco integrantes.
2. O professor vai disponibilizar alguns adereços para a turma. Você e seus colegas de grupo devem escolher um tipo de adereço. É importante que a escolha seja feita de forma coletiva.



66

sessenta e seis

Roteiro de aula

- Chame a atenção dos estudantes para a inscrição da lousa na ilustração. Pergunte se reconhecem as palavras. Esse procedimento apoia o desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita no uso de letras em diferentes fontes, colaborando para o processo de alfabetização.
- Selecione músicas instrumentais brasileiras para usar de estímulo sonoro para os estudantes na exploração de movimentos. Organize o espaço da sala de aula para uma atividade prática de dança e auxilie os estudantes a formar grupos com quatro ou cinco integrantes.

Orientações didáticas

- **Etapa 1:** Disponibilize alguns adereços para que cada grupo possa escolher o que usar. Algumas sugestões são: som-

brinha de frevo, chapéus, arco de flores, fitas de cetim, lenços coloridos, elástico com guizos.

- Utilizando as músicas selecionadas previamente, peça aos estudantes que explorem e pesquisem as possibilidades de movimentos que podem ser feitos com os adereços escolhidos.
- Em seguida, os estudantes devem selecionar três movimentos e a ordem em que serão apresentados. Também devem decidir quantas vezes cada movimento será repetido.
- Os grupos devem ensaiar a sequência e a repetição desses movimentos. A apresentação de cada grupo deve durar cerca de 2 minutos.
- Auxilie os grupos nessa etapa, pois alguns estudantes podem ter dificuldades na memorização e na execução dos passos

sugeridos pelos colegas. É importante garantir que ninguém se sinta pressionado nem intimidado durante a atividade.

- Pequenas noções coreográficas começam a ser introduzidas nesse tipo de atividade, em que o estudante precisa organizar uma sequência de movimentos.
- **Etapa 2:** Cada grupo apresenta à turma o resultado da exploração e da organização dos movimentos com os adereços. Se possível, grave em vídeo as apresentações dos grupos para que elas possam ser exibidas e apreciadas por todos. Nesse caso, consulte a direção da escola para verificar as recomendações relacionadas ao uso das imagens dos estudantes e a necessidade de obter a autorização dos pais.
- Finalizadas as apresentações, forme uma roda de conversa para que os estudantes contem como foi a experiência.

Não escreva no livro.

3. Em seguida, os grupos vão explorar e pesquisar as diversas possibilidades de movimento e representação que podem ser feitas com os adereços escolhidos. O professor vai selecionar algumas músicas para acompanhar a atividade.

Etapa 2 - Apresentando

1. Afastem as carteiras e as cadeiras para abrir espaço na sala de aula e formem uma roda com os colegas.
2. Nessa formação, um grupo por vez deve apresentar aos colegas os movimentos que preparou, utilizando os adereços escolhidos.



3. Terminadas as apresentações, ainda em roda, conversem entre vocês e com o professor sobre a experiência de dançar utilizando adereços. Comentem as apresentações dos colegas e ouçam as opiniões deles.

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

sessenta e sete

67

- Após o relato das experiências, dê alguns exemplos de danças que utilizam os adereços e de que modo são usados. Além do frevo (sombriinhas) e do carimbó (lenço), que já foram abordados no início do capítulo, você pode citar:
 - **Maculelê:** os participantes usam um bastão de madeira com cerca de 60 centímetros para marcar o ritmo.
 - **Moçambique:** durante a dança, os participantes percute m guizos (“paiás”) presos nos tornozelos, nos momentos da dança, batendo os pés no chão.
 - **Dança da fita:** os participantes, em número par, seguram na extremidade de uma das fitas coloridas presas a um mastro de madeira.
- O objetivo dessa atividade é explorar as possibilidades de movimentos com o estímulo de adereços utilizados nas danças populares, proporcionando interação entre os estudantes e a realização do trabalho em grupo.
- Os adereços são muito marcantes nas danças populares brasileiras. Eles são específicos para cada tipo de dança, estabelecendo uma relação importante com os movimentos que os dançarinos executam.
- Nessa atividade, é explorado o processo de criação em dança, com ênfase na relação entre os movimentos corporais e os adereços utilizados nas danças populares brasileiras.
- As vivências das danças populares brasileiras oferecem algumas contribuições para a formação dos estudantes. Entre elas, podem-se destacar: a valorização das identidades e da diversidade do povo brasileiro, a aproximação da realidade e do cotidiano da comunidade onde eles vivem, a construção e o desenvolvimento da noção de coletividade, o estímulo à criatividade.

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma estudantes com **deficiência visual**, garanta a participação deles integrando-os com grupos de colegas e incentivando o apoio mútuo. Providencie adereços táteis, com texturas variadas, sons diversos e formas fáceis de identificar, de modo que os estudantes possam explorá-los e diferenciá-los com as mãos; para isso, você ou os colegas do grupo podem descrever os objetos e os movimentos que estão fazendo, mobilizando a inclusão comunicativa. Na fase de criação, os estudantes podem testar movimentos com os adereços, sentindo o ritmo da música, enquanto os colegas fazem descrições e se movimentam com eles. No momento das apresentações, o espaço deve ser seguro, com marcações sonoras, se necessário. Ao final, na roda de conversa, é importante que cada estudante se identifique ao falar, garantindo a comunicação entre a turma. Valorize a expressão corporal dos estudantes com deficiência visual, mesmo que não sigam exatamente os movimentos dos colegas.

Para complementar

BALÉ FOLCLÓRICO DA BAHIA. Salvador, [20--]. Disponível em: <http://www.balefolcloricodabahia.com.br/site/pt/historia-pt/>. Acesso em: 21 mar. 2025.

O *site* apresenta fotos e resenhas dos trabalhos do grupo, bem como sua história.

**HABILIDADES MOBILIZADAS
NO TEMA “BRINCANDO E
DANÇANDO EM RODA” E NA
SEÇÃO ATIVIDADES**

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

Brincando e dançando em roda



▲ Aracy Andrade. *Brincadeira na praça*, 2012. Acrílica sobre tela, 50 cm × 40 cm.

Os jogos, as cantigas, os brinquedos e as brincadeiras também fazem parte da cultura popular brasileira. E, assim como as danças, essas práticas podem carregar influências de outras culturas, como as dos povos europeus, indígenas, africanos, asiáticos, entre outros.

Nas brincadeiras de **dança de roda**, as crianças fazem uma roda e, de mãos dadas, cantam e dançam. Essas cantigas e o jeito de dançar fazem parte do que chamamos de **herança cultural**, ou seja, são costumes antigos, com formas e estilos próprios de cada região, que podem ser passados oralmente de geração a geração.

As letras das cantigas costumam ser simples, fáceis de memorizar e muitas vezes trazem temas ligados à cultura local. Além disso, é importante lembrar que uma mesma cantiga pode apresentar variações na letra dependendo do local onde é cantada.



68

sessenta e oito

Roteiro de aula

- Oriente os estudantes a observarem a reprodução da tela, verifique se percebem que há crianças brincando de roda e jogando amarelinha. Em seguida, converse sobre o que já conhecem da prática das danças de roda. Leia com eles o texto e as cantigas propostas no tema.
- Descreva como é o jeito de brincar em duas versões da *Farinhada*:
 - **Jeito de brincar a farinhada em Araçuaí, Minas Gerais:**
As crianças formam roda de mãos dadas, e uma delas fica no centro, segurando uma peneira. Essa criança canta a música e move a peneira, como se estivesse peneirando farinha. As crianças em roda dançam. Na letra, a criança do centro da roda substitui o nome “João” pelo nome de uma das crianças que estão na roda.

A criança que foi chamada entra também no meio da roda, e a música recomeça. Ela faz os mesmos movimentos de peneirar e chama a terceira criança, e assim por diante. A brincadeira só acaba quando todas estiverem “peneirando” no meio da roda.

- **Jeito de brincar a farinhada em Parintins, Amazonas:**

Nessa versão, as crianças formam roda de mãos dadas e, enquanto dançam e rodam, cantam os versos da música.

- Forme uma roda de conversa para realizar a atividade, incentivando os estudantes a responder às questões com base nos próprios conhecimentos, promovendo um momento de compartilhamento.

Orientações didáticas

- No Brasil, as danças de roda carregam influência das culturas europeia, indígena e africana.

Não escreva no livro.

Essas variações ocorrem porque é comum que as pessoas, mesmo sem querer, mudem algo na letra das cantigas ao transmiti-las a outras pessoas. Acompanhe a leitura que o professor vai fazer das cantigas. **a. Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes identifiquem, no próprio repertório de brincadeiras, alguma dança de roda de que já tenham participado e compartilhem as experiências.**

Farinhada

Vou fazer uma farinhada
Muita gente eu vou chamar

Só quem entende de farinha
Pode peneirar aqui

Vou chamar o João
Para peneirar aqui

Texto da cultura popular.
Araçuaí, Minas Gerais.

Farinhada

Pra fazer a farinhada
O Alessandro eu vou chamar

Só quem gosta de farinha
Pode peneirar assim

Texto da cultura popular.
Parintins, Amazonas.



b. Resposta pessoal.
O objetivo é incentivar os estudantes a identificar, no próprio repertório, danças de roda.

c. Respostas pessoais. Muitas das danças de roda são acompanhadas de movimentos e coreografias, além do deslocamento do corpo em círculo. Espera-se que os estudantes recordem e reproduzam movimentos corporais realizados durante brincadeiras de roda que conheçam.

Atividades

- Converse com os colegas e o professor sobre estas perguntas. 
 - a.** Você já brincou de roda? Se sim, como foi?
 - b.** Você se lembra do nome ou de um trecho da música que acompanhava a brincadeira? Se sim, comente com os colegas.
 - c.** Essa cantiga é acompanhada de alguma dança? Se sim, como são os movimentos?
 - d.** Agora o professor vai reproduzir o áudio das duas versões da cantiga. Ouça com atenção e, depois, comente com os colegas as semelhanças e as diferenças entre elas.  
- Espera-se que os estudantes percebam que o ritmo e a melodia das duas versões são parecidos e que a principal diferença é a letra.**

sessenta e nove

69

Alguns exemplos são: “Fui no Itororó”, “Ciranda cirandinha”, “Cai cai balão”, “A barata diz que tem”, “A canoa virou”, “Sambalelé”, “Peixe vivo”, etc.

- É importante lembrar que as danças populares do repertório brasileiro não devem ser aprendidas simplesmente como um conjunto de passos ou por um processo de uma repetição mecânica, sem história, sem contexto, sem compreensão da linguagem. De modo geral, qualquer tipo de dança precisa ser entendido considerando a relação entre quem dança, onde se dança e o que se dança.
- Nos processos de formação dos estudantes, é importante que eles conheçam as danças de roda como uma forma de preservação da cultura brasileira. Entretanto, elas também podem ser trabalhadas com a finalidade de incentivar o processo criativo, com adap-

tações, a criação de novos movimentos e a resignificação das tradições.

- **Atividade a:** Cuide para que essa conversa inicial seja um momento de troca de experiências no qual todos se expressem de forma respeitosa. É um momento para o exercício do diálogo e da colaboração.
- **Atividade b:** Caso nenhum estudante se lembre de canções que acompanham brincadeiras, compartilhe algumas cantigas do seu repertório.
- **Atividade c:** É importante chamar a atenção dos estudantes para os tipos de movimentos corporais realizados durante as danças, ampliando o repertório de movimentos da turma, além de valorizar a cultura e as tradições locais.
- **Atividade d:** Reproduza para os estudantes os áudios 9 e 10, que apresentam, respectivamente, a versão mineira e a versão amazonense da cantiga.

- Leve os estudantes a perceber que o áudio das cantigas mostra como as brincadeiras funcionam, trocando o nome das pessoas que estão participando. Depois que eles tiverem aprendido a cantá-las, promova uma brincadeira com a turma, garantindo que o nome de todos seja mencionado.
- Essa seção incentiva os estudantes a experimentar e a apreciar formas distintas de manifestações da dança, a discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em danças como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios e a experimentar jogos e danças.

**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.

Explore, experimente e crie!

Roda dos nomes

Etapa 1 - Criando a dança do seu nome

1. Cada estudante vai falar em voz alta o próprio nome, prestando atenção ao som que emite enquanto fala. Depois deverá soletrar seu nome também em voz alta, observando o ritmo criado. O som do nome e o som dos nomes das letras devem funcionar como uma música para guiar os movimentos que serão criados.
2. Crie um movimento corporal para fazer enquanto pronuncia seu nome e outro movimento para fazer enquanto soletra seu nome. Podem ser movimentos como se abaixar e em seguida se levantar, erguer o braço direito e depois o esquerdo, etc. Experimente os movimentos que achar mais interessantes.



Etapa 2 - Dançando a "Roda dos nomes"

1. Afastem as carteiras e as cadeiras para o canto da sala de aula e formem uma roda.
2. De mãos dadas, girem para a direita batendo os pés, todos ao mesmo tempo. Após completarem uma volta, parem no mesmo lugar em que começaram a girar e continuem a bater os pés no chão, mas, agora, incluam palmas ao movimento, de modo que todos batam pés e palmas juntos quando estiverem parados.



Linhas Morena/DGBR



70

setenta

Roteiro de aula

- As danças de roda ou cirandas da cultura popular são ritmadas, coletivas, agitadas e divertidas e apresentam infinitas possibilidades de movimentos, como pular, correr, girar, abaixar, rolar.
- Essas danças promovem a integração entre os participantes, fortalecendo os laços afetivos. A atividade é uma adaptação das danças de roda tradicionais da cultura brasileira.
- Organize o espaço da sala de aula, afastando carteiras e cadeiras, de modo que haja espaço suficiente para a movimentação dos estudantes.

Orientações didáticas

- **Etapa 1:** Forme uma roda com os estudantes, preparando o espaço da sala de aula para a prática da dança.
- Em seguida, oriente-os a criar movimentos enquanto falam o próprio nome e, depois,

enquanto soletram o nome. Essa etapa possibilita o trabalho, a criação e a improvisação de movimentos dançados. Também mobiliza os estudantes a estabelecer relações entre as diferentes partes do corpo.

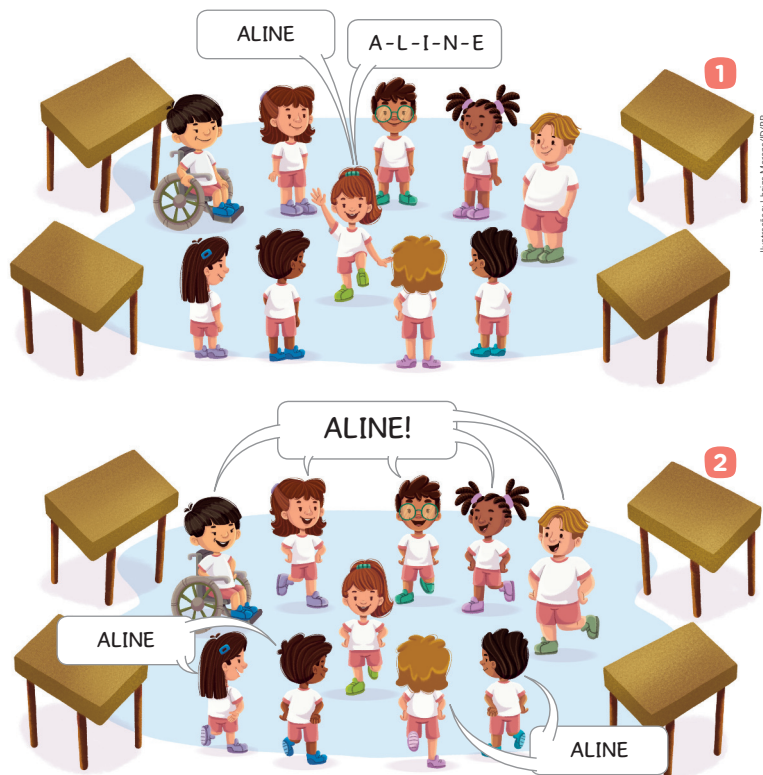
- Auxilie os estudantes caso eles apresentem dificuldades em soletrar o nome. Uma estratégia é escrever os nomes na lousa e pedir aos colegas que os soletram em conjunto.
- É importante garantir que ninguém se sinta pressionado ou intimidado caso surja alguma dificuldade. Lembre-se de que essa atividade precisa ser prazerosa para todos os estudantes.
- **Etapa 2:** Siga as orientações do Livro do Estudante para organizar a movimentação da roda. A entrada dos estudantes na roda pode ser organizada por ordem alfabética ou de acordo com a posição que ocupam nela. É importante que todos os estudantes tenham a oportunidade de ir ao centro da roda.

Não escreva no livro.

3. Nesse momento, um estudante deve ir até o centro da roda. Ele terá de dizer e soletrar o próprio nome fazendo, ao mesmo tempo, os movimentos que criou (ilustração 1). Quando esse estudante tiver terminado, todos os integrantes da roda devem, juntos, repetir os movimentos que o colega fez dizendo o nome dele (ilustração 2).

Atenção!

Ao girar a roda, alternem, a cada vez, os giros para a esquerda e para a direita.



