APRENDER JUNTOS

Componente curricular: Arte

3

ARTE

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
3º ANO



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

LIVRO DO PROFESSOR

sm

APRENDER JUNTOS

Componente curricular: Arte

3

ARTE

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

3º 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.

LIVRO DO PROFESSOR

São Paulo, 2ª edição, 2025.

sm

***Aprender Juntos* Arte 3**

© 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, Ligia 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 Kalaes

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 3 / Maurilio 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 978-85-418-3832-0 (aluno)
ISBN 978-85-418-3837-5 (professor)

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

25-294756.0 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**

3

ARTE

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
3º 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.

LIVRO DO ESTUDANTE

São Paulo, 2ª edição, 2025.

sm

***Aprender Juntos* Arte 3**
© 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, Ligia 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 Kalaes

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 3 / Maurilio 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 978-85-418-3832-0 (aluno)
ISBN 978-85-418-3837-5 (professor)

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

25-294756.0 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.

Depois de você, outros estudantes vão usar este livro, por isso é importante **cuidar bem** dele ao longo do ano, sem fazer anotações nas páginas. Desse modo, você ajuda aqueles que vão aprender com esta obra nos **próximos anos**. Outros estudantes também estão cuidando bem dos **livros que você vai utilizar** nos próximos anos. Esse **ciclo de cuidado** com os elementos de uso coletivo é essencial para a manutenção dos materiais didáticos e dos espaços da escola, da comunidade e da família.

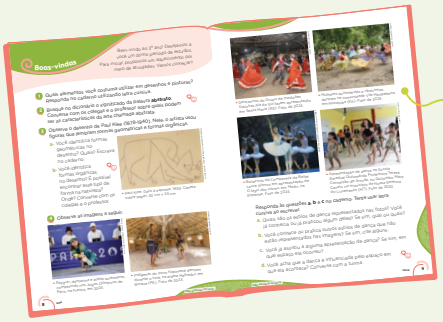
Vamos lá?

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

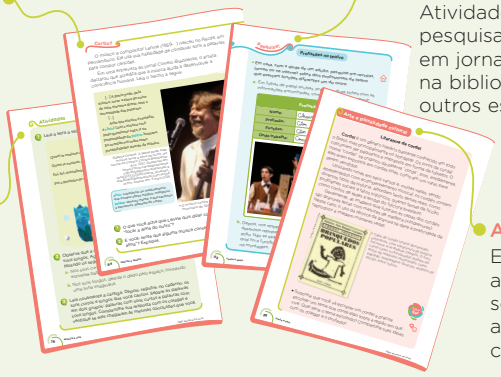
A seção propõe atividades orais para você refletir e se expressar sobre o assunto do capítulo.

Desenvolvimento do assunto

Os textos, as imagens e as atividades dessas páginas permitirão que você compreenda o conteúdo que está sendo apresentado.

Curtiu?

Este boxe traz entrevistas com diferentes personalidades para você conhecer suas profissões.



Pesquise!

Atividades para você pesquisar na internet, em jornais, em revistas, na biblioteca ou em outros espaços.

Atividades

Seção com atividades para ajudar na compreensão dos temas tratados.

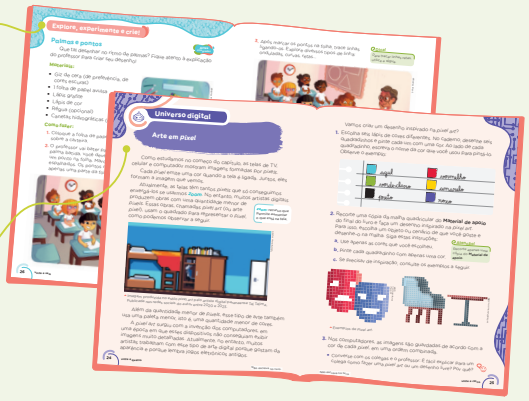
Arte e...

Este boxe apresenta textos sobre os temas atuais relacionados com as artes.

Não escreva no livro.

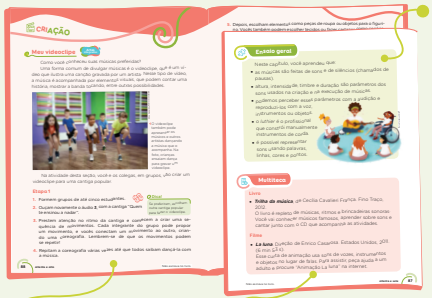
Explore, experimente e crie!
É o momento de experimentar e de pôr em prática o que você está estudando. Mãos à obra e divirta-se!

Universo digital
A seção permite que você navegue por temas relacionados com a computação presentes em diversas situações do seu cotidiano.



Finalizando o capítulo

No fim dos capítulos, você revê os conteúdos estudados e encontra sugestões de materiais para ampliar seu conhecimento.



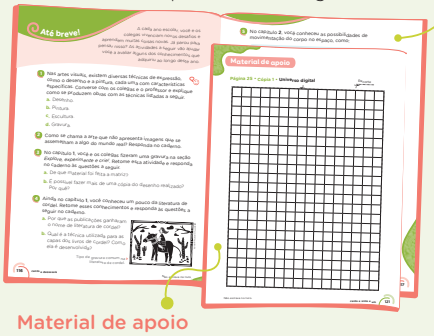
Ensaio geral
Relembre os conteúdos estudados no capítulo.

CriAção
Seção que aborda temas do capítulo em atividades de introdução ao audiovisual.

Multiteca
Sugestões de livros, filmes, *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.

Não escreva no livro.

Sumário


Lhaiza Morena/ID/BR

Boas-vindas • 8

CAPÍTULO 1 Artes visuais: começo de conversa 12

Ponto, linha e forma • 14
Atividades • 17
O desenho • 18
Atividades • 18
Pesquise!
Obras abstratas • 20
Curtiu? • 22
Objeto digital: Infográfico clicável – Tomie Ohtake • 22
Universo digital
Arte em *pixel* • 24
Explore, experimente e crie!
Palmas e pontos • 26
Artes visuais e suas múltiplas técnicas • 28
Explore, experimente e crie!
Gravura com isopor • 33
Arte e pluralidade cultural
Literatura de cordel • 36
Ensaio geral • 37
Multiteca • 37
CriAção • 38

CAPÍTULO 2 Corpo, espaço e movimento 40

Fundamentos do movimento • 42
Explore, experimente e crie!
Descobrindo espaços • 43
A dança e os diferentes usos do espaço • 46
Atividades • 48
Explore, experimente e crie!
Siga o mestre • 50
Objeto digital: Áudio – Áudio 1: Ó abre alas • 50
Objeto digital: Infográfico clicável – Brincadeiras • 50
Profissionais da dança • 51
Pesquise!
Tipos de dança • 52
Objeto digital: Infográfico clicável – Outros tipos de dança • 53
Curtiu? • 54
Arte e inclusão
A dança da diversidade • 57
Explore, experimente e crie!
Espelho móvel • 59
Ensaio geral • 61
Multiteca • 61
CriAção • 62


Lhaiza Morena/ID/BR

Não escreva no livro.

CAPÍTULO 3 **Musicando** 64

As músicas são feitas de sons e de silêncios • 66
Atividades • 67
Características do som • 68
Atividades • 69
Arte e trabalho
A arte de construir violões • 70
Objeto digital: Infográfico clicável – Profissões da arte • 70
Explore, experimente e crie!
Música de timbres • 71
Atividades • 73
Objeto digital: Áudio – Áudio 2: Poema preto • 74
Objeto digital: Infográfico clicável – Poemas visuais • 74
Atividades • 76
Objeto digital: Áudio – Áudio 3: Quem te ensinou a nadar • 76
Objeto digital: Áudio – Áudio 4: Graves e agudos • 77
Objeto digital: Áudio – Áudio 5: Altura sonora • 78
Atividades • 79
Objeto digital: Áudio – Áudio 6: Atividades 2a e 2b • 80
Objeto digital: Áudio – Áudio 7: Atividade 2c • 80
Objeto digital: Áudio – Áudio 8: Atividade 2d • 80
Objeto digital: Áudio – Áudio 9: Atividade 2e • 81
Objeto digital: Áudio – Áudio 10: Atividade 2f • 81
Explore, experimente e crie!
Música de alturas • 82
Curtiu? • 84
Pesquise!
Brincando com a música • 86
Ensaio geral • 87
Multiteca • 87
CriAção • 88



Liziza Moreira/DVBR



Graziela Andrade/DVBR

CAPÍTULO 4 **Teatro: arte do encontro** 90

Narradores e personagens • 92
Atividades • 92
Atividades • 94
Explore, experimente e crie!
E agora? • 96
Muitas formas de fazer teatro • 98
Objeto digital: Infográfico clicável – Diferentes tipos de teatro • 98
Atividades • 99
Universo digital
Experimentação em circuito • 102
Explore, experimente e crie!
É teatro ou vídeo? • 104
Arte e trabalho
Muito além do palco • 105
Curtiu? • 107
Explore, experimente e crie!
Contrarregra maluco! • 110
Pesquise!
Profissões no teatro • 112
Ensaio geral • 113
Multiteca • 113
CriAção • 114

Até breve! • 116
Bibliografia comentada • 120
Material de apoio • 121

Não escreva no livro.

HABILIDADES AVALIADAS NA SEÇÃO *BOAS-VINDAS*

- **(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.
- **(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.
- **(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.
- **(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.

POR DENTRO DAS ATIVIDADES DA SEÇÃO *BOAS-VINDAS*

- **Atividade 1**: Depois que os estudantes tiverem respondido, promova a socialização das respostas. Se julgar adequado, liste os elementos na lousa e, coletivamente, façam desenhos para exemplificar cada um deles.
- **Atividade 2**: Espera-se que, durante a conversa, os estudantes concluam que a arte abstrata é aquela cuja produção não tem intenção de se assemelhar a qualquer forma, figura, símbolo ou imagem reconhecíveis do mundo natural. Converse com os estudantes sobre os significados do termo **abstrato** e os usos que podem ser feitos dele. Incentive-os a levantar hipóteses e a compartilhar o que entenderam. Você pode propor questões como "De que maneira uma pintura pode ser abstrata?"; "E uma escultura?"; etc.
- **Atividade 3a**: Reserve um momento para que os estudantes observem a imagem,

Boas-vindas

Bem-vindo ao 3º ano! Desejamos a você um ótimo período de estudos. Para iniciar, propomos um aquecimento por meio de atividades. Vamos começar?