4. Depois, sem sair do lugar, todos começam a bater palmas e os pés para que, quem estiver no centro, volte para a roda. Então a roda gira de novo e torna a parar após uma volta completa. Depois, é a vez de outro estudante ir até o centro e se apresentar. A brincadeira deve se repetir até que todos tenham apresentado seus movimentos e o nome no centro da roda.
5. Converse com os colegas e o professor sobre a atividade realizada. Comente com eles como foi a experiência de criar os movimentos, soletrar e falar seu nome em voz alta.
Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes possam se expressar e compartilhar suas experiências com a turma.



setenta e um

71

- Ao final, converse com os estudantes sobre a atividade. Peça-lhes que comentem como foi para eles a experiência de criar os movimentos, de soletrar e falar seu nome em voz alta e de brincar com os colegas. Essa parte da atividade pretende mobilizá-los a discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas vivenciadas em dança.
- A atividade tem o objetivo de favorecer uma experiência lúdica, promovendo a integração e a valorização da identidade de cada participante, estimulando o processo de criação de movimentos.
- O nome próprio é uma expressão identificatória e distintiva das pessoas, isto é, simboliza a identidade de cada um. Além de ser um direito, o nome carrega sentidos singulares que dizem respeito à história de cada indivíduo; portanto, tem uma dimensão afetiva muito importante que precisa ser respeitada.
- A atividade de soletrar o nome desenvolve o conhecimento alfabético, contribuindo para o processo de alfabetização dos estudantes.

Para complementar

BRITO, Teca de Alencar. *De roda em roda: brincando e cantando o Brasil*. Ilustrações de Taisa Borges. São Paulo: Editora Peirópolis, 2013.

Essa obra apresenta cantigas de roda, rodas de verso e ritmos tradicionais de diversos lugares do Brasil, acompanhados de ilustrações, informações sobre a origem e de um CD.

HABILIDADE MOBILIZADA NO BOXE ARTE E A VALORIZAÇÃO DO IDOSO

» (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.

Saiba mais

Para saber mais sobre o tambor de crioula, leia o trecho a seguir.

O Tambor de Crioula é uma manifestação afro-brasileira que ocorre na maioria dos municípios do Maranhão, envolvendo uma dança circular feminina, canto e percussão de tambores. Dela participam as coreiras ou dançadeiras, conduzidas pelo ritmo intenso dos tambores e pelo influxo das toadas evocadas por tocadores e cantadores, culminando na punga ou umbigada — gesto característico, entendido como saudação e convite. [...] Trata-se de um referencial de identidade e resistência cultural dos negros maranhenses, que compartilham um passado comum.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. *Tambor de Crioula do Maranhão*. Brasília, DF, [20--]. Disponível em: <https://bcr.iphan.gov.br/bens-culturais/tambor-de-crioula-do-maranhao/>. Acesso em: 20 mar. 2025.

Arte e a valorização do idoso

Dança: respeito ao idoso

A dança permite romper preconceitos, bem como vivenciar e conhecer novas experiências corporais.

Em algumas manifestações populares, os idosos ocupam lugar de destaque, sendo considerados mestres que preservam tradições, muitas vezes transmitidas oralmente, de geração a geração.

O **tambor de crioula** é um exemplo de dança afro-brasileira que tem como principal característica a formação de uma roda com crianças, jovens e idosos, que dançam alternadamente no centro. É uma manifestação típica do Maranhão que envolve ainda canto e percussão de tambores.



▲ Grupo de tambor de crioula Pungar da Ilha, de São Luís, no Maranhão, durante festa de São João. Foto de 2023.

Roteiro de aula

- Inicialmente, procure identificar com os estudantes como é a participação dos idosos nas atividades culturais da comunidade onde vivem.
- Leia com eles o texto do Livro do Estudante. Em seguida, converse com a turma sobre a importância dos direitos do idoso no contexto familiar e comunitário.
- Se julgar adequado, pergunte aos estudantes se eles conhecem o *Estatuto do Idoso* e quais direitos esse documento assegura às pessoas com idade igual ou superior a 60 anos. Essas informações estão disponíveis em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.741.htm (acesso em: 20 mar. 2025). Espera-se que a turma possa debater, com respeito e sem preconceitos, o tema abordado.

Orientações didáticas

- O trabalho com essa seção mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Cidadania e Civismo — Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso**, e promove a interdisciplinaridade com o componente curricular História, pois busca levar os estudantes a reconhecer a importância de respeitar o direito dos idosos no contexto familiar e na comunidade, além de conscientizá-los da necessidade de garantir acesso a esse grupo social em todos os espaços, incluindo o da arte e da cultura, respeitando e aprendendo com suas experiências e seus saberes.
- Nas tradições populares, os idosos ocupam lugar de grande respeito e são considerados a memória viva do grupo, isto é, mestres que preservam os costumes e a identidade cultural entre as gerações.
- Uma das maneiras de contribuir para essa conscientização é assegurar que todos conheçam os direitos garantidos no *Estatuto do Idoso*. Esse documento preconiza que, ao atingir 60 anos, a pessoa idosa continua a ter os mesmos direitos de todos os cidadãos, além de prever alguns direitos específicos.
- Se possível, convide membros idosos da comunidade escolar para atividades que valorizem suas experiências.



Ensaio geral

Neste capítulo, você aprendeu:

- a reconhecer diferentes manifestações de danças populares brasileiras.
- a entender as danças populares como expressão regional e nacional e como fator de identidade cultural de um povo ou de uma comunidade.
- um pouco sobre o trabalho do artista Antonio Nóbrega.
- a explorar novos movimentos na criação de danças utilizando adereços e elementos das danças populares.



Multiteca

Livros

- ***Danças do Brasil***, de Ieda Oliveira. Ilustrações de Cecília Murgel. Cuore, 2022.
Essa coleção em três volumes apresenta danças tradicionais brasileiras, como o samba, o jongo e o carimbó, e valoriza nossa identidade cultural por meio dessas manifestações.
- ***José Moçambique e a capoeira***, de Joaquim de Almeida, Laurabeatriz e Thereza Almeida. Companhia das Letrinhas, 2007.
O livro conta o surgimento da capoeira e descreve os movimentos e os instrumentos musicais usados nela, revelando a importância desse misto de luta e dança na cultura brasileira.

Site

- ***Companhia Antonio Nóbrega de Dança***. Disponível em: <https://antonionobrega.com.br/site>. Acesso em: 22 maio 2025.
A Companhia Antonio Nóbrega de Dança foi fundada oficialmente em 2012. Desde então, o trabalho do grupo é voltado ao estudo e à prática das danças brasileiras.

setenta e três

73

Orientações didáticas

- Leia com a turma cada um dos pontos listados no *Ensaio geral*.
- Peça aos estudantes que comentem o que se recordam de cada um deles.
- Em uma roda de conversa, relembre com os estudantes as habilidades mobilizadas e faça perguntas que os conduza a uma autoavaliação em relação aos assuntos tratados.
- Se possível, mostre aos estudantes os livros indicados na *Multiteca* e reserve um momento para visitar o *site* sugerido com eles.

Sugestão de avaliação formativa

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

- a. Uma das características marcantes das danças populares são os adereços usados pelos dançarinos. Quais são os tipos de adereço mais usados nas danças?

Resposta esperada: Entre os adereços, destacam-se chapéus, colares, fitas, entre outros.

- b. Neste capítulo, você experimentou novos movimentos, usando adereços de danças populares. Como foi essa experiência?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compartilhem entre si as experiências da atividade.

- c. Quais são as danças mais populares no município onde você mora?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes citem nomes de danças do repertório do município onde moram.

- d. Qual é a importância das danças populares brasileiras para a população?

Resposta esperada: As danças populares, de expressão regional e nacional, são um importante elemento de identidade cultural de um povo ou de uma comunidade.

Caso os estudantes apresentem dificuldades no decorrer da avaliação formativa, retome com eles, como atividade de remediação, os conteúdos abordados nos temas "Brincar e dançar é só começar" e "Brincando e dançando em roda". Essa atividade permite que os estudantes que não compreenderam o conteúdo anteriormente possam recuperar as aprendizagens nesse momento.

Para complementar

SABINO, Jorge; LODY, Raul. ***Danças de matriz africana: antropologia do movimento***. Rio de Janeiro: Pallas, 2011.

Nessa obra, os autores falam da experiência de afrodescendentes que expressam, por meio da dança, um repertório de gestuais simbólicos que transcende a realidade cotidiana. O livro aponta os papéis sociais dessas danças e como os corpos são moldados pelas atividades do dia a dia.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- conhecer referências da cultura brasileira.
- perceber como as brincadeiras infantis podem carregar informações da cultura de onde ela está inserida.
- observar processos de transformação pelos quais podem passar as brincadeiras, por fazerem parte da tradição oral de um povo.
- apreciar obras de artes visuais e conhecer suas características pictóricas.
- estudar as cores primárias e secundárias.
- experimentar a produção de um brinquedo artesanal.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

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

Habilidades

- » **Habilidades de Arte:** EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR23, EF15AR24 e EF15AR25.
- » **Habilidades de Educação Física:** EF12EF01 e EF12EF02.
- » **Habilidade de Matemática:** EF02MA15.
- » **Habilidade de Ciências da Natureza:** EF02CI02.
- » **Habilidade da Computação:** EF02CO02.

a. Resposta pessoal. Pretende-se que o estudante faça a associação entre a arte e o cotidiano de um povo, com foco no universo infantil, seus brinquedos e suas brincadeiras. É interessante que sejam dados exemplos de brinquedos e brincadeiras de diferentes povos.



c. Respostas pessoais. Nos capítulos anteriores, os estudantes conheceram um pouco da cultura popular brasileira, e por isso é possível que façam associação com o conteúdo já estudado. Como cultura é um conceito complexo e abstrato, convém explicitar aos estudantes que ela está ligada a hábitos, valores, costumes e tradições de um povo, uma nação, uma região, etc., e que as brincadeiras, seus nomes e suas regras refletem isso, pois variam muito de lugar para lugar.

74

setenta e quatro

Roteiro de aula

- Organize a turma em um grande círculo e peça aos estudantes que observem a imagem de abertura e comentem o que acham do tema da aula. Leia o texto em voz alta, de forma lenta e pausada e peça que acompanhem a leitura do texto no livro. Pergunte se compreenderam o que foi lido e se alguém tem alguma dúvida.
- Leia com os estudantes as perguntas da seção *Ciranda* e oriente a realização das atividades.
- Explore com os estudantes os elementos presentes na imagem e peça-lhes que observem como eles se relacionam entre si, como são as personagens e o que elas estão fazendo.

Orientações didáticas

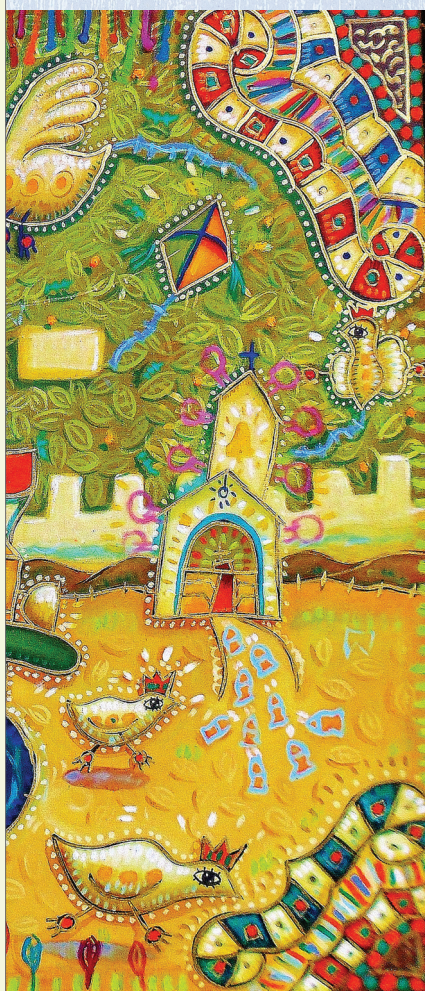
- A pintura de Ronaldo Mendes pertence a um estilo de arte chamado *naïf*, nome francês que, em português, significa "ingênuo". Os artistas adeptos da arte *naïf* muitas vezes

são autodidatas e não se atêm às regras tradicionais de pintura e desenho, criando trabalhos mais espontâneos. Os artistas *naïfs* não se preocupam em criar figuras realistas. Retome o capítulo 2 para mais informações sobre o assunto. Verifique a recepção dos estudantes e comente sobre o assunto com eles, reforçando que nesse tipo de arte os artistas não se restringem às regras tradicionais da pintura.

- Com base na imagem de abertura, peça aos estudantes que identifiquem algum brinquedo ou brincadeira representado na pintura. Peça também que observem as cores vibrantes e as formas presentes na obra.
- É importante que os estudantes percebam que, além do caráter alegre e lúdico dos brinquedos e das brincadeiras populares, seu aspecto cultural está diretamente ligado ao universo da arte.

Não escreva no livro.

b. Respostas pessoais. Espera-se abrir o debate entre os estudantes para verificar a noção que eles têm a respeito da temática. É interessante que sejam dados exemplos de brinquedos e brincadeiras.



Ronaldo Mendes. *Passeio de jipe*, 2007. Acrílica sobre tela, 120 centímetros × 80 centímetros.

Verdiana / Shutterstock

CAPÍTULO

4

Brincadeira não é só para criança

Muitos artistas se inspiram em brincadeiras para criar suas obras. Ronaldo Mendes (1961-), por exemplo, representou, na pintura *Passeio de jipe*, experiências e lembranças de sua infância.

Ciranda

- Converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.
- a. Você acha que brinquedos e brincadeiras combinam com arte? Se sim, dê exemplos.
- b. É possível encontrar arte nos brinquedos? E brincadeiras na arte? De quais formas?
- c. Uma brincadeira pode mostrar a cultura de um povo? Por quê?

Brincadeira não é só para criança **Capítulo 4**

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.
- » (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.
- » (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.

setenta e cinco

75

- **Atividade a:** Incentive os estudantes a perceber a presença de brinquedos e brincadeiras na obra de Ronaldo Mendes. Pode-se identificar o pião, no canto inferior esquerdo, ou o avião, na parte superior. Já a brincadeira sugerida na obra é subjetiva, já que as crianças brincam dentro de um jipe, de forma, aparentemente, livre, com painéis na cabeça e com o uso de um bastão.
- **Atividade b:** Se possível, peça com antecedência aos estudantes que tragam um brinquedo para a aula ou mostre algumas imagens de brinquedos, brincadeiras e outros objetos artísticos inspirados nesse tema. Solicite à turma que observe e cite quais elementos da arte estão presentes nos brinquedos, como a forma, as cores, etc. Leve-os a perceber que alguns brinquedos se relacionam com as artes visuais, pela criatividade e pela materialidade empregadas neles. Já as brincadeiras podem ser relacionadas à dança, à música e também ao teatro pela expressividade, musicalidade

e movimentação dos corpos, necessários a algumas delas.

- **Atividade c:** Essa questão tem o intuito de levar os estudantes a perceber que a cultura está em tudo o que fazemos e que o reflexo dessa diferença pode estar, por exemplo, no nome de um brinquedo, que pode variar de um lugar para outro, ou ainda na forma de se executar uma mesma brincadeira, o que também pode variar de acordo com o município em que se está.
- Nessa seção, os estudantes identificam e apreciam formas distintas das artes visuais; exploram e reconhecem elementos constitutivos das artes visuais; reconhecem e analisam a influência de distintas matrizes estéticas; caracterizam brinquedos e brincadeiras; e conhecem e valorizam o patrimônio cultural, material e imaterial.

HABILIDADES MOBILIZADAS NOS TEMAS “CULTURA E ARTE” E “ORIGENS DE ALGUMAS BRINCADEIRAS”

- » (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.
- » (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).
- » (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.
- » (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.
- » (EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

Cultura e Arte



▲ Ivan Cruz. *Várias brincadeiras I*, 2006. Acrílica sobre tela, 130 centímetros x 170 centímetros.

As brincadeiras são muito importantes para a cultura de um povo. Elas fazem parte de seus costumes, suas festas tradicionais e suas crenças.

Na reprodução da pintura do artista Ivan Cruz (1947-), estão representadas mais de vinte brincadeiras. Pode ser que você reconheça algumas e outras não. Isso acontece porque determinadas brincadeiras podem ser comuns apenas em alguns lugares, fazendo parte da cultura das pessoas que vivem lá.

Origens de algumas brincadeiras

As características culturais de cada lugar são diferentes. A cultura brasileira, por exemplo, é marcada pela mistura de pessoas de diferentes origens que formaram a base de nosso povo, como indígenas, europeus e africanos.

76

setenta e seis

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto. Se julgar adequado, faça a leitura compartilhada, solicitando a alguns deles que leiam trechos do texto.
- Faça pausas no decorrer da leitura para que os estudantes possam observar as obras dos artistas Ivan Cruz e Portinari.
- Oriente-os a observar os traços e os estilos presentes na obra de cada um dos artistas e a reparar nas cores e formas das figuras humanas representadas, bem como no movimento dos corpos retratados.
- Peça-lhes que tentem identificar as brincadeiras e os brinquedos representados.

Orientações didáticas

- Se houver na turma algum estudante que seja de uma região do país diferente da dos demais colegas da turma, verifique se ele ou

ela reconhece alguma brincadeira na pintura de Ivan Cruz que ainda não seja conhecida pelos demais.

- Ainda sobre a obra, pergunte a eles se conhecem alguns dos brinquedos retratados pelo artista ou se eles conseguem imaginar como se brinca com aqueles que não conhecem.
- O texto do tema “Origens de algumas brincadeiras” remonta aos principais povos que deram origem à miscigenação do povo brasileiro: os indígenas, os europeus e os africanos, com enfoque especial em brincadeiras e brinquedos.
- É muito importante que as leituras e discussões em sala de aula sejam sempre pautadas pelo respeito à diferença e sem nenhum tipo de preconceito.
- Instigue os estudantes a pensarem se a obra de Candido Portinari retrata uma paisagem urbana ou rural, se a pintura retrata dias atuais ou outra época, se a rua em que as crianças

Não escreva no livro.

Muitos dos costumes, das tradições, da culinária e das brincadeiras que conhecemos hoje vieram desses grupos **étnicos**. É muito importante reconhecer e valorizar as heranças dos povos que formam a nossa cultura.

étnico: palavra que vem de “etnia”, que pode ser entendida como grupo de pessoas que compartilham a mesma cultura, mesmas origens e mesma história.

Observe a obra *Roda infantil*, do artista brasileiro Candido Portinari (1903-1962). Essa pintura mostra algumas crianças brincando de roda.



Direito de reprodução gentilmente cedido por João Candido Portinari

▲ Candido Portinari. *Roda infantil*, 1932. Óleo sobre tela, 39 centímetros × 47 centímetros.

Observe também as roupas que as crianças vestem, a maneira como interagem, as casas e as ruas do bairro.

Assim como essa tela de Portinari, inúmeras obras de arte trazem elementos da cultura de um povo e de uma época representados nelas.

Saiba mais

Sobre a experiência da brincadeira, leia o trecho a seguir.

Ao brincar, a criança não apenas expressa e comunica suas experiências, mas as reelabora, se reconhecendo como sujeito pertencente a um grupo social e a um contexto cultural, aprendendo sobre si mesma e sobre os homens e suas relações no mundo, e também sobre os significados culturais do meio em que está inserida. O brincar é, portanto, experiência de cultura, através da qual valores, habilidades, conhecimentos e formas de participação social são constituídos e reinventados pela ação coletiva das crianças.

BORBA, Angela Meyer. A brincadeira como experiência de cultura. *Boletim*, v. 23, p. 47, 2006.

brincam é movimentada ou tranquila, entre outras questões.

- Esse tema mobiliza os estudantes a identificar e apreciar formas distintas de artes visuais; a explorar e identificar elementos constitutivos das artes visuais; a reconhecer a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais; a distinguir algumas categorias do sistema das artes visuais; a caracterizar brinquedos e brincadeiras; e a conhecer e valorizar o patrimônio cultural brasileiro.

Saiba mais

Patrimônio imaterial pode ser identificado em diversas áreas, como na tradição oral, nas artes plásticas, nas representações teatrais e nas brincadeiras tradicionais, entre outras.

Segundo o Iphan:

[...] O patrimônio imaterial é transmitido de geração a geração, constantemente recriado por comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade cultural e continuidade [...] da criatividade humana.

IPHAN. *Patrimônio Imaterial*. Brasília, DF, [20--]. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234>. Acesso em: 12 mar. 2025.

A **peteca** é um brinquedo popular no Brasil. Seu nome tem origem na língua tupi e significa “tapear”, “golpear com as mãos”.



Foram os indígenas que inventaram esse brinquedo, originalmente utilizado como atividade para aquecer o corpo durante o inverno.

Os indígenas fazem petecas de maneira artesanal, utilizando palha de milho. Muitas vezes, eles também usam as penas coloridas que caem naturalmente do corpo de aves como araras e tucanos.

Orientações didáticas

- Leia com os estudantes o texto. Se julgar adequado, faça a leitura compartilhada, solicitando a alguns deles que leiam trechos do texto.
- Pergunte a todos se compreenderam o que foi lido ou se alguém tem alguma dúvida sobre algum trecho ou palavra.
- Faça pausas no decorrer da leitura para que os estudantes possam observar as imagens que ilustram os textos.
- Pergunte-lhes se já brincaram de peteca e quais outros brinquedos populares brasileiros conhecem.
- Explore as fotos com a turma, mostrando as diferenças entre a peteca usada pelas garotas indígenas e a usada pela atleta no Campeonato Mineiro de Peteca.
- Esse tema pode ser trabalhado de modo interdisciplinar com Educação Física, na me-

dida em que os estudantes são mobilizados a experimentar e fruir da brincadeira da peteca, reconhecendo e respeitando a importância desse jogo para sua cultura de origem, contemplando as habilidades EF12EF01 e EF12EF02.

- Caso a escola esteja localizada em uma comunidade indígena, promova uma conversa com a turma, pedindo que compartilhem como são feitas as brincadeiras com petecas em suas famílias. O mesmo pode ser feito caso haja estudantes indígenas na turma, se eles se sentirem confortáveis para compartilhar suas experiências.
- Se possível, apresente o jogo de peteca como esporte e explique suas regras e fundamentos básicos.
- Comente que o jogo de peteca adquiriu algumas regras do voleibol. Essa comparação pode facilitar o entendimento dos estudantes, já que o jogo de peteca, como modalidade esportiva, não é tão comum.

Para complementar

APRENDA a fazer uma peteca com sacola plástica e jornal. [S. l.: s. n.], 2013. 1 vídeo (3 min 26 s). Publicado pelo canal Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Disponível em: <https://youtu.be/DlwylF8oGaw>. Acesso em: 12 mar. 2025.

Nesse vídeo, a peteca feita de sacola plástica e jornal é de fácil confecção e, em vez de folhas de jornal, folhas de sulfite usadas podem ser reaproveitadas em sua confecção.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PETECA. São Paulo, [20--?]. Disponível em: www.cbpeteca.org.br. Acesso em: 12 jul. 2025.

Nos jogos olímpicos de 1920, os atletas brasileiros jogaram com uma peteca para fazer o aquecimento corporal nas quadras. Isso chamou a atenção de atletas de outros países e resultou na divulgação mundial da peteca. Para saber mais sobre a história desse esporte, visite o *site* oficial da Confederação Brasileira de Peteca.



Meninas do povo Guarani Mbya brincam de peteca na Aldeia Boa Vista, em Ubatuba, São Paulo. Foto de 2024.

As cores e as **texturas** das petecas dependem dos materiais com os quais são feitas. Muitas são produzidas de maneira industrial, usando borracha e penas coloridas artificialmente. Hoje em dia, o jogo de peteca é considerado um esporte.

textura: característica dos objetos que pode ser percebida pelo tato e pela visão (como liso, áspero, macio, etc.).



Atleta jogando peteca feita industrialmente no Campeonato Mineiro de Peteca de 2022, em Minas Gerais.

- O tema mobiliza os estudantes a identificar e apreciar formas distintas das artes visuais; a explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais; a determinar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais; a identificar algumas categorias do sistema das artes visuais; a caracterizar brinquedos e brincadeiras; e a conhecer e valorizar o patrimônio cultural brasileiro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

- » (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.
- » (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.

Artes integradas

Artes integradas

- Com a proposta da seção *Explore, experimente e crie!*, os estudantes podem vivenciar uma experiência plástica e estética ao caracterizar e experimentar brinquedos e brincadeiras de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Explore, experimente e crie!

Peteca

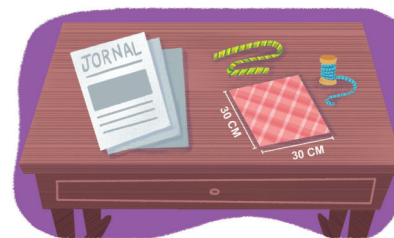
Que tal fazer uma peteca com materiais reaproveitados? Siga o passo a passo para produzir um brinquedo bem divertido.

Materiais:

- 2 ou 3 folhas grandes de jornal
- 1 pedaço de tecido de 30 centímetros x 30 centímetros
- 1 pedaço de barbante ou fita de tecido

Como fazer:

1. Para montar a base da peteca, faça uma bola com as folhas de jornal amassadas e achate a base.
2. Estique o tecido sobre uma mesa e posicione a bola de folhas amassadas no centro dele.
3. Envolve a bola de jornal amassado com o tecido e amarre-o bem forte com o barbante ou a fita, o mais rente possível à base.
4. O tecido que sobrar na parte superior funcionará como as penas de uma peteca tradicional. Depois, é só brincar!



Ilustrações: Jui Permentti/GBR



80

oitenta

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que separem e deixem sobre a mesa o Livro do Estudante e os materiais que serão utilizados na confecção da peteca.
- Leia com a turma cada etapa das orientações. Retome os pontos principais, caso ache necessário.
- Se não houver uma sala de Arte na escola, organize a sala de aula formando uma grande roda para facilitar a realização da atividade.
- Auxilie os estudantes com mais dificuldade na execução da atividade. Certifique-se de que todos possam avançar em conjunto.
- Após a finalização da produção, peça-lhes que mostrem suas petecas prontas aos colegas.

Orientações didáticas

- Se julgar interessante, peça aos estudantes que levem pedaços de tecido branco e tintas

de tecido atóxicas ou canetas hidrográficas para colorir os tecidos como quiserem.

- Caso haja possibilidade, leve os estudantes ao pátio ou quadra para brincar com as petecas finalizadas.
- Essa prática, além de lúdica, favorece a socialização, o desenvolvimento da coordenação motora e do equilíbrio corporal, aumentando a aptidão física e aprimorando os reflexos.
- Essa seção mobiliza os estudantes a identificar e apreciar formas distintas das artes visuais; a explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais; a caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras e jogos de diferentes matrizes estéticas e culturais; e a conhecer e valorizar o patrimônio cultural da cultura brasileira.

Formas e cores que brincam

Figuras geométricas são formas básicas usadas muitas vezes para iniciar desenhos e pinturas. Elas podem ajudar na criação de desenhos que tenham o formato semelhante ao da forma escolhida.

Essas figuras podem ser observadas em lugares e objetos do dia a dia. Na obra *Roda*, o artista brasileiro Milton Dacosta (1915-1988) partiu de figuras geométricas para compor os elementos de sua pintura.



▲ Milton Dacosta. *Roda*, 1943. Óleo sobre tela, 38 centímetros × 46 centímetros.

Para produzir a obra *Roda*, Milton Dacosta se baseou em uma forma circular para representar uma brincadeira de roda.

Além do círculo, é possível perceber outras figuras geométricas na pintura, como triângulos e formas ovais.

oitenta e um

81

Roteiro de aula

- Leia o texto com os estudantes.
- Pergunte a todos se compreenderam o que foi lido ou se alguém tem alguma dúvida sobre algum trecho ou palavra.
- Faça pausas no decorrer da leitura para que os estudantes possam observar as obras dos artistas Milton Dacosta e Luciano Martins.
- Peça-lhes que prestem atenção nos traços e nos estilos de cada um dos artistas. Peça também que reparem nas cores e nas formas representadas nas obras.
- Retome o tema do capítulo com a turma e peça que tentem identificar as brincadeiras e os brinquedos representados nas obras.

Orientações didáticas

- Será feito um estudo da pintura *Roda*, do artista Milton Dacosta, com base na iden-

tificação de algumas formas geométricas (triângulo, quadrado, retângulo e círculo). Durante a leitura do texto e a observação da imagem com a turma, desenhe as figuras geométricas no quadro e escreva seus respectivos nomes, para os estudantes se familiarizarem com elas.

- Se possível, dê uma volta com a turma pela escola e peça aos estudantes que observem, no espaço escolar, onde há figuras geométricas. Por exemplo, a tampa da lixeira, que se parece com um círculo; a quadra, que é um retângulo; o pinheiro do jardim, que lembra um triângulo; e assim por diante. Além da observação de figuras geométricas na pintura, também será feita uma introdução ao estudo de cores por meio das cores primárias.
- Esse tema mobiliza os estudantes a identificar e apreciar formas distintas; e a explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “FORMAS E CORES QUE BRINCAM”

» **(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.).

Para complementar

PEDROSA, Israel. *O universo da cor*. São Paulo: Senac, 2022.

Esse livro apresenta o universo da cor, mostrando sua natureza e demonstrando como grandes artistas a exploraram ao longo do tempo.

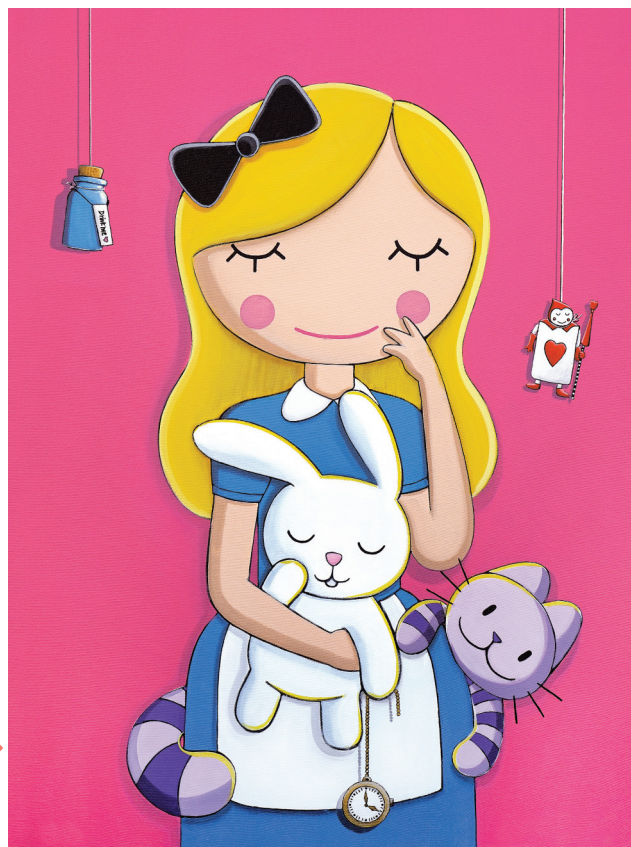
O artista brasileiro Luciano Martins (1966-), nascido em Porto Alegre, desde criança já desenhava figuras e personagens do universo dos quadrinhos.

Na obra *Alice II*, por exemplo, ele faz sua interpretação da famosa personagem da história *As aventuras de Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll (1832-1898).

Seus desenhos utilizam traços que lembram os desenhos infantis, além de cores vibrantes, como as cores primárias utilizadas na obra *Alice II*.

Cores primárias são as cores puras, que não são formadas pela combinação de outras cores. São elas: amarelo, vermelho-magenta e azul-ciano. Elas são chamadas de primárias porque, ao serem misturadas, dão origem a outras cores, chamadas **cores secundárias**. Por exemplo, para fazer a cor verde, que não é uma cor primária, é preciso misturar o amarelo com o azul-ciano.

Luciano Martins. ▶
Alice II, 2017.
Fine art,
68,2 centímetros
× 51 centímetros.



Orientações didáticas

- As cores tornam o mundo muito mais atrativo e bonito, especialmente para os estudantes. A utilização de cores em desenhos e atividades os torna muito mais significativos, por isso é tão importante incluir o estudo das cores nas aulas de Arte.
- Ressalte com os estudantes o fato de que as cores estão presentes em tudo que vemos. Peça-lhes que observem as cores da sala de aula, de seus objetos pessoais, das roupas e que tentem se lembrar das cores da fachada da casa onde moram e da vizinhança. Explore o assunto livremente.
- É importante que os estudantes façam uma associação das cores com as experiências pessoais deles. Isso os ajudará na compreensão da importância das cores.
- Pode ser que, durante essa conversa, algum estudante pergunte como as pessoas com

deficiência visual identificam as cores. Comente com a turma que há diversas maneiras de auxiliar uma pessoa com deficiência visual a perceber as cores. Pode ser por meio de símbolos táteis criados para identificar cada cor (um sol, representado em relevo para que seja perceptível ao toque, simboliza o amarelo, por exemplo) ou mediante a descrição verbal detalhada feita por alguém. A turma pode se aprofundar no assunto recorrendo a pesquisas.

- Nesse material, estamos adotando as nomenclaturas amarelo, azul-ciano e vermelho-magenta para as cores primárias, que estão presentes na obra de Luciano Martins. Aproveite-a para identificar essas cores com os estudantes.
- Relembre-os de que as tonalidades dessas cores são levemente diferentes das cores muitas vezes ditas primárias: vermelho, azul e amarelo.

Atividades

- 1 Leia em voz alta o nome das formas geométricas. Depois, desenhe-as nos espaços correspondentes. *Veja mais informações nas Orientações didáticas.*

QUADRADO

CÍRCULO

TRIÂNGULO

RETÂNGULO

- 2 Observe novamente a obra *Roda*, de Milton Dacosta, e contorne todas as figuras geométricas que você conseguiu identificar.