1 Quais elementos você costuma utilizar em desenhos e pinturas? Responda no caderno utilizando letra cursiva.

Espera-se que os estudantes respondam linha, forma e cor.

2 Busque no dicionário o significado da palavra **abstrato**. Converse com os colegas e o professor sobre quais podem ser as características da arte chamada abstrata.

Veja sugestão de resposta em *Por dentro das atividades da seção Boas-vindas.*

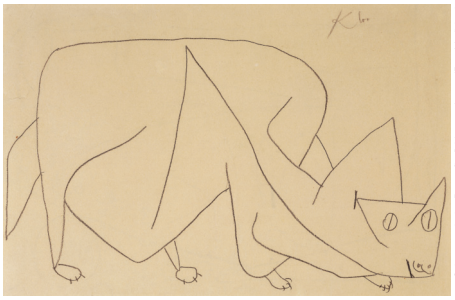
3 Observe o desenho de Paul Klee (1879-1940). Nele, o artista usou figuras que lembram formas geométricas e formas orgânicas.

a. Você identifica formas geométricas no desenho? Quais? Escreva no caderno.

3a. Possíveis respostas: Formas circulares dos olhos e espécie de trapézio que compõe o rabo.

b. Você identifica formas orgânicas no desenho? É possível encontrar esse tipo de forma na natureza? Onde? Converse com os colegas e o professor.

3b. Os estudantes devem indicar as linhas sinuosas que compõem o corpo do gato. Espera-se que eles associem essas formas a outras que podem ser encontradas na natureza, como folhas, nuvens, montanhas, etc.



Coleção particular. Fotografia: Bridgeman Images/Easy Medialbank

Paul Klee. *Gato à espreita*, 1939. Caneta sobre papel, 30 cm × 45 cm.

4 Observe as imagens a seguir.



Harry Langer/DeFodi Images via Getty Images

Raygun, dançarina e atleta australiana, competindo nos Jogos Olímpicos de Paris, na França, em 2024.



Adriano Kichanã/Pulsar Imagens

Indígenas do povo Kapinawá dançam durante o toré, na aldeia Malhador, em Buíque (PE). Foto de 2023.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- As atividades dessa seção propiciam um bom momento para avaliação diagnóstica. Você pode realizar todas as atividades no início do ano letivo e voltar a elas no início de cada novo capítulo.
- Na atividade **1**, foi solicitado aos estudantes que o registro da resposta fosse feito em letra cursiva pois, a partir do 3º ano, é importante que eles sejam incentivados a fazer uso dela de maneira sistemática. Nesse sentido, sempre que possível reforce essa orientação e auxilie-os no caso de dificuldades, colaborando para o processo de alfabetização.
- Nas atividades **1** e **2**, você poderá observar o conhecimento prévio dos estudantes em relação aos elementos de composição das artes visuais, verificando o que sabem sobre o conceito de arte abstrata, ainda que de forma incipiente.
- Na atividade **3**, os estudantes vão apreciar esteticamente um desenho de Paul Klee. A atividade permite que se verifiquem os conhecimentos prévios dos estudantes em relação a formas geométricas e formas orgânicas. Ainda que não conheçam formas orgânicas, eles serão levados a associar as que estão presentes no desenho com elementos da natureza, construindo o conhecimento.
- 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).
- A proposta da atividade **4** é fazer um levantamento inicial do repertório de movimento e da percepção estética em dança

Não escreva no livro.


Gerson Gerloff/Pulsar Imagens

Dançarinos do Grupo de Tradições Gaúchas Piá do Sul fazem apresentação em Santa Maria (RS). Foto de 2024.


Cadu De Castro/Pulsar Imagens

Mulheres quilombolas e ribeirinhas dançam na comunidade Vila Mangabeira, em Mocajuba (PA). Foto de 2025.


OSCAR GONZALEZ FUENTES/Shutterstock.com/ID/BR

Bailarinos da Companhia de Ballet Laura Alonso em apresentação de *O lago dos cisnes*, em Madri, na Espanha. Foto de 2024.


César Diniz/Pulsar Imagens

Apresentação de dança na Escola Estadual Quilombola Professora Tereza Conceição de Arruda, no Quilombo Mata Cavalo, no município de Nossa Senhora do Livramento (MT). Foto de 2020.

Responda às questões **a**, **b** e **c** no caderno. Tente usar letra cursiva ao escrever.

a. Quais são os estilos de dança representados nas fotos? Você já conhecia ou já praticou algum deles? Se sim, qual ou quais?

Breakdance, dança tradicional indígena, xote carreirinha, carimbó, balé clássico e dança tradicional quilombola.

b. Você conhece ou pratica outros estilos de dança que não estão representados nas imagens? Se sim, cite alguns.

Resposta pessoal. Respostas pessoais.

c. Você já assistiu a alguma apresentação de dança? Se sim, em qual espaço ela ocorreu?

Respostas pessoais.

d. Você acha que a dança é influenciada pelo espaço em que ela acontece? Converse com a turma. Resposta pessoal.

Espera-se que os estudantes percebam que os diversos estilos de dança podem acontecer em diferentes espaços, que podem impactar na recepção da dança pelo público.

Não escreva no livro.

primeiro individualmente e depois coletivamente.

- **Atividade 3b**: Promova uma conversa sobre formas orgânicas, explorando com a turma a diversidade delas na natureza.
- **Atividade 4**: Oriente os estudantes a observarem as imagens da atividade, atentando para os estilos de dança que são representados, para os espaços em que elas acontecem, para os adereços utilizados em cada uma delas, etc. Peça a eles que respondam individualmente às questões no caderno e, depois, faça a correção coletiva, verificando o conhecimento prévio da turma.
- **Atividade 4a**: É possível que os estudantes não saibam o nome exato das danças apresentadas, mas mencionem outras parecidas. Amplie a discussão sobre danças tradicionais e folclóricas, com origens similares às de algumas das imagens, verificando o conhecimento prévio da turma adquirido em anos anteriores. O *breakdance*, por exemplo, é uma dança urbana. O xote carreirinha é uma dança tradicional gaúcha. O carimbó tem origens indígena e quilombola. Caso os estudantes já tenham participado de apresentações de dança durante o ano letivo, relembre com eles os estilos dançados.
- **Atividade 4b**: Faça a leitura das imagens com os estudantes, certificando-se de que todos identifiquem os estilos de dança representados. Em seguida, peça que citem outros estilos de dança que conhecem.
- **Atividade 4c**: Converse com os estudantes sobre as apresentações a que já assistiram. É provável que tenham visto apresentações presencialmente na escola, em centros comunitários, em espaços culturais da região em que vivem, além de apresentações na televisão e na internet.
- **Atividade 4d**: Retome as imagens com os estudantes e peça que observem os detalhes dos espaços em que cada dança ocorre. Leve-os a perceber, por exemplo, a presença de juízes na primeira foto, o que mostra que se trata de uma competição; o balé ocorre em um palco escuro; o carimbó parece ocorrer em um espaço externo da comunidade; a dança tradicional indígena se dá dentro de uma habitação tradicional; o xote carreirinha acontece em um salão com plateia. Promova uma conversa, incentivando-os a observar outros detalhes. Questione-os de que maneira esses espaços podem influenciar nas apresentações de cada dança.

dos estudantes. O instrumento para isso é a apreciação de imagens com diferentes estilos de dança em diversos espaços de apresentação. Essa atividade é importante para a formação de apreciadores de dança e possibilita o desenvolvimento de um olhar crítico sobre o que é observado, ampliando a capacidade de interpretação, de concepção e de formação de opinião acerca de uma manifestação artística.

- Caso os estudantes apresentem dificuldade, é importante retomar os conhecimentos prévios deles, fazendo-lhes outras perguntas e, se necessário, revendo o que aprenderam em anos anteriores.

Não escreva no livro.

- **Atividade 5a**: Oriente os estudantes a fechar os olhos. Escolha um deles para ir à frente da turma e dizer a frase proposta.
- **Atividade 5b**: Caso os estudantes não consigam identificar a voz do colega, peça a ele que repita a frase ou invente outras.
- **Atividade 5c**: Cuide para que o momento de confirmar de quem é a voz seja respeitoso.
- **Atividade 5d**: Procure garantir a participação de todos. Caso a turma seja muito grande, você pode selecionar alguns estudantes, mas procurando garantir diversidade de timbres.
- **Atividade 5e**: Promova uma roda de conversa, levando os estudantes a refletir sobre a identidade da voz de cada colega. Nesse momento, você pode introduzir o conceito de timbre, que vai ser abordado no capítulo **3** deste volume. Leve-os a perceber que cada voz tem uma característica que nos ajuda a reconhecer uma pessoa falando, mesmo sem olhar para ela – ou seja, cada voz tem seu timbre próprio, assim como os sons de instrumentos musicais, por exemplo.
- **Atividade 6a**: Promova a conversa com os estudantes de modo que eles concluam que a duração é a característica dos sons serem longos ou curtos. Se possível, apresente a eles outros exemplos de sons longos, como o mugido de uma vaca, o uivo de um lobo, etc.; e de sons curtos, como uma batida de palmas, um estalo de dedos, etc.
- **Atividade 6b**: Nesse item, espera-se que os estudantes concluam que a intensidade é a característica dos sons serem fracos ou fortes. Se possível, cite outros exemplos de sons fortes, como gritos, o rugido de um leão, etc.; e de sons fracos, como um sussurro, o digitar nas teclas de um computador, etc.
- **Atividade 6c**: Espera-se que os estudantes concluam que a altura é a característica dos sons serem graves ou agudos. Se possível, mencione outros exemplos de sons graves, como o som de um trovão, de um caminhão, etc.; e de sons agudos, como um assobio, o canto de um pássaro, etc.