◀ Milton Dacosta.
Roda, 1943.
Óleo sobre tela,
38 centímetros ×
46 centímetros.

oitenta e três

83

Roteiro de aula

- Leia o enunciado da atividade 1 em voz alta, de forma lenta e pausada, com os estudantes. Peça-lhes que leiam os nomes das figuras geométricas também em voz alta. Para a realização da atividade 1, os estudantes devem evitar o uso da régua.
- A atividade 2 tem como objetivo a fixação do conteúdo estudado e a prática de desenho das formas geométricas. Estipule um tempo para os estudantes realizarem a proposta.

Orientações didáticas

- **Atividade 1:** O ideal é que as formas sejam feitas à mão livre, para treinarmos a coordenação motora. Se for necessário, desenhe as formas na lousa para que os estudantes tenham um modelo. Caso perceba que estão tentando copiar o desenho, não se preocupe. O importante é que façam a associação entre

o texto e as figuras geométricas que estão sendo desenhadas.

- **Atividade 2:** Converse com os estudantes a respeito das figuras encontradas. Você pode fazer perguntas como: "Quem encontrou um triângulo? Onde?", "E um retângulo?", "E um quadrado?", "E um círculo?".
- O ideal é que as marcações sejam feitas com lápis grafite para que possam ser apagadas. Ao final, mostre à turma as figuras geométricas que poderiam ter sido encontradas: formas triangulares nos vestidos, nos pés e nos enfeites de cabelo das personagens; forma circular na roda e formas ovais nas cabeças. Veja as figuras marcadas para o professor nesta página e avalie quais trabalhar com a turma.
- Com essas atividades, o estudante explora e reconhece elementos constitutivos das artes visuais.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO UNIVERSO DIGITAL

» (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.

» (EF02MA15) Reconhecer, comparar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo), por meio de características comuns, em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geométricos.

» (EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.

Para complementar

MIGNONE, A. E. R.; 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*. 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.



UNIVERSO DIGITAL

ALGORITMOS NOS JOGOS

Você já sabe que um algoritmo é um conjunto ordenado de instruções para realizar uma tarefa. Em muitas brincadeiras, podemos interpretar as regras como um algoritmo. Um exemplo de brincadeira assim é a amarelinha.

A amarelinha é um jogo popular no Brasil, conhecido por vários nomes. Suas regras também podem ser diferentes, dependendo da região.

Em uma das versões dessa brincadeira, é desenhado no chão um caminho como o apresentado na ilustração.

As casas numeradas são quadradas, enquanto as pontas costumam ter outra forma, como a de um círculo. Uma das pontas é chamada de “início” e a outra de “fim”.

A brincadeira segue uma sequência de passos, como um algoritmo. Preste atenção nas regras dessa versão:

1. O jogador se posiciona na casa “início”.
2. Ele joga uma pedrinha na direção da casa com o número 1.



Debora Miori/DBR

Debora Miori/DBR



84

oitenta e quatro

Roteiro de aula

- Ao iniciar o trabalho com essa seção, pergunte aos estudantes se eles conhecem brincadeiras que seguem regras e etapas, incentivando-os a citar exemplos. Apresente, então, a amarelinha como um jogo que segue uma sequência de ações e mostre o “caminho” da amarelinha apresentado na página.
- Leia as regras e peça aos estudantes que observem a ilustração no livro. Em seguida, leve-os a um espaço adequado da escola (quadra, pátio ou outro local previamente combinado) e auxilie-os a desenhar uma amarelinha no chão, utilizando materiais de sejam de fácil remoção, como giz de lousa colorido.
- Durante a brincadeira, observe se eles conseguem seguir a sequência e, caso perceba dificuldades, auxilie com instruções complementares.
- Após a brincadeira, reúna os estudantes novamente e faça perguntas para estimular

a reflexão, por exemplo: “Como podemos explicar as regras do jogo com nossas próprias palavras?” e “O que aconteceria se trocássemos a ordem das ações?”.

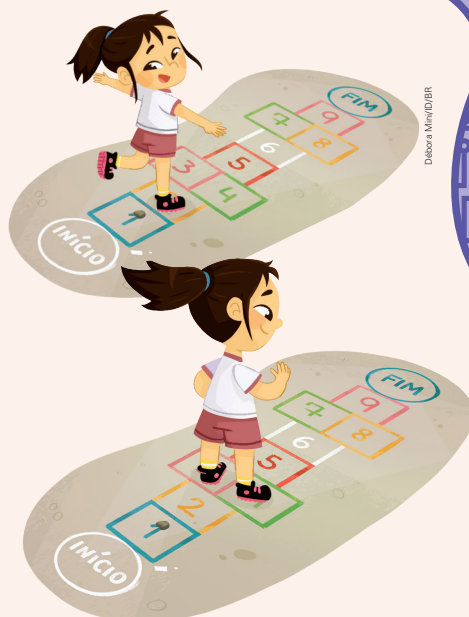
- Incentive-os a perceber que a amarelinha funciona como um algoritmo, pois cada etapa deve ser seguida corretamente para que o jogo aconteça da maneira esperada.
- Se julgar adequado, retome com a turma o trabalho com algoritmos que foi realizado na seção *Universo digital* do capítulo 3 do volume 1.

Orientações didáticas

- O trabalho com essa seção pode ser realizado de modo interdisciplinar com Educação Física, mobilizando especificamente a habilidade EF12EF01, na medida em que os estudantes são levados a experimentar o jogo e a conversar sobre diferentes maneiras de brincar de amarelinha, considerando para isso as diferenças regionais.

Não escreva no livro.

3. Ele então salta com um pé só nas casas com um quadrado, pulando a que está com a pedra. Nas casas que estão lado a lado (3 e 4 ou 7 e 8), ele deve pisar com um pé em cada casa ao mesmo tempo.
4. Ao chegar ao “fim”, ele faz o caminho contrário, parando para pegar a pedrinha que estava no número 1, também sem pisar na casa desse número.
5. Ao retornar ao início, o jogador repete esses passos, mas jogando a pedrinha na casa 2, depois na 3, e assim por diante, até chegar à casa 9.



Se um jogador interpretar a regra de forma diferente ou esquecer um passo, o jogo pode não funcionar do jeito esperado. É por isso que é muito importante seguir a sequência correta das regras.

Etapa 1 - Brincando de amarelinha

1. Na quadra da escola ou em outro lugar escolhido pelo professor, desenhem, com o auxílio dele, uma amarelinha no chão, conforme a imagem da página anterior. Se preferirem, vocês podem escolher outra forma para as casas das pontas.
2. Brinquem de amarelinha, seguindo as regras apresentadas.

Etapa 2 - Pensando sobre algoritmos

Responda às perguntas a seguir com um colega.

1. Vocês já haviam brincado de amarelinha? Se sim, as regras eram parecidas com as apresentadas aqui? Ou eram diferentes? **Respostas pessoais.**
2. Se vocês quisessem criar uma versão mais difícil da amarelinha, como seriam as regras? **Resposta pessoal.**

oitenta e cinco

85

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma estudantes com **Transtorno do Espectro Autista (TEA)**, é importante que as atividades dessa seção sejam adaptadas, com o uso de linguagem simples e apoio visual, além de ser muito importante respeitar o ritmo de cada estudante. Para explicar a sequência de passos da brincadeira, faça cartões com desenhos de cada um, eles podem ser numerados para facilitar a orientação do estudante. Na etapa da brincadeira, desenhe a amarelinha no chão, usando cores diferentes para cada casa, para facilitar a identificação. Faça uma primeira demonstração, usando objetos leves ou de espuma. É importante que o estudante primeiro observe e depois pratique com a sua ajuda ou a de um colega. Verifique a necessidade de adaptações, como andar nas casas, em vez de pular. Essa versão da atividade promove a previsibilidade, a segurança e garante a inclusão, respeitando as particularidades de cada estudante.

- Também é possível realizar uma abordagem interdisciplinar com Matemática, ao trabalhar com os estudantes o desenho da amarelinha e as figuras que devem ser utilizadas, contemplando a habilidade **EF02MA15**.
- **Atividade 1:** A amarelinha é uma brincadeira tradicional presente em várias culturas, dentro e fora do Brasil. Pergunte aos estudantes se eles já brincaram de amarelinha e se conhecem diferentes formas de jogá-la em suas comunidades. Caso haja estudantes de diferentes municípios ou regiões, incentive-os a compartilhar suas versões, promovendo a valorização da diversidade cultural. Exemplos de nomes do jogo pelo Brasil são academia, macaca, maré, marelá e sapata.
- **Atividade 2:** O jogo de amarelinha e os questionamentos levantados nessa atividade favorecem a reflexão dos estudantes e o desenvolvimento da habilidade **EF02CO02**.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO EXPLORE, EXPERIMENTE E CRIE!

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

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

Atividade complementar

Materiais:

- Vela
- Aquarela
- Copo com água
- Pincel
- Papel-toalha
- Camiseta velha para não se sujar
- Jornal ou plástico para forrar a carteira
- Tesoura com pontas arredondadas
- Cartolina branca tamanho A4

Como fazer:

1. Corte o pavio da vela e, com ela, faça um desenho na cartolina representando sua brincadeira ou seu brinquedo preferido.
2. Forme dupla com um colega e troquem os desenhos.
3. Para descobrir qual é a brincadeira preferida do colega, basta colorir o desenho usando a tinta aquarela.

Atenção: Para usar a aquarela, é necessário molhar o pincel antes de passá-lo na tinta.

4. Depois, escrevam seus nomes nos desenhos e fixem-nos no mural da sala de aula.

Explore, experimente e crie!

Cores primárias e secundárias

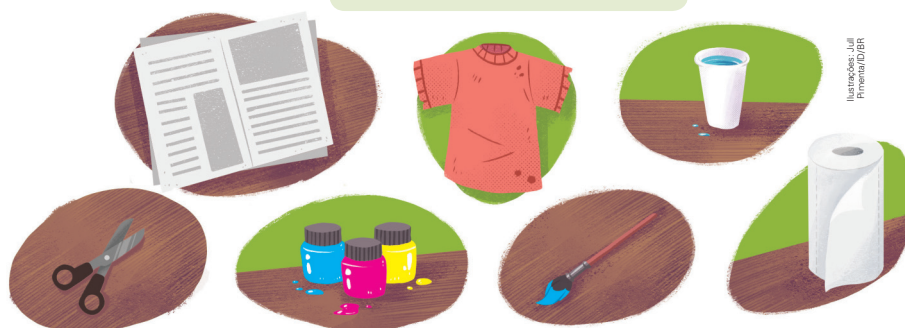
Agora é hora de brincar com as cores! Você vai fazer algumas misturas para descobrir qual cor será criada. Vamos lá?

Materiais:

- Folha de jornal grande
- Camiseta velha
- Tintas guache (nas cores vermelho-magenta, amarelo e azul-ciano)
- Pincel
- Copo de plástico com água
- Papel-toalha
- Tesoura com pontas arredondadas

Atenção!

Tome cuidado ao usar a tesoura.



Como fazer:

1. Forre sua carteira com a folha de jornal e vista a camiseta velha para não se sujar.
2. Recorte a cartela do **Material de apoio** e pinte-a de acordo com as cores primárias indicadas em cada círculo.
3. Para encontrar as cores para preencher a coluna CORES SECUNDÁRIAS, misture as cores da coluna CORES PRIMÁRIAS.
4. Depois de preencher a tabela com as cores obtidas, compare seus resultados com os dos colegas e troquem ideias sobre a atividade.
5. Em sua opinião, qual cor ficou mais bonita? Comente sua resposta com a turma. **Resposta pessoal.**

Atenção!

Lembre-se de limpar o pincel no copo com água e secá-lo com o papel-toalha antes de usá-lo com outra cor.

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes as orientações de cada etapa. Oriente-os sobre o uso da tesoura e o processo de pintura. Peça-lhes que forrem suas carteiras e vistam a camiseta velha.
- Sugerimos o uso de materiais atóxicos, mas cuide para o caso de haver na turma estudantes com alergias.
- Ajude a turma a verificar se o pincel está limpo antes de molhá-lo na tinta e a utilizar um copo com água para fazer a limpeza.
- Oriente os estudantes a utilizar o papel-toalha para secar os pincéis; dessa forma, as tintas puras vão permanecer limpas. Sugira que usem pouca quantidade de tinta de cada vez.
- Ao final, promova uma conversa com os estudantes para que possam dialogar sobre sua criação e as dos colegas.

- Nessa atividade, os estudantes exploram e reconhecem a cor como elemento constitutivo das artes visuais.

Orientações didáticas

- Oriente os estudantes a recortar e a preencher as formas do lado esquerdo da página do **Material de apoio** no final do livro com as cores primárias indicadas. O círculo do lado direito deverá ser pintado com a mistura dessas cores.
- Podem-se obter as seguintes cores secundárias:
 - amarelo + vermelho-magenta = laranja;
 - vermelho-magenta + azul-ciano = violeta ou roxo;
 - amarelo + azul-ciano = verde.
- As tintas guache escolares não têm os pigmentos primários puros, por isso as misturas das cores secundárias podem sofrer uma leve alteração (é muito co-

mum obter uma coloração quase marrom, na mistura do vermelho com azul). As cores-pigmento primárias puras, que são o amarelo (mais brilhante), o vermelho-magenta (um vermelho mais púrpura) e o azul-ciano (um azul esverdeado), possibilitam misturas de cores secundárias mais apuradas.

- Se possível, utilize cores-pigmento primárias puras para que haja o mínimo de alteração nas misturas.

Curtiu?

que, para ele, a arte verdadeira estava nos trabalhos infantis.

Ressalte que há muitas formas de criar e que cada artista elege sua

O artista brasileiro Ronaldo Mendes (1980-) é autodidata, ou seja, ele aprendeu a pintar sozinho, pesquisando, experimentando materiais, trabalhando e observando outras pinturas, outros artistas e até as criações das crianças. **maneira de representar o mundo.**

- 1 Leia, com o professor, um trecho de uma entrevista concedida por Ronaldo Mendes.

Qual é a sua inspiração para pintar?

Ronaldo: Minha referência na arte são as crianças. Quando alguma coisa me disse que eu seria um artista, eu olhava obras de grandes mestres da pintura, mas, quando eu ia à escola de meu filho, então com oito anos de idade, eu olhava seus cadernos, percebia que ali estava a verdadeira arte, os verdadeiros “mestres”: as crianças.

O artista Ronaldo Mendes ►
em seu ateliê. Foto de 2025.



Entrevista realizada em 2021 e concedida pelo artista especialmente para esta obra.

- 2 Após ler a entrevista, faça o que se pede nos itens a seguir.

- Ronaldo Mendes faz suas obras pensando em artistas conhecidos ou em crianças? Por quê?
- Observe novamente a imagem da obra *Um passeio de jipe*, de Ronaldo Mendes, na abertura deste capítulo. Usando essa obra como inspiração, desenhe, em uma folha de papel avulsa, sua brincadeira preferida ou seu brinquedo predileto.
Resposta pessoal.
- Forme dupla com um colega para observar os desenhos que vocês fizeram. Tente descobrir, com base no desenho, a brincadeira ou o brinquedo que seu colega de dupla escolheu.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes troquem ideias e interajam de forma respeitosa, de modo a se conhecerem melhor. Incentive-os a conversar sobre os motivos que os fizeram escolher determinada brincadeira ou brinquedo.

oitenta e sete

87

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO CURTIU?

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

Roteiro de aula

- Leia o texto em voz alta, de forma lenta e pausada, com a turma. Pergunte a todos se compreenderam o que foi lido ou se alguém tem alguma dúvida sobre algum trecho ou palavra.
- Para realizar a atividade 2, peça aos estudantes que releiam a entrevista e retomem a imagem de abertura do capítulo.
- Oriente a turma a formar duplas e a trocar os desenhos entre si e realizar a atividade. Reforce que é preciso ter respeito pela produção do colega e promover uma troca de ideias construtiva.
- Ao final, faça uma lista das brincadeiras e dos brinquedos citados durante a proposta.
- Nessa seção, os estudantes exercitam a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e ampliar o repertório imagético.

Nela, eles poderão também experimentar o desenho e a criação em arte visual.

- É esperado que os estudantes possam dialogar sobre suas criações e as dos colegas. Eles poderão, por meio do desenho, caracterizar brinquedos e brincadeiras.

Orientações didáticas

- **Atividade 1:** O universo dos brinquedos e das brincadeiras, ou seja, do brincar, está presente direta e indiretamente nas obras de Ronaldo Mendes, pois suas criações partem do universo infantil. A espontaneidade e a criatividade, típicas do universo do lúdico infantil, são características da obra do artista. Promova uma conversa com a turma para abordar esses aspectos da obra de Ronaldo Mendes e retome a imagem de abertura do capítulo.
- **Atividade 2a:** Incentive o diálogo sobre as respostas apresentadas.

- **Atividade 2b:** O desenho pode ser feito em uma folha distribuída por você ou no caderno de desenho do estudante. É um desenho livre; a obra de Mendes servirá apenas de inspiração. Podem ser observadas e trabalhadas as características do trabalho do artista e os elementos de composição, mas não é obrigatória a utilização desses elementos na criação dos desenhos.



Habilidades de relacionamento

- **Atividade 2c:** Com a turma organizada em duplas, incentive o diálogo e sugira que conversem sobre suas produções. Incentive-os a praticar a escuta ativa entre si, trocando informações de seus processos, suas inseguranças, suas ideias e seus resultados.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA “A ARTE DE FAZER BRINQUEDOS”

- » (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.).
- » (EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- » (EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- » (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

A arte de fazer brinquedos

Atualmente, muitos brinquedos são produzidos em fábricas, porém existem crianças que ainda fazem os próprios brinquedos.

Nas imagens, há exemplos de brinquedos **típicos** usados em diversas regiões do Brasil.

típico: que é característico de um lugar específico, povo ou região.



Meninos brincando de bola de gude em Iranduba, Amazonas, 2024.



Menino brincando com pipa no Quilombo Mimbó, em Amarante, Piauí, 2022.



Meninos brincando com barquinho de madeira em São José do Norte, no Rio Grande do Sul, 2024.



Adolescentes Guarani Mbya brincando de peteca artesanal na Aldeia Boa Vista, em Ubatuba, São Paulo, 2024.



Crianças Kamaiurá fazendo brinquedos com flor de pequi no Parque Indígena do Xingu, Mato Grosso, 2023.

Roteiro de aula

- Leia o texto em voz alta, de forma lenta e pausada, com os estudantes. Pergunte se todos compreenderam, sanando possíveis dúvidas sobre algum trecho ou palavra.
- Depois da leitura de cada legenda das fotos, peça a eles que analisem cuidadosamente as imagens.
- Ajude-os na identificação dos municípios brasileiros e dos brinquedos e brincadeiras correspondentes a eles.
- Escreva na lousa os nomes de alguns brinquedos e/ou brincadeiras e peça-lhes que citem nomes de brinquedos da região onde moram.
- Promova uma conversa sobre o trabalho dos artistas plásticos. Aproveite o texto e as fotos sobre o artista Dim Brinquedim. Dessa forma, será possível que os estudantes reconheçam uma das categorias do sistema das artes visuais.

Orientações didáticas

- Os estudantes devem ter um contato mais aprofundado com os brinquedos, compreendendo-os como parte da cultura de um povo, de uma região ou de um local, verificando que, assim como as brincadeiras, eles mudam de lugar para lugar.
- O texto aborda a prática de construção de brinquedos como fazer artístico de algumas pessoas, que aliam a questão lúdica com a questão estética, e apresenta o artista Dim Brinquedim para os estudantes.
- É importante ressaltar que, assim como as brincadeiras, os sotaques e os costumes são típicos da cultura de determinado lugar e que os brinquedos também têm seu aspecto cultural. Existem brinquedos que são típicos de determinadas regiões e que podem ser desconhecidos em outras.
- Peça a eles que analisem as imagens desta página e citem quais brincadeiras/brinquedos estão representados.

Para construir um brinquedo, é preciso ter criatividade, pensar em como ele deve ser quando acabado e quais materiais você tem para usar em sua construção.

O **artista plástico** cearense Antônio Jader Pereira dos Santos (1967-), conhecido como Dim Brinquedim, dedica sua vida artística à produção de brinquedos artesanais. Ele fundou o Museu Brinquedim, que fica no Ceará, em que estão expostas mais de 500 peças que criou. Os brinquedos feitos por Dim também podem ser encontrados em praças, escolas e parques daquele estado.

As obras de Dim não precisam de tomadas, pilhas ou baterias para funcionar.

artista plástico: pessoa que cria obras como pintura, escultura, desenho, colagem, entre outras. Ele usa diversos materiais para criar suas obras, como papel, argila, tintas, rochas e metais.

Dim Brinquedim. *Ciranda de três meninos a manivela*, 2008. Acrílica sobre técnica mista, 53 centímetros x 35 centímetros x 35 centímetros.



Dim Brinquedim. *Cobra túnel*, 2006. Tinta automotiva sobre fibra de vidro, 90 centímetros x 90 centímetros x 16 centímetros.

Para complementar

MUSEU do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina. Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://museu.dobrinquedodailhadesc.bu.ufsc.br/>. Acesso em: 26 ago. 2025.

O site apresenta um conteúdo bastante completo. Nele, é possível conhecer o acervo e a história do museu, baixar arquivos da programação educativa e ter informações sobre as exposições.

PALAVRA Cantada — As Melhores Brincadeiras Musicais. [S. l.: s. n.], 2023. 1 vídeo (23 min 42 s). Publicado pelo canal Palavra Cantada Oficial. Disponível em: https://youtu.be/BuH_shL_Kjw. Acesso em: 16 jun. 2025.

Nesse vídeo, a dupla Palavra Cantada apresenta diversas músicas e realiza muitas brincadeiras com a participação de crianças.

- Esse tema mobiliza os estudantes a identificar e a apreciar formas distintas das artes visuais; a reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais; e a caracterizar brinquedos e brincadeiras de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial da cultura brasileira é um dos pilares do trabalho com esse tema.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE ARTE E AMBIENTE

- » (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.
- » (EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- » (EF02CI02) Propor o uso de diferentes materiais para a construção de objetos de uso cotidiano, tendo em vista algumas propriedades desses materiais (flexibilidade, dureza, transparência etc.).

Diversidade e inclusão

O trabalho com o tema da reciclagem com estudantes com **deficiência psicossocial** exige acolhimento e previsibilidade, além de linguagem simples e atividades significativas, que respeitem o ritmo emocional e cognitivo desses estudantes. Crie um ambiente acolhedor e seguro, evitando excessos de estímulos visuais e sonoros. Dê exemplos simples de reciclagem, procurando mostrar como reciclar é cuidar da natureza, transformando objetos usados em algo novo. Chame atenção deles para os exemplos do livro e, se possível, mostre exemplos físicos. Verifique a possibilidade de propor uma breve atividade de reciclagem, fazendo, por exemplo, um porta-lápis com embalagens plásticas decoradas.



Para complementar a discussão sobre arte e ambiente, acesse com os estudantes o infográfico clicável *Brinquedos com materiais recicláveis*.

Arte e ambiente

Brinquedos de materiais recicláveis

Para ajudar na preservação da natureza, devemos tentar reaproveitar ao máximo os objetos que utilizamos e reciclar o que descartamos, separando os materiais recicláveis dos **resíduos orgânicos**.



resíduo orgânico: restos de materiais provenientes de seres vivos, como folhas, restos de comida, cascas de frutas, etc., que não podem ser reciclados.



◀ Lixeiras de coleta seletiva, com as cores e os nomes dos materiais recicláveis que devem ser descartados em cada uma.

Materiais como embalagens de plástico, latinhas de alumínio, caixas de papelão, embalagens de papel e objetos de vidro podem ser transformados em novas embalagens, artesanatos e até em brinquedos.



▲ Bois feitos com embalagens de plástico e palitos de madeira.



▲ Navio feito com garrafa PET.

- Pense nos vários produtos e objetos que você utiliza diariamente. De que materiais esses produtos são feitos? Você acha que poderia reduzir a quantidade de lixo que produz? Se sim, como?



Respostas pessoais. Os estudantes podem responder que consomem alimentos, vestem roupas, andam de bicicleta. Ajude-os a identificar os materiais em questão.

90 noventa

Roteiro de aula

- Leia o texto em voz alta. Faça pausas durante a leitura e peça aos estudantes que analisem as imagens dos objetos que ilustram os textos e fazem uso sustentável de materiais.

Orientações didáticas

- Os principais materiais recicláveis são: vidro, plástico, papel e metal. Nós utilizamos esses materiais no dia a dia, como o plástico das embalagens ou o metal das latinhas de alumínio.
- Para fazer a coleta seletiva desses materiais, é preciso armazená-los da maneira correta: limpar a embalagem após o uso e depositá-la nas lixeiras próprias de cada material.
- A coleta seletiva respeita o planeta, reduz a necessidade de tantos produtos e gera menos lixo.
- O trabalho desenvolvido nesse box permite mobilizar o **Tema Contemporâneo Transversal**

Meio ambiente - Educação ambiental e Educação para o consumo de modo interdisciplinar com Ciências da Natureza, contemplando a habilidade **EF02CI02**, ao levar os estudantes a refletir sobre materiais e seus usos cotidianos na confecção de brinquedos.



Tomada de decisão responsável

- **Atividade:** Leve a turma a refletir sobre as embalagens de produtos, se são recicláveis e como elas são descartadas. Leve os estudantes a propor ideias para reduzir a quantidade de lixo produzido. Podem ser citadas e discutidas medidas de redução, como utilizar menos embalagens, usar sacolas de pano, reutilizar recipientes de vidro e potes em geral, trocar objetos entre os amigos, etc.

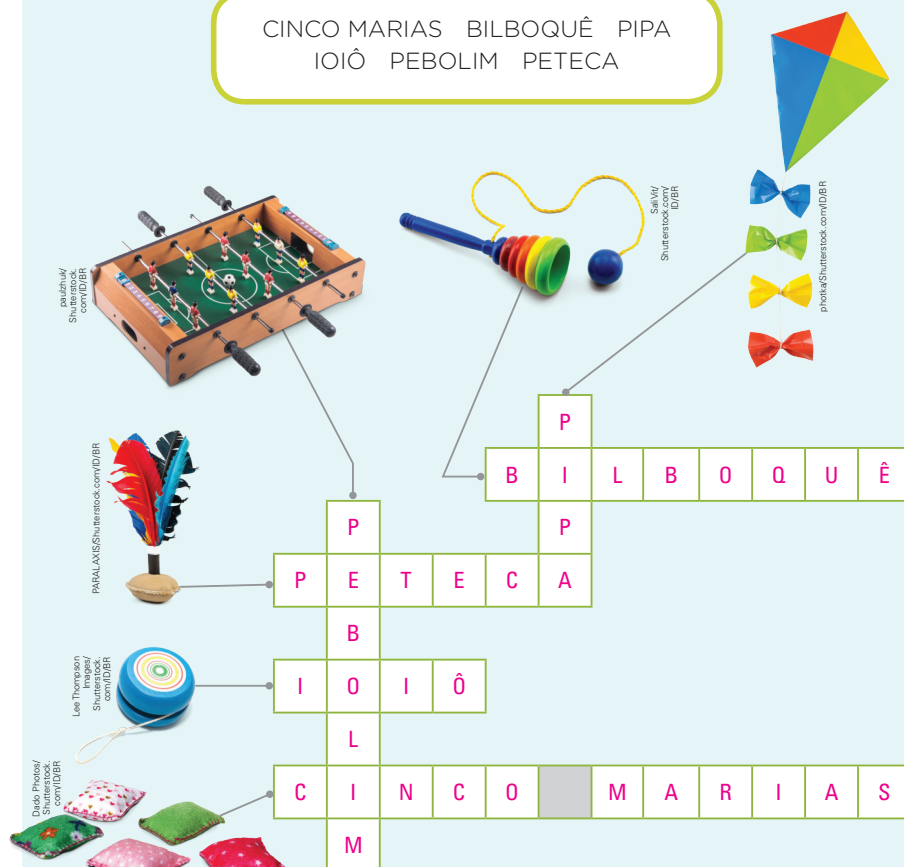
Pesquise!

Brinquedos da cultura brasileira

Alguns brinquedos da cultura brasileira podem ter nomes diferentes, de acordo com a região. Para conhecer um dos nomes de alguns desses brinquedos, você vai completar a cruzadinha e seguir as demais orientações.

- Com a ajuda do professor, complete a cruzadinha com os nomes dos brinquedos do quadro.

CINCO MARIAS BILBOQUÊ PIPA
IOIÔ PEBOLIM PETECA



HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISE!

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

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes as instruções das atividades, de forma lenta e pausada. Pergunte a todos se compreenderam as etapas e os processos que deverão ser realizados, sanando possíveis dúvidas.
- Para a atividade 1, ajude os estudantes na leitura das palavras do quadro e, se preciso, na identificação das imagens correspondentes. Circule pela sala para avaliar o andamento da proposta.

Orientações didáticas

- Peça aos estudantes que leiam as palavras do quadro em voz alta, prestando atenção nas sílabas pronunciadas.
- Ajude a turma a fazer a relação entre as palavras do quadro e as imagens espalhadas pela página.

- Oriente os estudantes a avaliar a quantidade de letras de cada palavra e a quantidade de quadradinhos de cada linha da cruzadinha.
- Incentive os estudantes a preencher os quadradinhos da cruzadinha com as letras da palavra correspondente, buscando o local correto de cada letra.
- Ao final, peça aos estudantes que comparem seus resultados e conversem sobre a atividade com os colegas.
- Verifique se grafaram as letras corretamente e observe a apreensão do letramento da turma.
- Nessa seção, os estudantes dialogam sobre a sua criação e as dos colegas; caracterizam brinquedos de diferentes matrizes estéticas e culturais; e conhecem e valorizam o patrimônio cultural. As atividades também colaboram para a consolidação do processo de alfabetização.



Para casa

- A atividade 3 da seção *Pesquise!* deve ser feita em casa, com o auxílio de um adulto.

Para complementar

BORELLI, Alessandra.

Crianças e adolescentes no mundo digital: Orientações essenciais para o uso seguro e consciente das novas tecnologias. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

Esse livro procura dar às famílias e às escolas as respostas para questionamentos sobre como conseguir direcionar crianças e adolescentes para o uso seguro das novas tecnologias, fazendo com que possam se resguardar e aprender a tirar delas o melhor proveito possível.

2 Com o professor e os colegas, faça uma visita guiada ao ateliê de um artista de seu município que crie brinquedos. Se não for possível a visita presencial de vocês, talvez esse artista possa ir à escola para demonstrar como cria suas obras.

3 Em casa, com a ajuda de um adulto, anote na ficha o nome do artista que vocês visitaram ou que visitou vocês, os materiais que ele usa, os instrumentos com que trabalha, qual o nome de um brinquedo que ele fez e se esse brinquedo é conhecido por diferentes nomes em outros municípios. **Respostas pessoais.**



- Procure anotar essas informações em letra cursiva.

Visita guiada

Nome do artista: _____

Materiais: _____

Instrumentos: _____

Brinquedo:

Nome do brinquedo: _____

Local: _____

Outros nomes usados: _____

Locais: _____

Orientações didáticas

- **Atividade 2:** Se tiver um artista que construa brinquedos no município da escola, veja a possibilidade de realizar uma visita guiada até o ateliê dele, de modo que os estudantes possam conhecê-lo e saber mais sobre o trabalho que ele desenvolve.
- Oriente-os a observar o ateliê, os materiais e os instrumentos que o artista emprega para a confecção de seus brinquedos.
- Caso a visita presencial a esse artista não seja possível, você pode verificar se ele não poderia ir até a escola ou participar de uma conversa *on-line* com a turma. Explicando os materiais, os instrumentos e a forma de fazer esse tipo de brinquedo.
- Se não for possível nenhuma das duas modalidades de visita guiada, oriente-os a explicar para os adultos com quem moram sobre o que aprenderam a respeito

de brinquedos e pedirem auxílio para realizar uma pesquisa sobre brinquedos brasileiros.

- Caso vá ser feita a pesquisa, ela deve ser feita em casa, com o apoio de um adulto. É importante que a leitura da proposta seja feita em sala de aula com os estudantes, para que possam compreendê-la. Comente que o objetivo da atividade é promover uma pesquisa sobre brinquedos artesanais e se eles são chamados de modos diferentes em cada localidade.
- Além do nome e do município em que é encontrado, eles podem desenhar o brinquedo pesquisado ou colar uma imagem que o represente. Comente que um mesmo brinquedo pode ser conhecido com nomes diferentes. Por exemplo, pipa, papagaio e arraia são nomes de um mesmo brinquedo feito com papel de seda e hastes de madeira.

- **Atividade 3:** É importante que os estudantes preencham a ficha do livro utilizando a letra manuscrita cursiva, colaborando para a consolidação do processo de alfabetização.
- Para concluir a atividade, organize uma roda de conversa e peça aos estudantes que compartilhem com os colegas suas pesquisas e a experiência da atividade.
- O trabalho dessa seção permite desenvolver o **Tema Contemporâneo Transversal Multiculturalismo – Diversidade cultural e Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras**, na medida em que leva os estudantes a pesquisar tradições nacionais e a refletir sobre a relação delas com a cultura brasileira.



Ensaio geral

Neste capítulo, você aprendeu:

- sobre alguns brinquedos e brincadeiras da cultura popular brasileira.
- a reconhecer elementos básicos das artes visuais: formas geométricas e cores.
- a teoria das cores primárias e secundárias.
- que a construção de brinquedos pode envolver diversão e arte.
- que as brincadeiras e o universo infantil inspiram muitos artistas em suas obras.



Liliana Morais/IDBR



Multiteca

Sites

- **Museu Brinquedim.** Disponível em: www.museubrinquedim.org.br/esculturas/. Acesso em: 12 mar. 2025.

Com um acervo de 500 peças de autoria do artista plástico Dim Brinquedim (entre elas, brinquedos, esculturas e pinturas, criadas ao longo de 40 anos), o *site* oferece também um passeio virtual pelo museu.

- **Mapa do brincar.** Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em: 12 mar. 2025.