5. Veja mais informações em *Por dentro das atividades da seção Boas-vindas.*

5 A música é formada por diferentes sons que podem ser combinados de diversas formas. Para perceber isso na prática, realize as etapas a seguir com os colegas e o professor.

a. Fechem os olhos. O professor dará um sinal para que um estudante por vez vá até a frente da sala e diga:

> "Olá, pessoal! Essa é a minha voz! Tentem adivinhar quem sou eu."

b. Sem abrir os olhos, vocês devem tentar adivinhar de quem é a voz e dizer o nome do colega.



Débora Minv/DBR

c. Depois, seguindo o comando do professor, todos devem abrir os olhos e confirmar se acertaram quem disse a frase.

d. Repitam os passos até que todos tenham participado.

e. Converse com os colegas e o professor: Foi difícil identificar os colegas pela voz de cada um deles? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que cada voz tem um som diferente, com uma identidade própria.

6 Converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir. Depois, escreva as respostas no caderno.



Débora Minv/DBR

a. Qual é o som mais longo: o som de uma sirene ou o de um livro quando cai no chão? O som da sirene é mais longo do que o de um livro caindo no chão.

b. Qual som é mais forte: o som de um trovão em uma tempestade ou o de uma folha caindo no chão?
O som do trovão é mais forte do que o de uma folha caindo no chão.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- As atividades **5** e **6** têm como objetivo diagnosticar a familiaridade dos estudantes com os parâmetros sonoros timbre, duração, intensidade e altura. Ainda que eles não utilizem os termos corretamente, é importante que estejam ambientados a eles.
- Depois da conversa e da socialização das respostas, reserve um momento para que registrem as respostas no caderno, sistematizando o que foi debatido.
- Na atividade **5**, caso a turma apresente dificuldades, você pode propor uma versão dessa atividade utilizando, no lugar da voz, sons de objetos sonoros e instrumentos musicais de diferentes timbres para que os estudantes ouçam e tentem identificá-los de olhos fechados.
- A atividade **7** busca diagnosticar a relação dos estudantes com o teatro, o cinema e a televisão, e a percepção de cada um deles sobre as semelhanças e diferenças entre uma peça de teatro, um filme e uma série para televisão, por exemplo. Também possibilita conhecer a experiência prévia da turma em relação à atuação em uma apresentação teatral.
- É importante que os estudantes registrem as respostas por escrito, conforme orientado no enunciado da atividade, organizando e sistematizando as informações.
- Na atividade **8**, o objetivo é levar os estudantes a refletir sobre a diversidade de profissionais que podem estar envolvidos na criação de um espetáculo, retomando os conhecimentos e as experiências prévias deles.
- No decorrer das atividades dessa seção, certifique-se de que, para cada linguagem artística, os estudantes tenham revisto os conteúdos necessários para o trabalho com cada um dos capítulos deste volume.

Não escreva no livro.

c. Qual é a diferença entre o som de um apito e o som de um tambor? O som do apito é mais agudo, e o do tambor, mais grave.

7 O teatro é a arte do encontro entre artistas, técnicos e público. Por mais que o mesmo espetáculo seja apresentado várias vezes, o público sempre muda, e cada apresentação é única. Converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir. Depois, escreva suas respostas no caderno.



Débora Mimi/ID/BR

a. Você já assistiu a uma peça de teatro ou já participou de alguma apresentação teatral? Se sim, conte aos colegas como foi essa experiência.
Resposta pessoal.

b. Você já foi ao cinema ou assistiu a filmes e séries na internet ou na televisão? Se sim, conte aos colegas qual é seu filme ou sua série preferida e onde você costuma vê-los.
Resposta pessoal.

c. O que você acha que os filmes e as séries na internet e na televisão têm em comum com o teatro?
Veja sugestão de resposta em *Por dentro das atividades da seção Boas-vindas.*

d. O que você acha que os filmes e as séries na internet e na televisão têm de diferente em relação ao teatro?
Veja sugestão de resposta em *Por dentro das atividades da seção Boas-vindas.*

e. Você já assistiu a algum espetáculo na internet ou na televisão? Em sua opinião, essa experiência é diferente de assistir a um espetáculo presencialmente?
Veja sugestão de resposta em *Por dentro das atividades da seção Boas-vindas.*

8 Em uma montagem teatral, estão envolvidos diversos profissionais. Converse com os colegas e o professor, a fim de listar as profissões que vocês acham que podem fazer parte de uma peça de teatro. Os estudantes podem mencionar profissões como: ator, diretor, dramaturgo, figurinista, iluminador, músicos (para a criação de trilha sonora e sonoplastia), etc.

- **Atividade 7a**: É possível que os estudantes já tenham assistido a peças de teatro em centros culturais, em teatros, na rua, em centros religiosos, na escola, etc. Incentive-os a compartilhar suas experiências.
- **Atividade 7b**: Os estudantes devem mencionar se já assistiram a filmes ou séries no cinema, na televisão, no computador, *tablet*, celular, etc. As respostas podem indicar a diversidade de dispositivos com os quais é possível acessar conteúdos audiovisuais e a quais a turma tem acesso.
- **Atividade 7c**: Tanto nos filmes e séries como no teatro, existe uma história que se desenvolve por meio de diálogos entre personagens e ações, e em ambos existem atores. Caso os estudantes comentem sobre animações, leve-os a refletir sobre o papel do dublador, que também é um ator.
- **Atividade 7d**: No teatro, artistas e público estão no mesmo lugar e na mesma hora. Nos filmes, as cenas são gravadas e podem ser assistidas muitas vezes. A qualidade das comparações vai depender, inicialmente, das experiências prévias dos estudantes. Porém, é importante que eles consigam diferenciar, mesmo que intuitivamente, uma encenação realizada por atores com a presença física ou virtual do público de uma cena gravada para um filme ou para uma série.
- **Atividade 7e**: Nesse tipo de espetáculo, existe uma mediação tecnológica que permite que muito mais pessoas, de lugares distantes, assistam à apresentação. No entanto, não há uma troca direta entre atores e público. Promova uma conversa com a turma, levando os estudantes a refletir sobre as experiências deles com o teatro e com encenações transmitidas por aparelhos televisivos. Reforce que não se trata de definir qual é o melhor, mas de entender as especificidades de cada um.
- **Atividade 8**: Essa atividade recupera os conhecimentos prévios dos estudantes, tanto os escolares quanto os de suas vivências. Não é preciso que a lista de profissões seja esgotada agora, mas é importante que eles reflitam sobre a variedade de demandas e de pessoas envolvidas na criação de um espetáculo.

Não escreva no livro.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- conhecer, explorar e experimentar alguns elementos básicos de composição de obras de artes visuais: ponto, linha, formas, cores e texturas.
- reconhecer o desenho, a pintura, a escultura e a gravura como técnicas de produção de obras de artes visuais.
- explorar a criação de sons para imagens de um cordel.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

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

Habilidades

- **Habilidades de Arte:** EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR23, EF15AR25 e EF15AR26.
- **Habilidades de Língua Portuguesa:** EF15LP15 e EF35LP03.
- **Habilidades da Computação:** EF03CO04 e EF03CO05.



Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que se organizem em um círculo na sala de aula. Solicite a eles que observem as cores e as formas da imagem de abertura.
- Faça a leitura coletiva do texto da seção e promova uma roda de conversa para discutir as atividades propostas. Permita que todos se expressem, garantindo o respeito entre os estudantes.

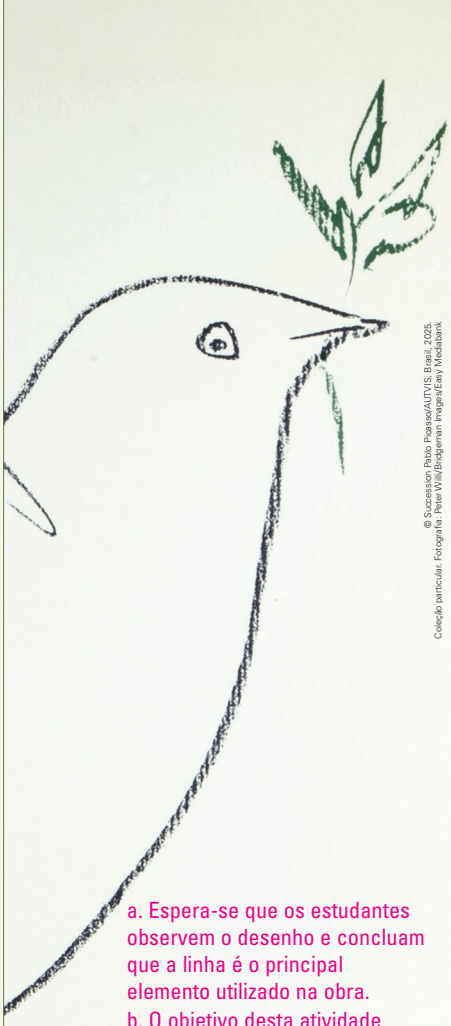
Orientações didáticas

- Se julgar necessário, retome com os estudantes que, ao explorar as obras de arte reproduzidas ao longo do volume, é importante atentar 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).
- A imagem de abertura do capítulo mostra um desenho bastante conhecido de Pablo Picasso, intitulado *Pomba*. Procure despertar o interesse da turma para o tema da aula, promovendo uma conversa sobre a imagem e abordando os elementos básicos de composição das artes visuais, como a cor e a forma.
- É importante direcionar o olhar dos estudantes para além da forma figurativa, para que eles possam identificar os elementos constitutivos das artes visuais. Proponha perguntas que facilitem essa percepção, como: "Vocês observam quais cores na obra?", "Qual forma o artista usou para compor o pássaro?", etc.
- Sugira que observem novamente a obra de Picasso e constatem o tipo de linha que ele usou, se precisou de pontos ou outros elementos para criar essa forma.

Não escreva no livro.

CAPÍTULO 1

Artes visuais: começo de conversa



© Succesion Pablo Picasso/AUTVIS, Brasil, 2025.
Coleção particular. Fotografia: Peter Willi/Bridgeman Images/Easy Medialbank

Existem elementos básicos (como **ponto**, **linha**, **forma**, **cor** e **textura**) que são muito usados em obras visuais. Quando combinados em uma composição, esses elementos se relacionam entre si e ganham significados próprios.

Ciranda

- Observe o desenho do pintor Pablo Picasso (1881-1973). Converse com os colegas e o professor e responda às perguntas a seguir.

  a. Os elementos básicos ponto e linha foram usados na obra. Qual deles foi o principal?

  b. Quais elementos podem compor um desenho?

Pablo Picasso. *Pomba*, 1961. Giz pastel sobre papel, 49,53 cm × 64,77 cm.

a. Espera-se que os estudantes observem o desenho e concluam que a linha é o principal elemento utilizado na obra.
b. O objetivo desta atividade é averiguar se os estudantes assimilaram a abordagem inicial sobre os elementos básicos das artes visuais e se conhecem tipos diferentes de linhas e formas. Incentive a discussão e comente que eles aprenderão mais sobre o tema ao longo do capítulo.

Não escreva no livro.

- Ao avaliar o texto verbal e a imagem da seção, os estudantes estabelecem um repertório imagético, explorando elementos que constituem as artes visuais.
- A seção mobiliza os estudantes a identificar e apreciar formas distintas das artes visuais, a explorar e reconhecer elementos constitutivos destas (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento, etc.), e a conhecer e valorizar o patrimônio cultural (material e imaterial) de culturas diversas.

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

Atividade complementar

- Se possível, proponha uma roda de conversa para os estudantes debaterem sobre as questões a seguir. Caso considere adequado, escreva as perguntas na lousa e peça-lhes que as copiem e respondam no caderno. Promova a socialização das respostas.

a. Em sua opinião, é possível desenhar utilizando outros materiais além do lápis e do papel? Justifique sua resposta.

Resposta esperada: Espera-se que os estudantes mencionem outros materiais além do lápis e do papel. Procure perceber, nas justificativas, se eles têm conhecimento de outros materiais riscantes e suportes. Verifique também se compreendem o conceito de desenho, não o confundindo com a técnica de pintura ou de gravura, por exemplo.

b. Você gosta de desenhar? Justifique sua resposta.

Resposta esperada: Resposta pessoal. Essa questão pode funcionar como um diagnóstico da predisposição dos estudantes para trabalhar com o desenho. Procure observar se os estudantes que afirmam não gostar de desenhar dizem isso por não saber ou não ter facilidade. Se for esse o caso, trabalhe com eles o conceito de desenho, desmistificando a ideia de que o desenho realista é a única manifestação de "um bom desenho".

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA "PONTO, LINHA E FORMA"

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

Diversidade e inclusão

Se na turma houver estudantes com **síndrome de Down**, procure fazer adaptações no desenvolvimento do tema, buscando promover a percepção visual, a coordenação motora e a criatividade desses estudantes, garantindo sua inclusão e participação nas atividades. Ao apresentar o conceito de ponto, mostre exemplos no papel e em telas de *tablets* ou do computador; depois, peça que façam pontos no caderno. Em seguida, apresente a linha e faça a comparação com os pontos que fizeram no caderno. Leve-os a perceber a linha como uma sequência de pontos e, com apoio de moldes ou livremente, peça aos estudantes que desenhem diferentes tipos de linhas. Por fim, apresente as formas, levando-os a perceber que é uma linha que se fecha. Incentive-os a desenhar formas diversas, explorando as orgânicas e as geométricas. Para concluir o estudo do tema, peça à turma que faça um desenho utilizando pontos, linhas e formas, auxiliando os estudantes com a síndrome e incluindo os demais colegas nesse processo. A avaliação é contínua e deve considerar sempre a participação, a compreensão e a aplicação prática desses estudantes, garantindo um aprendizado inclusivo e prazeroso.

Ponto, linha e forma

A linguagem visual permite que qualquer pessoa, ao olhar uma imagem, rapidamente perceba os elementos que a constituem.

Há alguns elementos básicos que compõem os trabalhos das artes visuais. Vamos conhecê-los melhor!

Ponto

O **ponto** é o elemento primário da linguagem visual, sendo o menor elemento que pode ser produzido em uma obra visual. Para que ele apareça, basta o toque de um **riscante** (por exemplo, um lápis) em uma superfície qualquer, como uma folha de papel. Um conjunto de pontos pode ser utilizado de forma dispersa ou agrupada, de acordo com a imagem a ser criada.



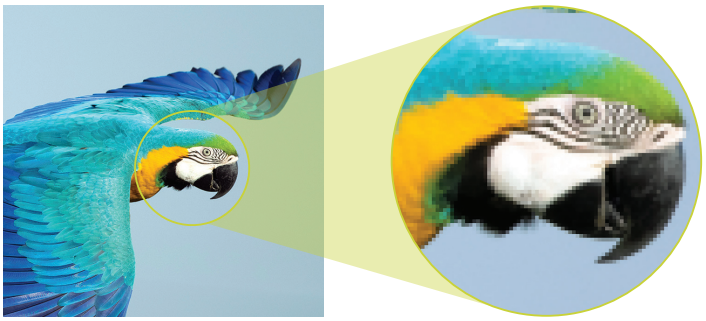
Pontos dispersos | Pontos agrupados

Débora Mine/DBR

riscante: objeto utilizado para riscar.

As telas de dispositivos que mostram imagens, como computador, televisão, celular e *tablet*, entre outros, também têm o ponto como elemento básico. Nesses casos, chamamos esse elemento de *pixel*. Um *pixel* é um minúsculo ponto luminoso da tela que, com outros pontos do mesmo tipo, forma a imagem. Quanto mais pontos luminosos juntos (quanto mais *pixel*s), melhor será a qualidade da imagem formada.

Observe, na imagem a seguir, como os *pixels* criam formas.



CHANUN.W/Shutterstock.com/DBR

Imagem digital de uma arara. No detalhe, é possível perceber os *pixels* na imagem ampliada.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Realize a leitura coletiva dos textos deste tema. Faça um rodízio entre os estudantes de modo que todos leiam um trecho do texto e promova pausas para se certificar de que todos compreenderam o conteúdo.
- Depois, oriente os estudantes a observar com atenção as imagens e a ler as legendas em silêncio, procurando verificar a relação entre elas e as imagens a que correspondem.

Orientações didáticas

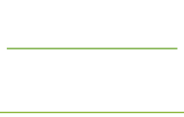
- O tema chama a atenção para o reconhecimento dos elementos básicos de composição de obras de artes visuais como um dos fatores primordiais para que a apreciação de imagens seja mais consciente, aprimorando-se, assim, a percepção visual.
- Tendo em vista que é provável que esse seja um dos primeiros contatos dos estudantes com a linguagem artística formal, a intenção é apresentar a eles os elementos básicos que são mais comumente utilizados nas obras de artes visuais, para que identifiquem e apreciem diversas formas de manifestação das artes visuais, elaborando um repertório imagético.
- Se possível, é interessante aproveitar o desenvolvimento do assunto para retomar e explicar o princípio da reta (geometria): para existir uma reta, são necessários pelo menos dois pontos, pois não é possível fazer um traço sobre um único ponto. Explique aos estudantes que uma reta é um traço que segue uma única direção, sem curvas ou ângulos.
- Esse tema mobiliza os estudantes a identificar e a apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético, a explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço,

Não escreva no livro.

Linha

Pode-se dizer que a **linha** é uma sequência de pontos, ou seja, vários pontos colocados lado a lado seguindo uma direção. Para traçar uma linha, podemos começar fazendo um ponto e movimentar o riscante no sentido do traço que queremos.

O quadro a seguir apresenta alguns tipos de linha.

			
Reta	Curva	Grossa	Fina
			
Ondulada	Zigue-zague ou quebrada	Tracejada	Espiral

Débora Minv/ID/BR

Além do desenho, a linha também é usada em técnicas como a escultura e a gravura. Na obra a seguir, a artista **nipo-brasileira** Tomie Ohtake (1913-2015) utilizou linhas para dar forma à escultura.

nipo-brasileiro: relativo, ao mesmo tempo, ao Japão e ao Brasil.



Parque Maracá, Guaíra (SP). Fotografia: Silva Junior/Folhapress

Tomie Ohtake. Sem título, 2008. Escultura formada por 13 arcos irregulares de metal pintados com tinta automotiva, 5 m x 16 m. Em Guaíra, São Paulo. Foto de 2011.

movimento, etc.) e a reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais.

Atividades complementares

- Verifique a possibilidade de realizar as experiências propostas pelas atividades a seguir, que vão aprofundar o contato dos estudantes com os elementos ponto e linha.

Desenho pontilhado

- Providencie folhas de papel avulsas e distribua duas para cada estudante. Peça a eles que providenciem também canetas hidrográficas. Se não houver disponibilidade desse material, a atividade pode ser feita com lápis grafite ou lápis de cor, mas as canetas hidrográficas facilitam o pontilhado.
- Oriente os estudantes a pensar em um desenho simples, como um pequeno símbolo ou uma flor, e a realizá-lo utilizando apenas pontos. Eles devem fazer o mesmo desenho pontilhado nas duas folhas.
- Em uma das folhas, eles devem ligar os pontos, usando, para isso, linhas (retas ou curvas).
- Depois, eles devem colocar os desenhos lado a lado, comparando os efeitos entre o desenho com pontos e o desenho com linhas.
- Organize uma roda de conversa para que os estudantes mostrem aos colegas suas produções e conversem sobre elas. Leve-os a perceber que o cérebro humano tende a encontrar formas conhecidas nas imagens feitas com pontos. Mesmo que não unamos os pontos com um lápis, as linhas se formam na mente.