No *site*, é possível pesquisar e aprender brincadeiras de diversas regiões do Brasil. Ao clicar em uma região, podem-se ver suas brincadeiras e seus brinquedos típicos. Bastante interativo e com muitas informações, o *site* apresenta os materiais, os instrumentos, os procedimentos e as regras para que as brincadeiras ou os brinquedos sejam realizados ou produzidos.

noventa e três

93

Orientações didáticas

- Leia com a turma cada um dos pontos listados em *Ensaio geral*. Peça aos estudantes que comentem o que se recordam de cada um deles, seja de algum texto, seja de alguma experiência.
- Em uma roda de conversa, relembre com os estudantes as habilidades mobilizadas e faça perguntas que os instiguem a fazer uma autoavaliação em relação aos assuntos trabalhados.
- Se possível, faça com a turma um tour virtual pelo *site* do Museu Brinquedim e navegue pelo *site* do Mapa do Brincar. Reforce os cuidados que devem ser tomados ao acessar páginas na internet, destacando que não devem fornecer dados ou informações e devem sempre estar acompanhados por um adulto responsável.

Sugestão de avaliação formativa

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

- a. É possível que um mesmo brinquedo ou uma mesma brincadeira tenha nomes e jeitos de brincar diferentes dependendo do município, do estado ou do país onde são usados? Por quê?

Resposta esperada: Sim. Cada lugar tem sua cultura, com características diferentes e, por isso, os brinquedos e as brincadeiras podem ter vários nomes e modos diferentes de brincar.

- b. Como é chamada a mistura de duas cores primárias?

Resposta esperada: É chamada de cor secundária.

- c. Cite os nomes das três cores secundárias, e quais cores primárias são necessárias para gerar cada uma delas.

Resposta esperada: Laranja (amarelo + vermelho-magenta), verde (azul-ciano + amarelo) e roxo ou violeta (azul-ciano + vermelho-magenta).

- d. Escreva o nome das figuras geométricas que você encontrou durante o estudo do capítulo.

Resposta esperada: Círculo, quadrado, retângulo, triângulo, hexágono, trapézio, etc.

Caso os estudantes apresentem dificuldades, como atividade de remediação, sugerimos que você retome o conteúdo do capítulo, focando nas partes que não foram compreendidas. Essa atividade permite que os estudantes que não compreenderam o conteúdo anteriormente possam recuperar as aprendizagens nesse momento.

Para complementar

MARINHO, Patrícia. *Tempo junto: 100 brincadeiras incríveis para fazer com seus filhos em qualquer lugar*. São Paulo: Matrix, 2015.

Esse livro traz cem brincadeiras simples e criativas a serem realizadas em diversos lugares e situações, como na sala de espera de um consultório e até mesmo em um engarrafamento.

HABILIDADES AVALIADAS NA SEÇÃO ATÉ BREVE!

- » (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
- » (EF15AR08) Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.
- » (EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.
- » (EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
- » (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.

POR DENTRO DAS ATIVIDADES DA SEÇÃO ATÉ BREVE!

- **Atividade 1a:** Para recuperar o conceito de andamento, retome a relação das batidas do coração, que se alteram conforme as atividades que realizamos.
- **Atividade 1b:** Sobre o conceito de pulsação em música, retome a relação das batidas da pulsação com o tique-taque de um relógio. São batidas ou pulsos que se repetem.
- **Atividade 2:** Acompanhe o desenvolvimento das atividades das duplas, verificando a percepção dos estudantes em relação à pulsação.
- **Atividade 3a:** Espera-se que os estudantes sejam capazes de identificar quem são as personagens principais da cantiga.

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 deste ano.

- 1** Você aprendeu que as músicas têm pulsação e que podemos cantá-las em diferentes velocidades. Sobre esse tema, responda às perguntas.

- a. Quando tocamos ou cantamos uma música de maneira mais lenta ou mais rápida que a usual, estamos alterando qual parâmetro musical?



O andamento é o parâmetro que é alterado quando mudamos a velocidade e

cantamos ou tocamos uma música de maneira mais rápida ou mais lenta.

- b. Como podemos perceber a pulsação de uma música?

Quando ouvimos ou cantamos uma música, muitas vezes, nós acompanhamos

batendo palmas ou batendo os pés no chão, com movimentos repetitivos.

Ao fazermos isso, estamos marcando a pulsação da música.

- 2** Forme dupla com um colega. Juntos, escolham uma música que você e ele conheçam e sigam estes passos:



- Respostas pessoais.**
- Enquanto um dos integrantes da dupla canta a música, o outro deve marchar sem sair do lugar, seguindo a batida da música.
 - Agora, invertam os papéis: quem cantou deve marchar, e quem marchou deve cantar.

Orientações didáticas

- Essa seção tem como objetivo promover uma avaliação somativa, verificando a apreensão dos conteúdos do volume pelos estudantes.
- É esperado que a essa altura eles leiam com certa independência, mas verifique as possibilidades da turma e, se necessário, faça com eles a leitura das atividades e textos.
- Sugerimos também que os estudantes sejam incentivados a utilizar letra manuscrita cursiva a partir do final do 2º ano, colaborando para o processo de alfabetização.
- No desenvolvimento das atividades 1 e 2, verifique se os estudantes compreenderam os conceitos de andamento e pulsação em música e se conseguem formular uma resposta com as próprias palavras. Se necessário, relembre com a turma os conceitos trabalhados no capítulo. Possíveis fragilidades na compreensão desses conceitos podem

ser remediadas por meio da leitura do tema “As músicas têm pulsação e andamento”, do capítulo 1.

- É importante diagnosticar dificuldades, mas será possível trabalhá-las em outros anos. Segundo a BNCC, no caso de Arte, as unidades temáticas, os objetos de conhecimento e as habilidades se repetem em todos os anos iniciais do Ensino Fundamental, permitindo que sejam recuperados e aprimorados no decorrer desse segmento da educação.
- O trabalho com a atividade 3 leva os estudantes a localizar informações em um texto, identificando quem são as personagens e quais são as ações que se desenvolvem em uma cantiga.
- Caso eles apresentem dificuldades, oriente-os a refazer a leitura do texto com atenção, quantas vezes forem necessárias, até que consigam identificar os elementos solicitados na atividade.

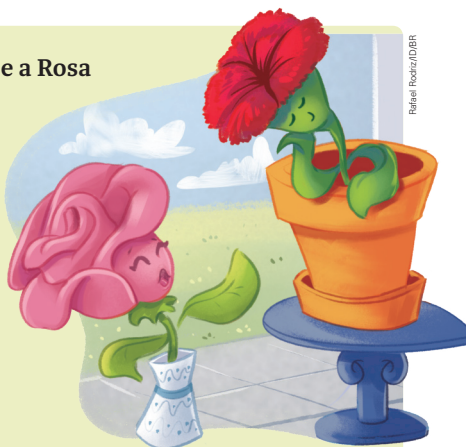
- 3 As cantigas de roda podem apresentar personagens que realizam algumas ações. Leia a letra de uma canção e cante-a com os colegas. Depois, responda às questões.

O Cravo e a Rosa

O Cravo brigou com a Rosa
Debaixo de uma sacada
O Cravo saiu ferido
E a Rosa despedaçada

O Cravo ficou doente
E a Rosa foi visitar
O Cravo teve um desmaio
E a Rosa pôs-se a chorar
[...]

A Rosa fez **serenata**
O Cravo foi espiar
E as flores fizeram festa
Porque eles vão se casar



serenata: música simples e melodiosa que é tocada à noite e ao ar livre.

Texto da cultura popular.

- a. Quais são as personagens da canção?

O Cravo e a Rosa.

- b. O que acontece na primeira parte da canção?

O Cravo e a Rosa brigam e ficam tristes.

- c. O que acontece na segunda parte da canção?

A Rosa foi visitar o Cravo, que estava doente. Ele desmaia, e ela chora.

- d. O que acontece no final?

A Rosa faz uma serenata e o Cravo assiste. As flores fazem festa, pois eles vão se casar.

noventa e cinco

95

- Aproveite o trabalho e a análise da cantiga para problematizar com os estudantes o tema da violência. Converse com eles sobre a briga que acontece entre as personagens na primeira estrofe, levando-os a refletir e concluir que a violência não é a maneira adequada de lidar com desavenças.
- É possível que eles entendam que o ferimento da personagem Cravo e o despedaçamento da Rosa não sejam literais, mas que se refiram aos sentimentos deles. Converse com eles sobre essa possibilidade, reforçando que em brigas, mesmo que não haja agressão física, as pessoas podem sair muito magoadas.
- Verifique a abertura da turma para também propor um debate, de acordo com a faixa etária dos estudantes, sobre a violência doméstica, especialmente a violência contra a mulher, levando-os a refletir sobre o assunto e a importância dessa discussão para uma sociedade mais justa e igualitária.

Não escreva no livro.

- **Atividade 3b:** Verifique a necessidade de retomar com a turma a primeira estrofe para que seja identificada a ação que se passa nela.
- **Atividade 3c:** Oriente os estudantes a reler a segunda estrofe da cantiga para localizar a informação solicitada.
- **Atividade 3d:** Na terceira parte da cantiga, aparecem outras personagens: as flores. Chame a atenção dos estudantes para esse elemento.

- **Atividade 4a:** Retome com os estudantes os elementos presentes na festa junina de modo que identifiquem a encenação do casamento na roça como um aspecto teatral e a própria quadrilha como um elemento de dança.
- **Atividade 4b:** É possível que os estudantes identifiquem com mais facilidade os elementos musicais presentes na tradição da festa junina. Se julgar adequado, liste com eles algumas músicas que são comumente tocadas nessas festas.
- **Atividade 4c:** Explore com os estudantes os elementos visuais que são comumente associados às festas juninas, como as bandeirinhas de papel, as roupas com estampas xadrez, etc.
- **Atividade 5:** Escreva a letra da música escolhida na lousa. Caso a escola não tenha uma sala de Arte, prepare a sala de aula ou o pátio para a realização da atividade. Explore com os estudantes as movimentações da brincadeira de roda, garantindo que todos participem.
- **Atividade 6a:** Retome com os estudantes as danças estudadas no capítulo 3. Se julgar adequado, liste-as na lousa e, depois, oriente-os a responder no livro.
- **Atividade 6b:** Incentive os estudantes a mostrar aos colegas algum movimento da dança. Eles podem tê-lo conhecido previamente ou durante o trabalho com o capítulo.
- **Atividade 6c:** Espera-se que os estudantes tenham em mente elementos e adereços que acompanham as danças que foram estudadas no capítulo 3.

4

Considerando o que você estudou no capítulo 2 sobre as festas populares, converse com os colegas e o professor e

responda às perguntas a seguir. **4a. O teatro está presente, por exemplo, na representação do casamento na roça e em suas personagens e nas movimentações e**

a. Como o teatro e a dança estão presentes nas festas juninas?

ações combinadas previamente. A dança aparece nos diversos passos da quadrilha.

b. Como a música está presente nas festas juninas?

c. Como as artes visuais estão presentes nas festas juninas?

As artes visuais estão presentes nas festas juninas nas formas, cores e texturas dos elementos decorativos, bem como nos trajes usados pelas pessoas.

5

Converse com os colegas e o professor sobre as brincadeiras de roda que vocês aprenderam no decorrer deste livro. Escolham

uma dessas brincadeiras. O professor vai escrever a letra da

canção na lousa. Depois, faça o que se pede. **Retome com os estudantes as**

brincadeiras de roda que são apresentadas nos capítulos 1 e 3 deste volume. Promova

• Faça a leitura do texto com a ajuda do professor. **uma escolha**

• Cante a música com os colegas. **fazer juntos e observe como realizam os movimentos da brincadeira.**

• Com os colegas, abra espaço na sala de aula e cante e dance a brincadeira de roda, fazendo os movimentos indicados na cantiga.

6

No capítulo 3, você estudou a dança em diferentes manifestações populares brasileiras. Converse com o professor e os colegas sobre elas. Depois, resolva os itens a seguir.

a. Qual dança você mais gostou de conhecer?

Resposta pessoal.

b. Como o corpo se movimenta nessa dança?

Resposta pessoal.

4b. A música geralmente está presente nas festas juninas, seja tocada ao vivo, seja reproduzida em aparelhos de som. Costumam ser músicas alegres e animadas, que incentivam as pessoas a dançar.

c. Descreva roupas e adereços que são utilizados em apresentações dessa dança. **Resposta pessoal.**

Rafael Rodighi/DIBR

96

noventa e seis

- Ao responder à atividade 4, é importante que os estudantes se lembrem de pelo menos um dos itens apresentados no capítulo 2 sobre a presença de elementos do teatro, da música, da dança e das artes visuais nas festas juninas.
- Como complemento, também é possível exibir o vídeo da TV Câmara dos Deputados *Brasilidade – Festas juninas: Tradição no Brasil*, que está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iRGjGop1SN4> (acesso em: 31 mar. 2025). O vídeo conta a história dessa tradição e mostra os diversos elementos presentes nas festas e suas raízes étnico-culturais. Dessa forma, o vídeo pode ser uma ferramenta de revisão e de aprofundamento do conteúdo.
- Nas atividades 5 e 6, é importante que os estudantes explorem e vivenciem os movimentos da brincadeira cantada e da demonstração da dança tradicional, de modo que se tornem

progressivamente conscientes da sua corporeidade, de forma propositiva e autoral. Incentive a criatividade e a habilidade de criar e improvisar movimentos dançados. Dessa maneira, os estudantes também estarão mobilizando formas distintas de manifestações da dança.

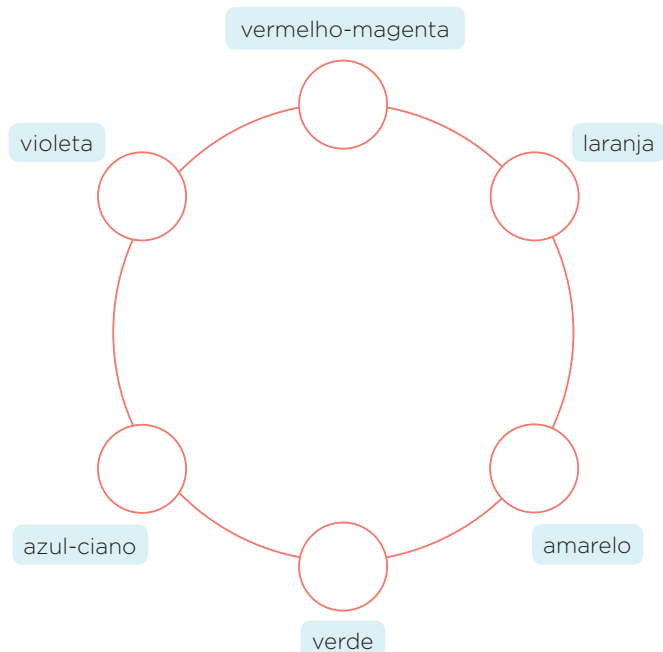
- No caso específico da atividade 6, espera-se que os estudantes reconheçam a importância das danças populares, considerando-as manifestações da expressão de um povo e, consequentemente, fator de identidade cultural. Caso haja fragilidades nessa percepção, retome o capítulo 3 de modo que eles possam chegar a essas conclusões.
- A atividade 7 mobiliza os conteúdos sobre a caracterização e a experimentação de brinquedos e brincadeiras e a valorização do patrimônio cultural de diferentes culturas. Observe a turma e retome conteúdos ou proponha variações das atividades do capítulo, de acordo com o desempenho dos estudantes.

7 Converse com os colegas e o professor sobre os itens a seguir.



- Neste volume, você conheceu algum brinquedo ou alguma brincadeira nova ou se lembrou de brinquedos e brincadeiras que já conhecia? Se sim, quais? **Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes retomem brinquedos e brincadeiras que foram apresentados ao longo do volume.**
- Escolha uma brincadeira e explique aos colegas e ao professor como se brinca. **Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes descrevam as regras da brincadeira selecionada de maneira organizada.**
- Você conhece nomes diferentes de um mesmo brinquedo ou de uma brincadeira? Cite exemplos. **Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes citem os diferentes nomes dos brinquedos que foram trabalhados ao longo do volume. É possível que falem das diferenças culturais entre as localidades, que influenciam essas nomenclaturas.**

8 Neste volume, você retomou as cores primárias e conheceu as secundárias. Agora, no círculo cromático a seguir, pinte cada pequeno círculo com a cor correspondente.



- Escreva a seguir o nome das cores secundárias.

Laranja, verde e violeta.

- A atividade **8** tem como objetivo verificar a aprendizagem dos estudantes em relação às cores primárias e secundárias. Se eles apresentarem dificuldades, retome a seção *Explore, experimente e crie!* — “Cores primárias e secundárias”, no capítulo **4**, de modo que possam relembrar as conclusões a que chegaram no momento do trabalho com essa atividade prática.
- Caso os estudantes apresentem dificuldade para responder às questões propostas nas atividades **7** e **8**, promova uma roda de conversa com a turma para retomar o trabalho feito no decorrer do capítulo **4**, remediando possíveis fragilidades no aprendizado.

Bibliografia comentada

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (org.). *Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

A obra reúne artigos que demonstram, por meio de experiências concretas, a aplicação e o sucesso de sua forma de ensinar Arte.

BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

A autora percorre a história do teatro no mundo ocidental e no mundo oriental. Cada capítulo mergulha em determinado período histórico, e todos são fundamentais para uma compreensão mais profunda do teatro.

CÔRTEZ, Gustavo. *Dança, Brasil! Festas e danças populares*. Belo Horizonte: Leitura, 2000.