Desenho contínuo

- Entregue aos estudantes uma folha de papel avulsa e peça a eles que peguem um lápis grafite. Como desafio, solicite-lhes que façam um desenho simples sem tirar o lápis do papel, utilizando uma linha única para fazê-lo.
- Leve a turma a perceber que podem ser usadas linhas onduladas, retas, curvas, em espiral, em zigue-zague, etc.

Para complementar

VAZ, Adriana; SILVA, Rossano. *Fundamentos da linguagem visual*. Curitiba: Intersaberes, 2016.

Nesse livro, os autores propõem um conhecimento aprofundado dos elementos formais que constituem a linguagem presente nas variadas manifestações das artes visuais. Eles estruturaram uma análise da presença desses elementos nas imagens e também a inter-relação que estabelecem em diferentes contextos históricos, geográficos e sociais.

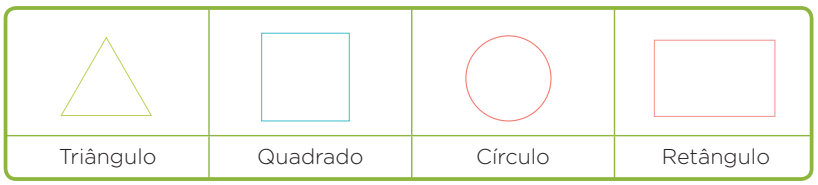
Forma

A **forma** é a linha que se fecha, ou seja, uma linha em que o início e o fim do traço estão conectados.

As formas se organizam em duas classes:

- **Geométricas:** são aquelas estudadas na Matemática e que têm um nome definido de acordo com suas características.

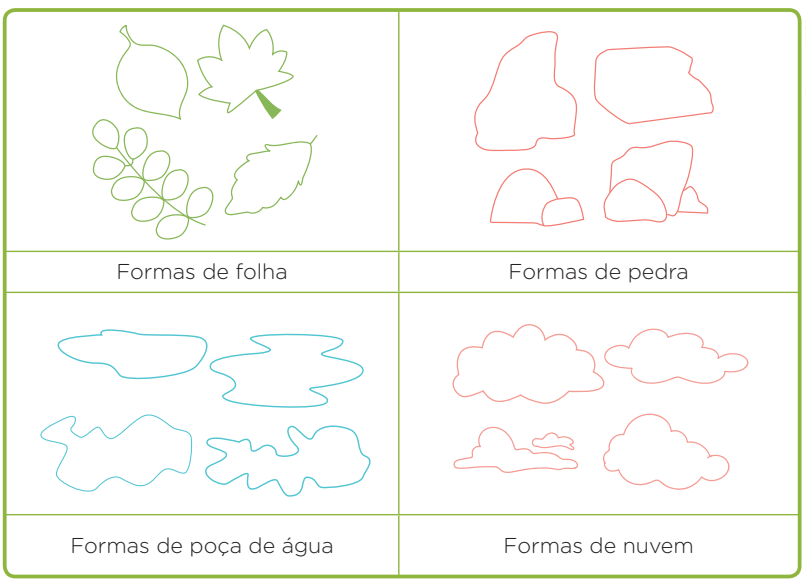
  Exemplos:



Débora Mini/D/BR

- **Orgânicas:** são formas que podem ser compostas da combinação de vários tipos de linhas e, por isso, não recebem um nome específico. As formas orgânicas podem ser bastante complexas e se assemelhar a formas que encontramos na natureza.

  Exemplos:



Débora Mini/D/BR

Não escreva no livro.

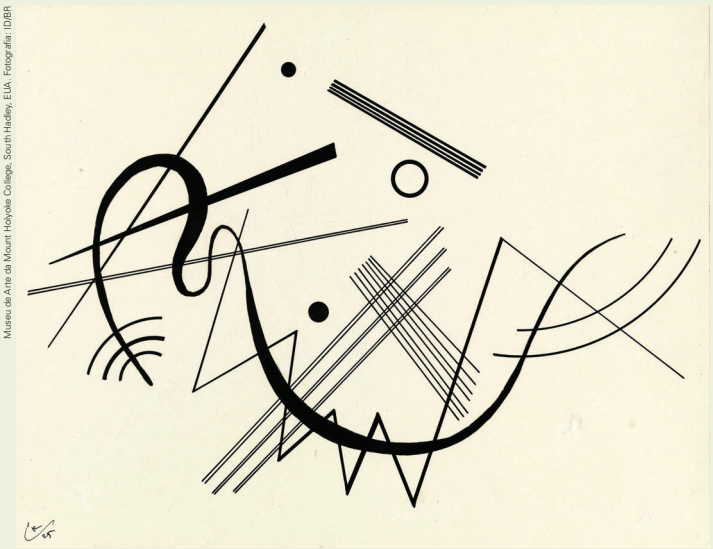
Orientações didáticas

- Verifique, nas aprendizagens de Matemática, se a turma já conhece a definição de **forma geométrica**. Se possível, complemente a explicação trazendo algumas das definições da geometria, reforçando, por exemplo, que o triângulo tem três lados, que o quadrado tem quatro lados iguais, etc.
- Converse com os estudantes sobre as várias possibilidades de representação das **formas orgânicas**.
- Leve-os a perceber que são apresentados apenas alguns exemplos no Livro do Estudante, pois o desenho das formas depende de outros fatores, como o estilo do desenhista, os materiais utilizados, etc.
- Comente com os estudantes que, além das classificações entre orgânicas e geométricas, as formas podem ser abertas ou fechadas. As nuvens que vemos no céu ou o mar invadindo a areia na praia, por exemplo, podem apresentar formas abertas, ou seja, não é possível determinar com clareza onde a forma começa ou termina.

Não escreva no livro.

Atividades

1 Observe a obra do artista russo Wassily Kandinsky (1866-1944), na qual ele usou elementos básicos de composição.



Museu de Arte da Mount Holyoke College, South Hadley, EUA. Fotografia: ID/BR

▲ Wassily Kandinsky. Sem título (desenho para o "Diagrama 17"), 1925. Tinta sobre papel, 28,4 cm × 36 cm.

2 Após observar atentamente a obra de Kandinsky, responda, no caderno, às seguintes questões:

a. Quantos pontos isolados você identifica na imagem?

b. Quais tipos de linha você identifica nessa obra?

c. Você identifica figuras que lembram formas geométricas na imagem? Quais?

3 Que sensação ou sentimento a obra causa em você? Justifique sua resposta.

4 Em uma folha de papel avulsa, faça um desenho só com pontos, linhas e formas geométricas. O professor vai marcar o tempo para a produção. Depois, analise seu desenho com o restante da turma.

2a. Há dois pontos isolados na obra. Alguns estudantes podem responder que há mais de dois pontos, associando que uma linha é composta de vários pontos. É possível também que outros considerem o círculo um ponto; nesse caso, reforce a diferença entre ponto e forma, esclarecendo que o círculo é uma forma geométrica.

Linhas finas, grossas, retas, em zigue-zague ou quebradas, curvas e onduladas.

Só há uma figura que lembra forma geométrica: um pequeno círculo.

Resposta pessoal. Motive os estudantes a ir além de termos como **feio** ou **bonito**.

Oriente os estudantes a desenhar com elementos básicos de composição (pontos, linhas, formas geométricas), em um exercício de produção artística.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *ATIVIDADES*

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

Roteiro de aula

- Faça a leitura das atividades com os estudantes, certificando-se de que compreenderam o que se pede. Oriente-os a elaborar as respostas individualmente e, depois, promova a correção coletiva.

Orientações didáticas

- A obra de Kandinsky pode suscitar certo estranhamento, uma vez que se trata de um trabalho do Abstracionismo (movimento em que as obras eram compostas de formas artísticas que abstraíam o mundo real e figurativo, utilizando apenas os elementos básicos de composição).
- **Atividade 1**: Aproveite a leitura da obra para falar com a turma sobre o conceito de arte abstrata, ainda que sem aprofundamento. Explique aos estudantes que esse é um estilo de arte em que as formas não são definidas e que, nesse tipo de produção, não é possível estabelecer uma associação direta dos elementos representados com objetos ou seres da realidade concreta.
- **Atividade 2a**: Leve os estudantes a identificar os pontos isolados na obra. Se julgar adequado, retome com eles a definição de ponto.
- **Atividade 2b**: Verifique se os estudantes nomeiam as linhas que identificam na obra. Se for o caso, retome a definição de linha e suas nomenclaturas.
- **Atividade 2c**: Avalie se os estudantes identificam o círculo como a única forma geométrica representada. Chame a atenção deles para as outras formas abertas, reforçando que não podem ser consideradas formas geométricas.
- **Atividade 3**: O objetivo dessa atividade é que a turma tente identificar sensações ou sentimentos pessoais, partindo dos elementos da composição. Incentive os estudantes a falar de sensações e sentimentos que podem ser gerados pela obra.
- **Atividade 4**: Distribua as folhas avulsas para a turma. Ao final, peça a cada estudante que explique sua criação.
- As atividades possibilitam um trabalho interdisciplinar com Matemática, na medida em que os estudantes são levados a retomar conhecimentos para a identificação de figuras planas.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA "O DESENHO"

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

O desenho

O primeiro contato com a arte costuma acontecer na infância, quando as crianças começam a rabiscar e desenhar, criando os primeiros traços intuitivamente.

Na obra de Kandinsky observada anteriormente, o artista utilizou a técnica do desenho. É muito comum artistas iniciarem seus trabalhos com um **esboço**, que é um desenho anterior à realização de uma pintura – uma espécie de rascunho, seja para testar a distribuição dos elementos na composição, seja para fazer um estudo das cores que serão utilizadas na obra.