O autor relata as festas e as danças nacionais traduzindo, de forma alegre e informativa, a imensa riqueza cultural existente no Brasil, que tem nas manifestações populares uma das suas expressões mais significativas.

DOCUMENTÁRIO mostra a riqueza da música sertaneja de raiz. [S. l.: s. n.], 2015. 1 vídeo (28 min 29 s). Publicado pelo canal CanalGov. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XzqD-bTM7pM>. Acesso em: 25 jun. 2025.

Esse documentário mostra histórias de tocadores de viola e cantores de música caipira, incluindo entrevistas e apresentações musicais, com destaque para o músico Roberto Corrêa, um dos principais violeiros do Brasil.

FELINTO, Renata (org.). *Culturas africanas e afro-brasileiras em sala de aula — saberes para os professores, fazeres para os alunos*. Belo Horizonte: Fino Traço Editora, 2012.

O livro é uma ótima referência para abordar as culturas africanas e afro-brasileiras na escola.

LOUREIRO, Maristela; TATIT, Ana. *Festas e danças brasileiras*. São Paulo: Melhoramentos, 2016.

O livro apresenta a riqueza musical das festas populares brasileiras, com textos, áudios e vídeos com explicações e demonstrações detalhadas de músicas e danças de algumas festas.

MACK, Lorrie. *Dança para crianças*. São Paulo: Publifolha, 2013.

O livro aborda diversos estilos e ritmos de dança que existem no mundo, apresentando

suas características e passos. Também apresenta figurinos, músicas, bailarinos famosos e grandes companhias e espetáculos de dança. Por meio de imagens, a obra possibilita conhecer os detalhes de alguns passos de danças, como valsa, rumba, balé e break.

MALAGUTTI, Vania. *Jogos musicais: 50 atividades cheias de som e diversão*. São Paulo: Matrix Editora, 2021.

O livro apresenta 50 jogos que exploram o corpo e suas sonoridades, trabalhando também a musicalidade em exercícios com objetos, tudo pensado para crianças.

PALAVRA CANTADA. *Canções do Brasil: o Brasil cantado por suas crianças*. [S. l.]: Palavra Cantada Produções Musicais, 2001. 1 CD.

O CD apresenta canções infantis coletadas em cada um dos estados do Brasil, incluindo vários gêneros musicais, como o Maracatu, de Pernambuco, e a Congada, de Minas Gerais.

PEDROSA, Israel. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2010.

O autor aborda a Teoria das Cores, analisando cientificamente a maneira como os seres humanos percebem as cores e como elas se relacionam entre si. O livro é bastante didático, pois apresenta diversos esquemas e muitas imagens, figuras e ilustrações explicativas.

POVOS INDÍGENAS NO BRASIL MIRIM. [S. l.], [20--?]. Disponível em: <https://mirim.org/pt-br>. Acesso em: 12 set. 2025.

O site do Instituto Socioambiental (ISA) apresenta diversas informações voltadas para crianças sobre os diferentes povos indígenas do Brasil, como a organização social, a alimentação, a diversidade linguística e a arte.

SANTA ROSA, Nereide Schilaro. *Festas e tradições*. São Paulo: Moderna, 2006.

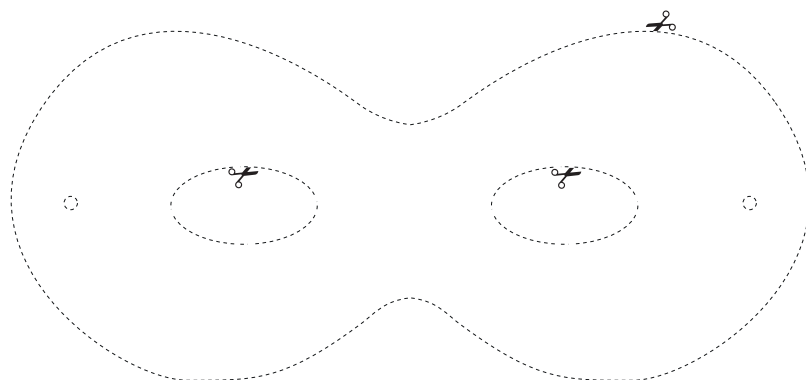
O livro apresenta festas tradicionais da cultura popular brasileira, como a Festa do Divino, o Bumba Meu Boi, a Festa de São João e a Congada.

TATIT, Ana; MACHADO, Maria Sílvia M. *300 propostas de artes visuais*. São Paulo: Loyola, 2009.

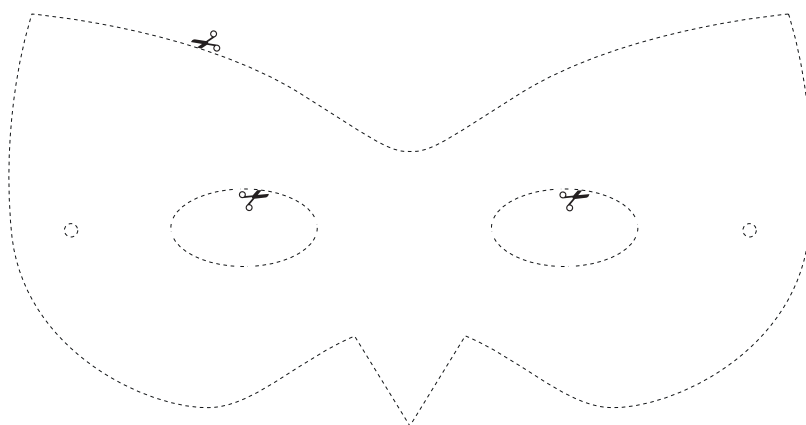
As autoras apresentam propostas de atividades práticas que exploram uma infinidade de materiais, técnicas e linguagens para a produção de obras de artes visuais.

Material de apoio

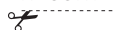
Página 57 • Pesquise!



Julia Pimenta © DBR

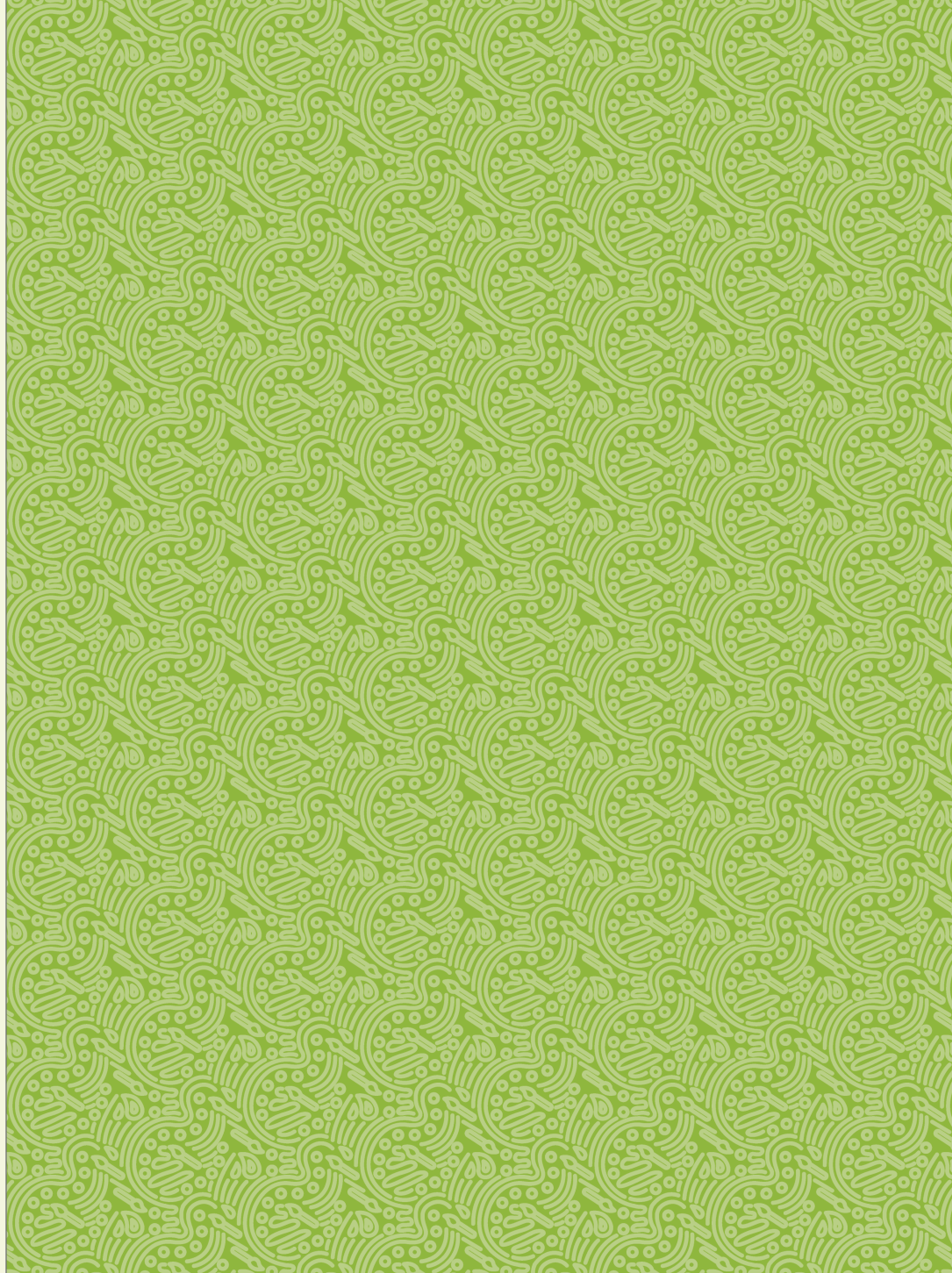


RECORTE



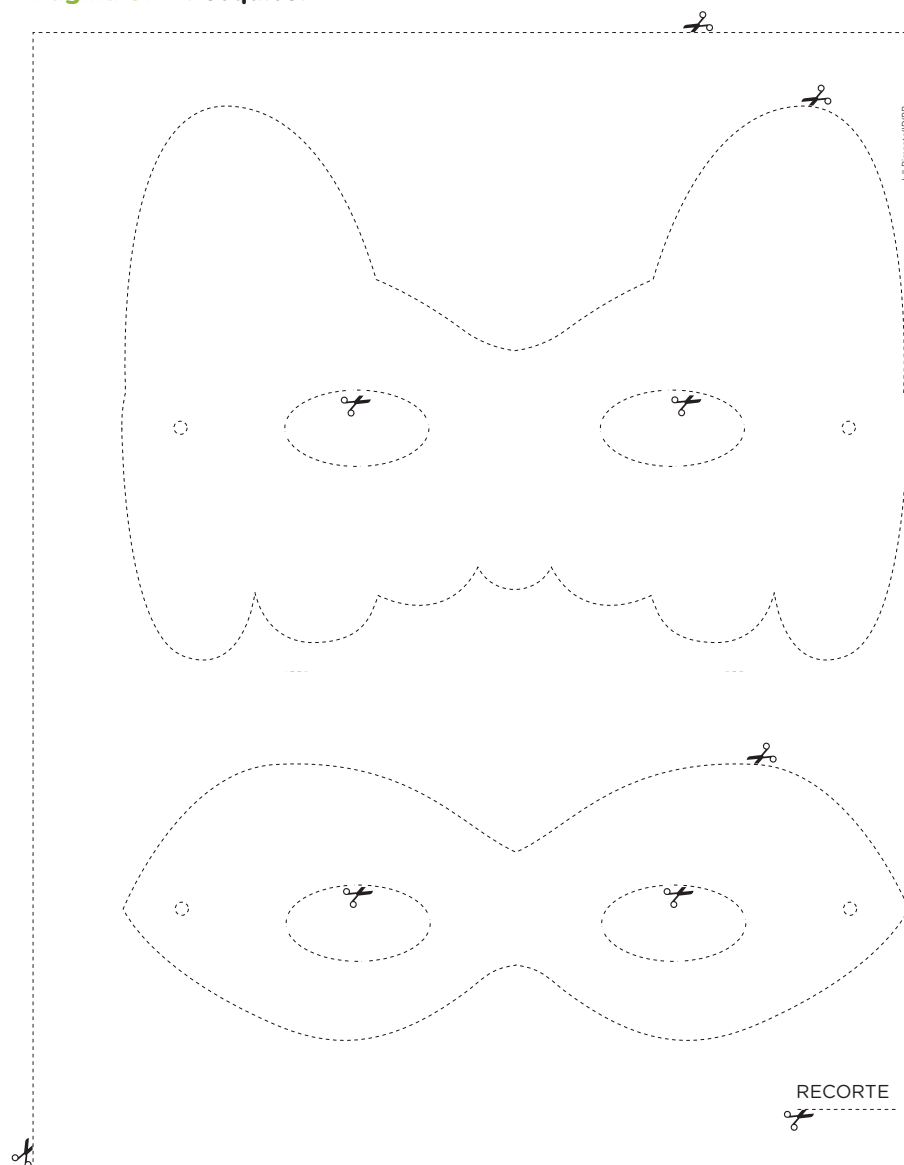
noventa e nove

99



Material de apoio

Página 57 • Pesquise!

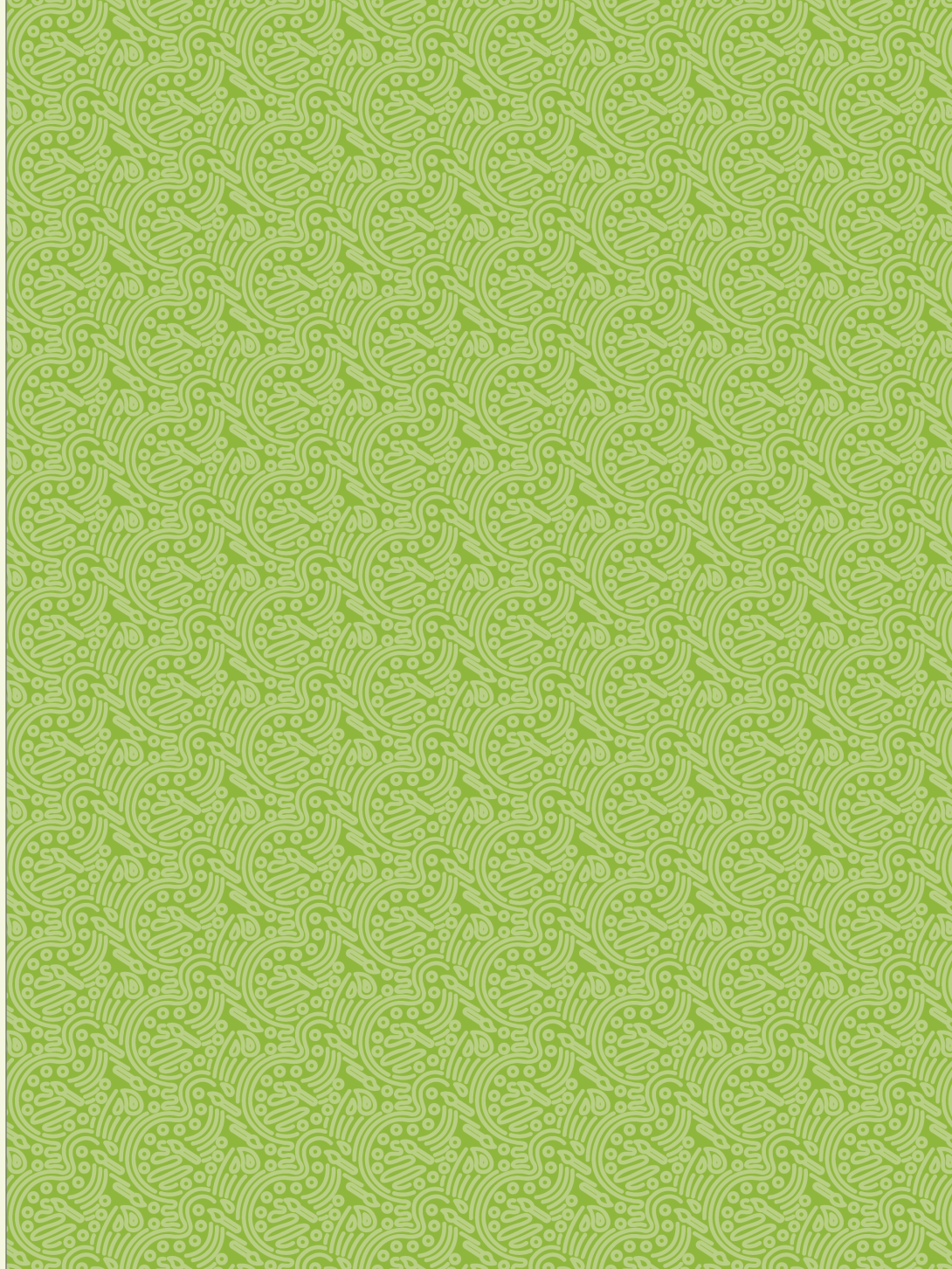


RECORTE



cento e um

101



Material de apoio

Página 86 • Explore, experimente e crie!