Atividades

1 Observe um esboço feito pela artista brasileira Tarsila do Amaral (1886-1973) para a pintura *Abaporu*. Em seguida, analise a obra finalizada. As duas imagens têm a mesma composição, ou seja, a mesma distribuição das figuras, como cacto à direita, sol no centro superior, figura humana à esquerda. Porém, os elementos básicos que formam essas figuras possuem características diferentes em cada obra.



Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madri, Espanha. Fotografia: ID/BR

Tarsila do Amaral. *Abaporu VI*, 1928. Caneta e grafite sobre papel, 26,8 cm × 20,8 cm.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Faça a leitura coletiva do texto, certificando-se de que os estudantes compreendam o conceito de desenho.

Orientações didáticas

- O contato com a arte em geral e com o desenho desde a primeira infância é muito importante para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança. Sabe-se que traços ou pinceladas feitos no papel são expressões legítimas e dizem muito sobre os sentimentos e os momentos que a criança está vivendo. Nesse sentido, a atividade criadora é um excelente facilitador para o conhecimento de cada estudante e uma oportunidade para observar aspectos como a capacidade intelectual e cognitiva, o desenvolvimento físico-motor, o gosto estético e até a evolução socioafetiva da criança.
- O texto destaca a importância do desenho para a arte e chama a atenção dos estudantes para o principal elemento utilizado nessa técnica: a linha, um dos elementos constitutivos das artes visuais.
- O desenho costuma ser a técnica artística mais explorada nas aulas de Arte, por causa da praticidade e da facilidade de aquisição e manutenção dos materiais necessários para desenvolvê-la. Portanto, é importante que essa técnica seja bem explorada e trabalhada e que também sirva de base para outras técnicas que podem ser utilizadas no desenvolvimento das aulas.
- Para perceber a experiência dos estudantes com o desenho, converse com eles propondo perguntas como: "Você se lembra de quando fez seu primeiro desenho?"; "Seus primeiros desenhos tinham formas definidas ou apenas traços/esboços?"; "Você gosta de desenhar?"; "Você guarda os desenhos que você fez?"; "Você conhece algum desenhista?"; "Alguém ensinou você a desenhar?"; etc.
- A conversa sobre o assunto deve acontecer de modo bem livre para que as respostas sejam espontâneas e, assim, você possa perceber a aptidão de cada estudante para o desenho.

Não escreva no livro.



Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina. Fotografia: Romulo Fialdini/Tempo Composto

▲ Tarsila do Amaral. *Abaporu*, 1928. Óleo sobre tela, 85 cm × 73 cm.

- Escreva no caderno quais elementos básicos das artes visuais estão presentes no **esboço** *Abaporu VI*. No desenho, estão presentes linhas curvas, retas e onduladas, além de formas geométricas e orgânicas.

2 Cite quais elementos básicos de composição estudados neste capítulo estão presentes na **pintura** *Abaporu*.

Na pintura, estão presentes linhas retas, curvas, formas (geométricas e orgânicas) e cores (amarelo, azul, verde, laranja, preto e variações de cores que compõem o tom da pele).

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *ATIVIDADES*

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

Para complementar

Tarsila do Amaral. Disponível em: http://tarsiladoamaral.com.br/. Acesso em: 30 ago. 2025.

No *site* oficial da artista, é possível conhecer um pouco de sua carreira artística e visualizar diversas de suas obras conhecidas mundialmente, a exemplo de *A negra*, *Manacá*, *São Paulo*, *Autorretrato*, *Abaporu*, *A cuca*, entre outras.

Roteiro de aula

- Faça a leitura coletiva das questões. Oriente os estudantes a observar as duas imagens da seção, chamando a atenção para as semelhanças e diferenças entre elas.
- Solicite a eles que respondam individualmente às questões da seção.
- Por fim, promova um momento de socialização das respostas, aproveitando para a correção de conceitos e verificação da aprendizagem da turma.

Orientações didáticas

- As atividades mobilizam os estudantes a identificar e apreciar formas distintas das artes visuais; a explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais; a experimentar diferentes formas de expressão artística e a criação em artes visuais.
- **Atividade 1**: Certifique-se de que os estudantes localizam no esboço os elementos que constituem as artes visuais que eles conheceram no início deste capítulo.
- **Atividade 2**: Verifique se os estudantes percebem que, embora estejam representadas as mesmas figuras no esboço e na pintura, a pintura apresenta elementos que não são observados no esboço: no caso, as cores.
- Mostre a eles que, geralmente, o percurso que o olho faz (direção) é da esquerda para a direita; que a figura humana parece estar mais perto de quem observa a obra e que o cacto e o Sol estão distantes, "ao fundo". No entanto, essa noção espacial, dependendo da composição da obra, pode ser modificada.
- Leve a turma a perceber as diferenças entre as imagens, destacando a diferença de tamanho (indicado nas legendas) das duas obras e os elementos de composição utilizados nelas.
- Converse com os estudantes sobre as etapas do processo criativo, desmistificando a visão do artista que cria espontaneamente. Leve-os a perceber que é muito comum um artista realizar vários estudos, em diversas técnicas, até estar satisfeito com o resultado final.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *PESQUISE!*

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

- Peça aos estudantes que contem aos adultos responsáveis o que aprenderam até o momento com o estudo do capítulo, explicando o que sabem sobre arte abstrata. Assim, eles poderão auxiliá-los na pesquisa.
- Oriente os estudantes a realizar a pesquisa considerando os elementos básicos da composição estudados até o momento: o ponto, a linha e a forma.
- Diga aos estudantes que as informações solicitadas na atividade de pesquisa normalmente acompanham as obras de artes visuais em museus e exposições. Em revistas, jornais e livros, tais informações compõem a legenda das obras.
- Oriente os estudantes a fazer a pesquisa em *sites* oficiais de artistas, museus, organizações ou instituições renomadas ou em livros, revistas e jornais conhecidos. Peça que anotem no caderno o endereço virtual, ou o título do livro, da revista ou do jornal em que encontraram a obra de arte, bem como informações como autoria dos textos, ano de publicação, número da página (em caso de obra impressa), etc.

Pesquise!

Obras abstratas

O movimento artístico da **arte abstrata** surgiu no início do século 20 nas artes visuais, apresentando obras que não representavam figuras definidas ou facilmente reconhecíveis.

Wassily Kandinsky foi um dos pioneiros desse movimento. Para ele, os elementos básicos, como as cores e as formas, já eram capazes de transmitir sensações e emoções.

- Em casa, com a ajuda de um adulto, pesquise (na internet, em livros, revistas ou jornais impressos) uma obra abstrata que chame a sua atenção.
- Alguns artistas que podem ser pesquisados são: Kandinsky (1866-1944), Piet Mondrian (1872-1944), Alexander Calder (1898-1976), Tomie Ohtake (1913-2015), Lygia Clark (1920-1988).
- Depois, siga o roteiro para elaborar uma ficha com as informações da obra pesquisada: Veja mais informações nas *Orientações didáticas.*
  1. Pegue uma folha de papel avulsa e divida-a com a régua em três espaços no sentido da altura dela.



Débora Miri/ID/BR

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Faça a leitura do texto e das etapas da atividade coletivamente, certificando-se de que os estudantes tenham compreendido o que é proposto.
- Explique aos estudantes que a atividade deverá ser feita em casa, com o auxílio de um adulto.
- Na aula seguinte, promova uma roda de conversa para que cada estudante compartilhe com os colegas o resultado de suas pesquisas.

Orientações didáticas

- As atividades dessa seção incentivam os estudantes a conhecer e a apreciar manifestações artísticas, reconhecendo seus elementos constitutivos e as categorias das artes visuais, analisando obras de diferentes matrizes estéticas e valorizando o patrimônio cultural nacional e internacional.
- Verifique com a direção e a coordenação da escola a possibilidade de imprimir as imagens que os estudantes selecionarem. Se for o caso, oriente-os a enviá-las para você ou para o *e-mail* da escola.
- Caso a impressão das obras não seja possível, oriente os estudantes a fazer uma reprodução.
- Eles também podem produzir um desenho próprio, inspirados nas características das obras que escolheram pesquisar.
- Caso vocês optem por fazer reproduções das obras pesquisadas, promova uma exposição dessas imagens no mural da sala ou em outro local da escola para que os colegas de outras turmas e a comunidade escolar possam apreciar as produções.
- Na roda de conversa, incentive os estudantes a compartilhar impressões sobre a própria obra e as dos colegas, além de identificar elementos comuns entre elas. Um ponto

Não escreva no livro.

Título da obra: Sem título (desenho para o "Diagrama 17").

Data em que a obra foi feita: 1925.

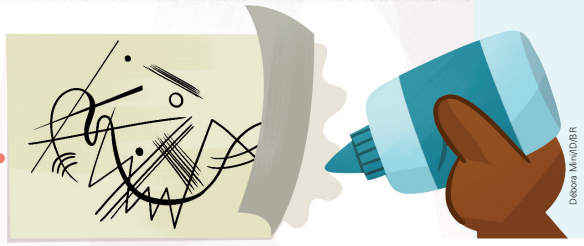
Nome do artista: Wassily Kandinsky.

Técnica utilizada: Tinta sobre papel.

Dimensões: 28,4 cm × 36 cm.

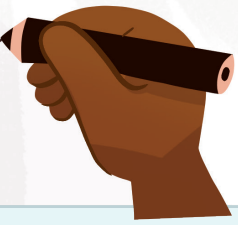
2. No primeiro espaço, desenhe um quadro de acordo com o modelo e preencha as informações: título da obra, data em que foi feita, nome do artista, técnica usada e as dimensões.

3. No segundo espaço, cole uma imagem da obra pesquisada.



Débora Miri/ID/BR

Eu escolhi essa obra porque



4. No terceiro espaço, escreva por que você escolheu essa obra.

5. Após finalizar todas as etapas, em sala de aula, você e os colegas formarão uma roda para conversar sobre o que cada um pesquisou.

6. Leia seu texto em voz alta para compartilhar suas ideias com a turma. Preste atenção nos comentários e na leitura dos textos produzidos pelos colegas.