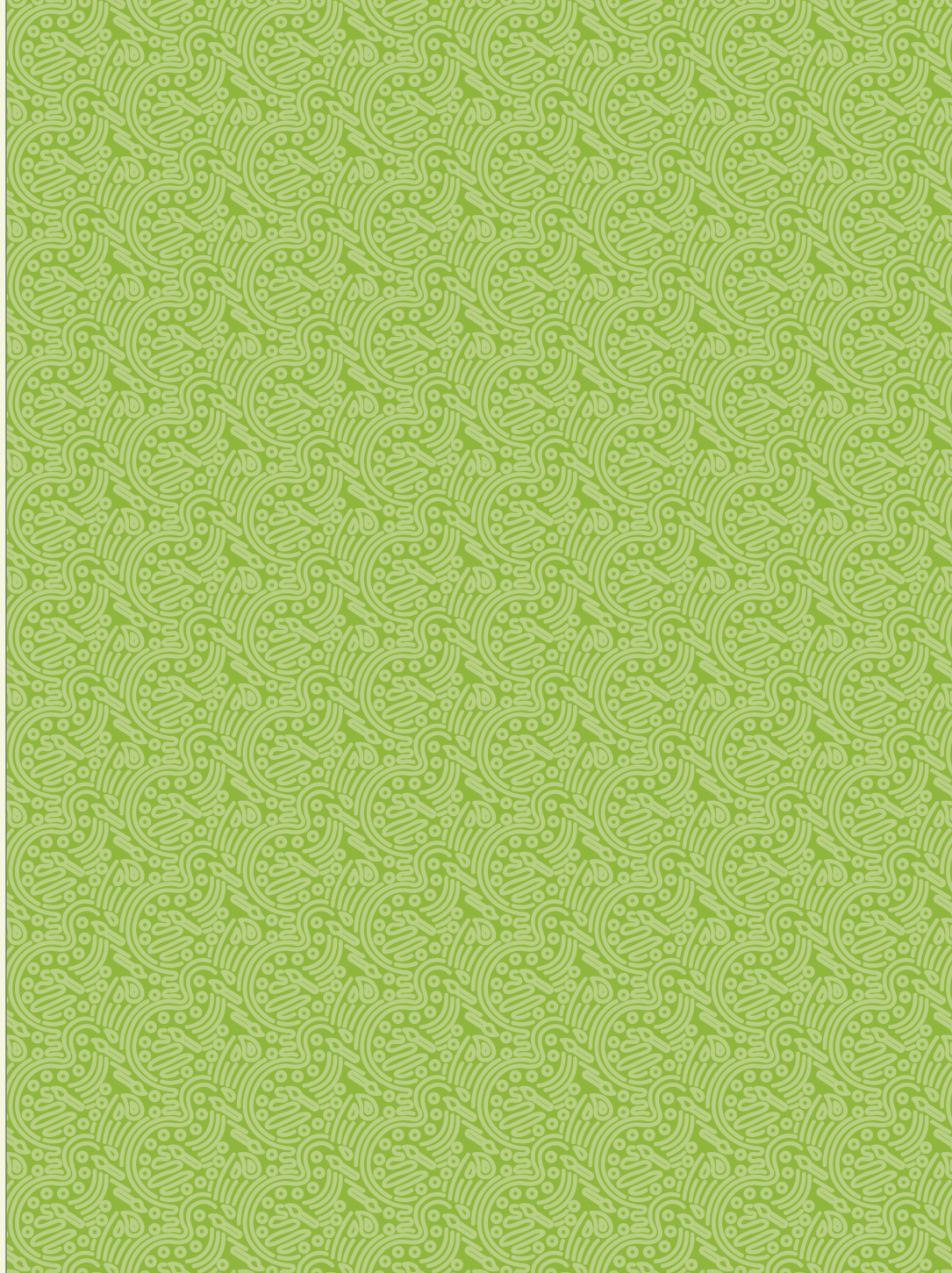
RECORTE



CORES PRIMÁRIAS		CORES SECUNDÁRIAS	
VERMELHO-MAGENTA	+		=
		AMARELO	
AZUL-CIANO	+		=
		VERMELHO-MAGENTA	
AMARELO	+		=
		AZUL-CIANO	

cento e três

103



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 dos 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. Experimentar 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. Problematizar 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 estereotípias 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, dificuldade 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 **2º ano**, estes são os temas abordados:

Capítulo	Tema	Página
1. Sons do Brasil	Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH)	16
1. Sons do Brasil	Deficiência intelectual	31
2. Cultura que transforma brincando	Deficiência física	44
2. Cultura que transforma brincando	Deficiência auditiva	56
3. Dançando o Brasil	Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH)	62
3. Dançando o Brasil	Deficiência visual	67
4. Brincadeira não é só para criança	Transtorno do Espectro Autista (TEA)	85
4. Brincadeira não é só para criança	Deficiência psicossocial	90

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 informações, 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 **2º 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 – Sons do Brasil				
Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Cultura e patrimônio cultural. • Música indígena. • Música dos pampas. • Música caipira. • Samba. • Atividade de leitura e escrita. • Patrimônio material e imaterial. • Mulheres no samba. • Atividade prática de criação de instrumentos musicais com materiais recicláveis. • Brincadeiras cantadas. • Atividades com cantiga tradicional. • Atividade de pesquisa de brincadeiras cantadas antigas. • Pulsação e andamento. • Atividades com música. • Atividade prática com brincadeira cantada. UNIVERSO DIGITAL Tecnologias de acesso à internet	• Infográfico clicável – Capoeira • Infográfico clicável – Brincadeiras para pular corda • Áudio – Áudio 1: Loja do mestre André • Áudio – Áudio 2: Loja do mestre André • Áudio – Áudio 3: Dança do carimbó • Áudio – Áudio 4: Dança do carimbó • Áudio – Áudio 5: Lagarta pintada • Áudio – Áudio 6: Lagarta pintada • Áudio – Áudio 7: Bate o monjolo • Áudio – Áudio 8: Bate o monjolo	• Arte: EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR24 e EF15AR25. • Ciências da Natureza: EF02CI02. • Computação: EF02CO04 e EF02CO05.	• CGEB: 1, 2, 3, 4 e 6. • CELGG: 1, 2, 3 e 5. • CEAR: 1, 3, 4, 8 e 9. • Competência específica de Ciências da Natureza (CECN): 8. • Competências da Computação (CC): 3 e 7. • Competência socioemocional: Tomada de decisão responsável.	• Multiculturalismo: Diversidade Cultural; Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras. • Meio ambiente: Educação Ambiental.
Capítulo 2 – Cultura que transforma brincando				
Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Festas populares: festa junina. • A arte de Militão dos Santos. • Máscaras no teatro. • Máscaras nas festas populares. • Atividade de identificação de materiais de máscaras tradicionais. • Atividade prática de criação de máscaras para um cortejo. • Máscaras na saúde. • Atividade de pesquisa e criação de máscaras de super-heróis.	• Infográfico clicável – Festas juninas • Infográfico clicável – Máscaras no teatro	• Arte: EF15AR01, EF15AR03, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR23, EF15AR24 e EF15AR25.	• CGEB: 3, 4, 6 e 8. • CELGG: 1, 2, 3 e 5. • CEAR: 1, 2, 3, 4, 5 e 7. • CECN: 7. • Competência específica de História (CEHI): 2. • Competência socioemocional: Tomada de decisão responsável.	• Multiculturalismo: Diversidade Cultural; Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras. • Saúde: Saúde.

Capítulo 3 – Dançando o Brasil

Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Dança e cultura popular. • Frevo. • Carimbó. • Siriri. • Chula. • Brincantes. • Atividade de pesquisa de danças do município. • Dança popular e brincadeiras. • Atividade prática de dança com adereços. • Danças e brincadeiras de roda. • Atividade prática de brincadeira de roda com os nomes e sílabas. • Dança e respeito ao idoso.	• Infográfico clicável – Outras danças do Brasil • Áudio – Áudio 9: Farinhada • Áudio – Áudio 10: Farinhada	• Arte: EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR24, EF15AR25 e EF15AR26. • Educação Física: EF12EF12.	• CGEB: 1, 2, 3, 4, 9 e 10. • CELGG: 1, 2, 3 e 5. • CEAR: 1, 3, 4, 8 e 9. • Competência específica de Educação Física (CEEFF): 7. • CEHI: 1. • Competência socioemocional: Autoconsciência.	• Multiculturalismo: Diversidade Cultural; Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras. • Cidadania e Civismo: Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso.

Capítulo 4 – Brincadeira não é só para criança

Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Cultura e arte. • Cultura e brincadeiras. • Origem de brincadeiras. • Peteca. • Atividade prática de elaboração de peteca. • Formas geométricas e cores nas artes visuais. • Cores primárias e cores secundárias. • Atividade com exploração e identificação de formas geométricas. • Atividade prática de pintura com cores primárias e cores secundárias. • Artes visuais e brincadeiras. • Brinquedos como arte. • Brinquedos e materiais recicláveis. • Atividade de pesquisa de brinquedos da cultura brasileira. UNIVERSO DIGITAL Algoritmos nos jogos	• Infográfico clicável – Brinquedos com materiais recicláveis	• Arte: EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR23, EF15AR24 e EF15AR25. • Educação Física: EF12EF01 e EF12EF02. • Matemática: EF02MA15. • Ciências da Natureza: EF02CI02. • Computação: EF02CO02.	• CGEB: 1, 2, 3, 4, 8, 9 e 10. • CELGG: 1, 2, 3 e 5. • CEAR: 1, 3, 4, 5, 6, 8 e 9. • CEEFF: 8 e 10. • CECN: 4 e 5. • CC: 1 e 7. • Competências socioemocionais: Habilidades de relacionamento; Tomada de decisão responsável.	• Multiculturalismo: Diversidade Cultural; Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras. • Meio ambiente: Educação Ambiental; Educação para o Consumo.

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 2º 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>Sons do Brasil</i>	12-13	1
2	1	1	1	Cada cultura tem seus sons	14-18	1
3	1	1	1	Atividades	19-20	1
4	1	1	1	Arte e patrimônio cultural – Patrimônio material e imaterial	21	1
5	1	1	1	Universo digital – Tecnologias de acesso à internet	22-23	1
6	1	1	1	Curtiu?	24	1
7	1	1	1	Explore, experimente e crie! – Construindo instrumentos musicais	25-27	1
8	1	1	1	Brincadeiras cantadas	28	1
8	1	1	1	Atividades	28-29	1
9	1	1	1	Pesquise! – Brincadeiras cantadas antigas	30	1
10	1	1	1	As músicas têm pulsação e andamento	31-32	1
10	1	1	1	Atividades	31	1
11	1	1	1	Atividades	33-34	1
12	1	1	1	Explore, experimente e crie! – Bate o monjolo	35-36	1
12	1	1	1	Ensaio geral e Multiteca	37	1
13	2	1	1	Abertura do capítulo <i>Cultura que transforma brincando</i>	38-39	2
13	2	1	1	Arte que brinca	40	2
14	2	1	1	Atividades	40-41	2

15	2	1	1	<i>Curtiu?</i>	42-43	2
16	2	2	1	Máscaras nas festas populares e no teatro	44-46	2
17	2	2	1	<i>Atividades</i>	47-49	2
18	2	2	1	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Fazendo máscaras para um cortejo	50-54	2
19	2	2	1	<i>Arte e saúde</i> – A máscara na saúde	55	2
20	2	2	1	<i>Pesquise!</i> – Máscara de super-herói	56-58	2
20	2	2	1	<i>Ensaio geral e Multiteca</i>	59	2
21	3	2	2	Abertura do capítulo <i>Dançando o Brasil</i>	60-61	3
21	3	2	2	Brincar e dançar é só começar!	62-64	3
22	3	2	2	<i>Pesquise!</i> – Danças do seu município	64	3
23	3	2	2	<i>Curtiu?</i>	65	3
24	3	2	2	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Dançando com objetos	66-67	3
25	3	2	2	Brincando e dançando em roda	68-69	3
25	3	2	2	<i>Atividades</i>	69	3
26	3	3	2	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Roda dos nomes	70-71	3
27	3	3	2	<i>Arte e a valorização do idoso</i> – Dança: respeito ao idoso	72	3
27	3	3	2	<i>Ensaio geral e Multiteca</i>	73	3
28	4	3	2	Abertura do capítulo <i>Brincadeira não é só para criança</i>	74-75	4
28	4	3	2	Cultura e Arte	76	4
28	4	3	2	Origens de algumas brincadeiras	76-79	4
29	4	3	2	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Peteca	80	4
30	4	3	2	Formas e cores que brincam	81-82	4
30	4	3	2	<i>Atividades</i>	83	4
31	4	3	2	<i>Universo digital</i> – Algoritmos nos jogos	84-85	4
32	4	3	2	<i>Explore, experimente e crie!</i> – Cores primárias e secundárias	86	4
33	4	3	2	<i>Curtiu?</i>	87	4
33	4	3	2	A arte de fazer brinquedos	88-89	4
34	4	3	2	<i>Arte e ambiente</i> – Brinquedos de materiais recicláveis	90	4
35	4	3	2	<i>Pesquise!</i> – Brinquedos da cultura brasileira	91-92	4
35	4	3	2	<i>Ensaio geral e Multiteca</i>	93	4
36	4	3	2	<i>Até breve!</i> (avaliação somativa)	94-97	---

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 boxe 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]

100% **Gratuito**

habilidades relacionadas

• **Atividade 1** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 2** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 3** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 4** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 5** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 6** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 7** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 8** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 9** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 10** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 11** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 12** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 13** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 14** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 15** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 16** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 17** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 18** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 19** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 20** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 21** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 22** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 23** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 24** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 25** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 26** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 27** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 28** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 29** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 30** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 31** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 32** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 33** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 34** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 35** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 36** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 37** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 38** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 39** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 40** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 41** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 42** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 43** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 44** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 45** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 46** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 47** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 48** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 49** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 50** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 51** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 52** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 53** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 54** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 55** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 56** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 57** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 58** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 59** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 60** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 61** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 62** – Ler e interpretar textos

• **Atividade 63** – Ler e interpretar textos
• **Atividade 64** – Ler e interpretar textos

Até breve!

1 Você aprendeu que as músicas têm pulsação e que podemos cantar em diferentes velocidades. Sobre esse tema, responda às perguntas.

• Quando tocamos ou

cantamos uma música,

certamos uma batida ou uma

ritmo que se repete. Essa batida

é chamada de **pulsação**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **velocidade**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **intensidade**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **altura**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **timbre**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **forma**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **estrutura**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **tema**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **melodia**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **harmonia**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

certamos uma **ritmo**.

• Quando cantamos ou

tocamos uma música,

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.

Capítulo 3 Dançando o Brasil

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

- Investigar as diferentes danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.
- Investigar as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.
- Investigar as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Atividade complementar

Explorar as fontes disponíveis para a pesquisa sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Atividade complementar

Explorar as fontes disponíveis para a pesquisa sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Atividade complementar

Explorar as fontes disponíveis para a pesquisa sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Habilidades mobilizadas

No início dos temas, dos boxes e das seções, são indicadas as habilidades da BNCC que serão mobilizadas.

Atividade complementar

Propostas de atividades que permitem complementar e ampliar as abordagens.

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.

Objeto digital

Breve descrição do objeto digital, que pode ser usado para ampliar o trabalho desenvolvido.

Diversidade e inclusão

Sugestões de adaptação para o trabalho com diferentes condições que a turma pode apresentar, promovendo a inclusão e a diversidade.

Saiba mais

Ao longo do volume, há a citação de textos que buscam ampliar a compreensão de conceitos e a abordagem dos temas.

Capítulo 3 Dançando o Brasil

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISAR

- EF03AR01** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.
- EF03AR02** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.
- EF03AR03** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Para casa

Explorar as fontes disponíveis para a pesquisa sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Objeto digital

Breve descrição do objeto digital, que pode ser usado para ampliar o trabalho desenvolvido.

Diversidade e inclusão

Sugestões de adaptação para o trabalho com diferentes condições que a turma pode apresentar, promovendo a inclusão e a diversidade.

Saiba mais

Ao longo do volume, há a citação de textos que buscam ampliar a compreensão de conceitos e a abordagem dos temas.

Capítulo 3 Dançando o Brasil

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISAR

- EF03AR01** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.
- EF03AR02** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.
- EF03AR03** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Para casa

Explorar as fontes disponíveis para a pesquisa sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Objeto digital

Breve descrição do objeto digital, que pode ser usado para ampliar o trabalho desenvolvido.

Diversidade e inclusão

Sugestões de adaptação para o trabalho com diferentes condições que a turma pode apresentar, promovendo a inclusão e a diversidade.

Saiba mais

Ao longo do volume, há a citação de textos que buscam ampliar a compreensão de conceitos e a abordagem dos temas.

Capítulo 1 Sons do Brasil

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO PESQUISAR

- EF03AR01** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.
- EF03AR02** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.
- EF03AR03** Pesquisar e analisar informações sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Para casa

Explorar as fontes disponíveis para a pesquisa sobre as danças populares brasileiras, suas características e sua importância cultural.

Objeto digital

Breve descrição do objeto digital, que pode ser usado para ampliar o trabalho desenvolvido.

Diversidade e inclusão

Sugestões de adaptação para o trabalho com diferentes condições que a turma pode apresentar, promovendo a inclusão e a diversidade.

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.

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 1

ISBN 978-85-418-3836-8



2 900002 249019