Débora Miri/ID/BR

6. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes comentem as sensações que a obra de arte lhes causou e mencionem elementos das artes visuais trabalhados nela, como ponto, linha, forma e cor.

Não escreva no livro.

Para complementar

GOODING, Mel. *Arte abstrata*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

Esse livro apresenta a história da arte abstrata, vertente artística que atravessou todo o século XX, tornando-se um período em que a abstração superou o interesse pela figuração. No livro, esse período é contado por intermédio de artistas que abraçaram a arte abstrata em suas obras, como Wassily Kandinsky, Kazimir Malevitch, Piet Mondrian, Jackson Pollock, Naum Gabo, Willem De Kooning e Lucio Fontana.

de atenção é investigar com a turma como aparecem as informações complementares – se foram fáceis ou difíceis de encontrar, por exemplo. É importante que os estudantes analisem todos os itens do quadro elaborado.

- Abra espaço para que os estudantes compartilhem as técnicas utilizadas, percebendo como elas são descritas, pois isso permite revisar as técnicas existentes e ampliar o repertório.
- Explorar as datas contribui para o desenvolvimento do olhar crítico, ao possibilitar a análise de mudanças de estilos ao longo do tempo e do uso de diferentes técnicas, especialmente se forem apresentadas obras de um mesmo artista ou de um mesmo movimento.
- O tamanho da obra também pode ser ressaltado. O trabalho com as medidas reais permite explorar a escala de forma empírica e debater a relação entre proporção, espaço e impacto visual.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE *CURTIU?*

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

Instituto Tomie Ohtake. São Paulo, [200-?]. Disponível em: www.institutotomieohtake.org.br. Acesso em: 31 ago. 2025.

O *site* do Instituto Tomie Ohtake apresenta as obras e a biografia da artista nipo-brasileira. O instituto oferece cursos e materiais *on-line* e abriga exposições de artistas contemporâneos renomados.

• Para conhecer algumas das obras da artista, acesse com os estudantes o infográfico clicável *Tomie Ohtake*. Converse com a turma sobre elas, destacando as formas orgânicas muito presentes em suas produções.

Curtiu?

Tomie Ohtake nasceu em Kyoto, no Japão, e mudou-se para o Brasil aos 23 anos. Ela começou a pintar aos 39 anos, utilizando **formas figurativas**. Em suas obras abstratas, passou a explorar linhas, pontos e formas como principais elementos de suas criações.

Além de pinturas, desenhos e gravuras, ela produziu esculturas para espaços públicos de várias cidades brasileiras, como São Paulo (São Paulo), Belo Horizonte, Ipatinga e Araxá (Minas Gerais), Curitiba (Paraná) e Brasília (Distrito Federal).

formas figurativas: formas que representam a realidade de alguma maneira.

1 Leia a seguir, com a ajuda do professor, o trecho de uma entrevista com Tomie Ohtake.

Revista: Como e quando descobriu seu talento para as artes plásticas?
Tomie: Sempre gostei de desenhar, desde pequena. Na escola, o que eu mais gostava era da aula de artes, rabiscava a todo instante. Havia a pintura japonesa tradicional, com tinta de terra, mas eu não gostava daquilo, da linha fina e dos detalhes. Mas nunca pensei em ser pintora. Isso aconteceu quando eu já era uma mulher de 39 anos.
[...]
Revista: Além das artes plásticas, quais são as outras formas de expressão artística que mais despertam seu interesse, que mais lhe emocionam? Por quê?
Tomie: Gosto muito de dança, cinema e música. Acho que todas estas experiências como espectadora me sensibilizam e



Clayton de Souza/Estadão Conteúdo

▲ Tomie Ohtake em seu ateliê, no município de São Paulo, em 2014. A artista, que produziu arte até o fim da vida, faleceu aos 101 anos.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Caso a escola não tenha uma sala de Arte, organize as mesas e cadeiras da sala de aula em círculo, de modo que a atividade possa ser realizada de maneira lúdica e divertida.
- Faça a leitura coletiva do texto e da entrevista. Depois, leia os comandos das atividades com os estudantes, certificando-se de que todos tenham compreendido o que se pede.
- Reserve uma aula para o trabalho com o boxe, considerando um tempo maior para a produção dos desenhos e para a posterior troca entre os estudantes ao fim da atividade.
- Promova uma roda de conversa para que todos possam compartilhar suas produções. Garanta um momento de troca produtivo e respeitoso, explorando com a turma os elementos constitutivos das artes visuais.

Orientações didáticas

- Os estudantes devem ser levados a reconhecer e a explorar elementos que constituem as artes visuais, experimentando a criação de desenhos.
- Atualmente, a expressão **artes plásticas** está em desuso, e a mais utilizada é **artes visuais**, com a intenção de abranger todas as produções artísticas de caráter visual, bem como as produções de interseção com as demais linguagens artísticas.
- O objetivo do texto é ampliar o repertório dos estudantes sobre artistas de destaque no Brasil e valorizar o patrimônio cultural nacional, além de mostrar a eles que, por meio dos elementos básicos da linguagem visual, é possível criar muitas obras.
- **Atividade 2**: Circule entre os estudantes enquanto eles realizam essa atividade. É interessante, se puder, mostrar a eles algumas

Não escreva no livro.

acabam inconscientemente influenciando a minha criação. Acredito na arte como forma de melhorar a vida das pessoas.
[...]

Entrevista – Tomie. *A terceira idade*, São Paulo, v. 15, n. 29, jan. 2004. Disponível em: https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/8473_TOMIE+OHTAKE+ARTISTA+PLASTICA. Acesso em: 31 ago. 2025.

2 Quando criança, Tomie Ohtake não gostava de desenhar usando linhas finas. Faça um desenho em uma folha de papel avulsa usando somente linhas grossas. Para isso, você pode utilizar canetas hidrográficas de cores variadas.

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

3 Na entrevista, a artista disse que outras artes inspiravam sua criação. Pense em uma música, uma dança, uma peça de teatro ou um filme que inspire você. Em seguida, faça um desenho com base nessa obra, utilizando pontos, linhas, formas e cores. Em uma folha de papel avulsa e usando uma régua, crie uma ficha parecida com a do modelo a seguir e escreva o título que você deu para a obra, o seu nome, a técnica empregada e a data em que foi feita. Depois, sente-se em roda com toda a turma, mostre seu trabalho e compartilhe as experiências com os colegas.

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

Título da obra: Linhas alegres.

Nome do artista: Marta dos Santos.

Técnica empregada: Canetas hidrográficas azul, amarela e vermelha sobre papel.

Data em que a obra foi feita: 2025.

Não escreva no livro.

obras de Tomie Ohtake, incentivando-os a produzir desenhos abstratos e explorando o uso das linhas grossas no espaço do desenho.

- **Atividade 3**: Se necessário, auxilie os estudantes a se lembrar de alguma obra que possa inspirá-los na produção do desenho. Você pode incentivar a turma a pensar em um filme, uma música de que gostem e outras produções artísticas do universo infantil e da cultura popular da região em que se localiza a escola. Oriente-os na produção da ficha, destacando a importância dessas informações para o reconhecimento de elementos da obra produzida.

Saiba mais

Sobre a utilização, por Tomie Ohtake, dos elementos que constituem as artes visuais, leia o trecho a seguir.

[...]

Tentar reduzi-la a um núcleo específico, isolando-a da efervescência miscigenada que marca o modernismo brasileiro, equivaleria, em última instância, a considerar Tomie exclusivamente como uma pintora de formas geométricas simples, quando na verdade ela nem é só uma pintora, nem se pode considerar a sua arte – pictórica ou não – apenas como fruto do racionalismo construtivo. Tomie foi, sim, japonesa e brasileira, da mesma forma que foi construtiva e lírica, formal e intuitiva.

Ela conseguiu não se ater à superfície plana, escapando da tela ou do papel para o espaço urbano, público. A investigação da linha como elemento capaz de potencializar o espaço torna-se evidente, por exemplo, numa série de esculturas em ferro tubular branco que a artista realizou nos anos 1990, exibida na 23ª Bienal de São Paulo. E se faz sentir em trabalhos como o monumento em celebração ao centenário da imigração japonesa, uma estrutura gigantesca em aço vermelho, com 15 metros de altura e 100 toneladas de peso, que se insinua diante da paisagem marinha de Santos com a leveza de um desenho. Vinte anos antes, Tomie já havia participado da criação de um monumento em rememoração ao início do fluxo migratório do Japão ao Brasil, que naquela ocasião festejava 80 anos. Optou por figurar a relação entre suas duas pátrias por meio de quatro formas idênticas em concreto que remetem ao movimento do mar, o que lhes valeu o apelido de "ondas" da avenida 23 de Maio, em São Paulo. Há, ainda, uma espécie de encontro entre a sedução da cor e um tributo à concisa arquitetura moderna nesse monumento, que tem as partes internas em concreto e as faces interiores coloridas, em uma afinada composição cromática.

[...]

Hirszman, Maria. Tomie Ohtake. *Revista Pesquisa Fapesp*, mar. 2015. Disponível em: https://revistapesquisa.fapesp.br/tomie-ohtake/. Acesso em: 2 set. 2025.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *UNIVERSO DIGITAL*

- **(EF03CO04)** Relacionar o conceito de informação com o de dado.
- **(EF03CO05)** Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.

Universo digital

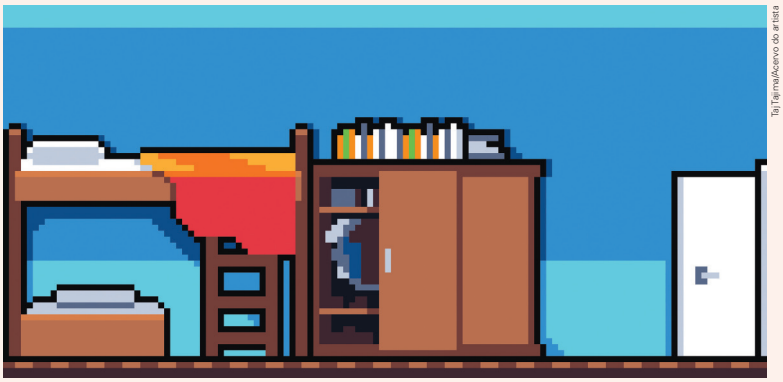
Arte em *pixel*

Como estudamos no começo do capítulo, as telas de TV, celular e computador mostram imagens formadas por *pixels*.

Cada *pixel* emite uma cor quando a tela é ligada. Juntos, eles formam a imagem que vemos.

Atualmente, as telas têm tantos *pixels* que só conseguimos enxergá-los se usarmos ***zoom***. No entanto, muitos artistas digitais produzem obras com uma quantidade menor de *pixels*. Essas obras, chamadas *pixel art* (ou arte *pixel*), usam o quadrado para representar o *pixel*, como podemos observar a seguir.

***zoom*:** recurso que permite aumentar o que está na tela.



Taj Tajima/Acervo do artista

Imagem produzida no estilo *pixel art* pelo artista digital paranaense Taj Tajima, publicada nas redes sociais do autor entre 2020 e 2023.

Além da quantidade menor de *pixels*, esse tipo de arte também usa uma paleta menor, isto é, uma quantidade menor de cores.

A *pixel art* surgiu com a invenção dos computadores, em uma época em que esses dispositivos não conseguiam exibir imagens muito detalhadas. Atualmente, no entanto, muitos artistas trabalham com esse tipo de arte digital porque gostam da aparência e porque lembra jogos eletrônicos antigos.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Se julgar pertinente, antes do início do trabalho com essa seção, selecione algumas imagens digitais e, com o auxílio de um projetor, apresente-as aos estudantes durante a aula, para que possam ver os *pixels* da imagem quando *zoom* suficiente é aplicado a ela.
- Você pode aproveitar também esse momento para apresentar obras de *pixel art*. Busque obras nesse estilo em *sites* como www.behance.net (acesso em: 31 ago. 2025), uma rede social com o portfólio de artistas e *designers* gráficos.
- Auxilie os estudantes a localizar a página quadriculada no **Material de apoio**. Cuide para que recortem apenas uma das cópias correspondentes à atividade.
- Faça a leitura coletiva do texto e das imagens, relacionando as informações e se certificando de que todos tenham compreendido.

Orientações didáticas

- Verifique se o termo *zoom* é parte do vocabulário dos estudantes. Apesar de ser um termo estrangeiro, é provável que eles conheçam ou tenham ideia do significado dessa palavra devido a seu uso recorrente no cotidiano.
- **Atividade 1**: Auxilie os estudantes a identificar a cor dos lápis selecionados por eles e a escrever esses nomes no caderno. Caso tenham dificuldade na escolha, oriente-os a, primeiramente, escolher o que gostariam de desenhar.
- **Atividade 2**: Sugira aos estudantes que, antes que eles iniciem a pintura dos quadradinhos, reflitam sobre o que querem desenhar – por exemplo, a posição dos elementos do desenho na malha, as cores que serão usadas e o sentimento que desejam transmitir com o desenho.
- Observe os estudantes conforme pintam os quadradinhos da malha, garantindo que eles estão seguindo as duas orientações propos-

Não escreva no livro.

Vamos criar um desenho inspirado na *pixel art*?

1. Escolha seis lápis de cores diferentes. No caderno, desenhe seis quadradinhos e pinte cada um com uma cor. Ao lado de cada quadradinho, escreva o nome da cor que você usou para pintá-lo. Observe o exemplo:



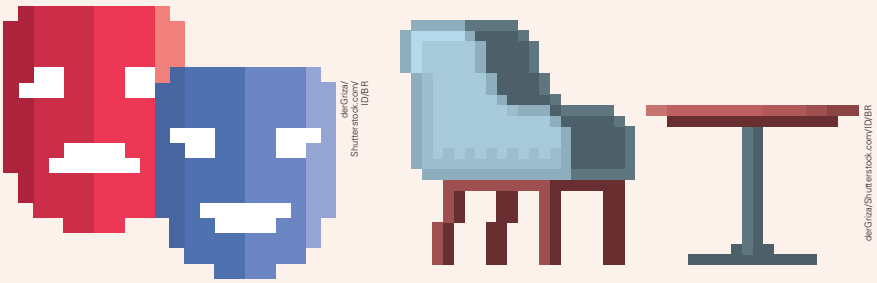
2. Recorte uma cópia da malha quadricular do **Material de apoio** do final do livro e faça um desenho inspirado na *pixel art*. Para isso, escolha um objeto ou cenário de que você goste e desenhe-o na malha. Siga estas instruções:

a. Use apenas as cores que você escolheu.

b. Pinte cada quadradinho com apenas uma cor.

c. Se precisar de inspiração, consulte os exemplos a seguir.

Atenção!
Recorte apenas uma cópia do **Material de apoio**.



Exemplos de *pixel art*.

3. Leve os estudantes a perceber que uma *pixel art* ou um desenho livre apresentam estruturas simples, o que torna mais fácil explicar como foram feitos.

3. Nos computadores, as imagens são guardadas de acordo com a cor de cada *pixel*, em uma ordem combinada.

- Converse com os colegas e o professor: É fácil explicar para um colega como fazer uma *pixel art* ou um desenho livre? Por quê?

Não escreva no livro.

tas no começo da atividade: utilizar as cores selecionadas na atividade **1** e pintar cada quadradinho de apenas uma cor.

- **Atividade 3**: Aproveite essa atividade para conversar com os estudantes sobre como a malha de *pixels* é utilizada na computação (e, por consequência, no uso de dispositivos digitais no cotidiano) como forma de estruturar uma informação (no caso, uma imagem). A resposta dos estudantes para o questionamento levantado ao fim da atividade pode auxiliá-los a perceber que esse modelo de estrutura foi escolhido, entre outros motivos, por facilitar o processamento e o compartilhamento de imagens em dispositivos digitais.
- Dê oportunidade a todos os estudantes que quiserem expor a própria opinião.
- O trabalho com essa seção favorece a interdisciplinaridade com Computação, especialmente em relação ao desenvolvimento das habilidades **EF03CO04** e **EF03CO05**.

Não escreva no livro.

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

- **(EF15AR02)** Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento, etc.).
- **(EF15AR04)** Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
- **(EF15AR05)** Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
- **(EF15AR06)** Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.
- **(EF15AR23)** Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Artes integradas

- A atividade explora e desenvolve aspectos de artes visuais e de música, levando os estudantes a aprender sobre as relações processuais que são comuns a elas.

Explore, experimente e crie!

Palmas e pontos

Artes integradas

Que tal desenhar no ritmo de palmas? Fique atento à explicação do professor para criar seu desenho!

Materiais:

- Giz de cera (de preferência, de cores escuras)
- 1 folha de papel avulsa
- Lápis grafite
- Lápis de cor
- Régua (opcional)
- Canetas hidrográficas (opcional)



Débora Miwi/DBR

Como fazer:

1. Coloque a folha de papel e um giz de cera de uma cor escura sobre a carteira.
2. O professor vai bater palmas em determinado ritmo. A cada palma batida, você deverá marcar com o giz de cera apenas um ponto na folha. Marque os pontos no papel aleatoriamente, espalhados. Os pontos não devem ficar todos concentrados em apenas uma parte da folha.



Débora Miwi/DBR

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Providencie com antecedência os materiais necessários para a execução da atividade.
- Faça uma primeira leitura coletiva de todas as etapas da atividade, certificando-se de que todos tenham compreendido o que deve ser feito.
- Para concluir, promova uma roda de conversa para que os estudantes falem sobre as próprias criações e as dos colegas e reflitam sobre a produção.
- Essa conversa vai levá-los a estabelecer uma relação com o que está sendo aprendido no capítulo, permitindo uma revisão e recomposição das aprendizagens.

Orientações didáticas

- Nessa seção, os estudantes vão explorar e experimentar os elementos de composição (ponto, linha, forma e cor) para produzir um trabalho de artes visuais (um desenho abstrato).
- A atividade proposta mobiliza os estudantes a experimentar diferentes formas de expressão artística e a criação em artes visuais, além de reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- A atividade propicia uma produção abstrata, reforçando a ideia do Abstracionismo, cuja premissa é a utilização dos elementos básicos na composição da obra, sem representar figuras ou imagens concretas.
- Durante a realização da atividade, pode ser interessante que os estudantes fechem os olhos (melhor ainda se houver vendas para todos – o que reforça o aspecto lúdico da vivência) para que agucem a percepção auditiva e para que os pontos marcados na folha sejam visualmente um elemento surpresa.
- Caso consigam fazer a atividade com os olhos vendados, oriente-os a colocar uma mão aberta sobre a folha para que consigam ter noção da posição e do tamanho da folha enquanto a outra mão marca os pontos no papel à medida que você bate palmas. Assim, reduz-se a possibilidade de eles marcarem os pontos fora da folha.
- A prática primeiro faz os estudantes perceberem o ponto como um elemento básico de composição. A partir dessa percepção (que é visual e auditiva), eles são levados a fazer uso da linha como uma "evolução gráfica" do ponto. Por fim, devem perceber a linha como antecessora das formas.
- **Item 1**: Auxilie os estudantes a escolherem cores contrastantes em relação à folha.

Não escreva no livro.

3. Após marcar os pontos na folha, trace linhas ligando-os. Explore diversos tipos de linha: onduladas, curvas, retas...

Dica!
Para traçar linhas retas, utilize a régua.


Débora Mini/ID/BR

4. Após traçar as linhas, você vai perceber as diversas formas que surgirão na folha.

5. Utilize lápis de cor para colorir as formas que surgirem nessa teia de linhas e pontos. Use canetas hidrográficas para destacar as cores das linhas e das formas.


Débora Mini/ID/BR

6. Ao terminar o trabalho, escreva seu nome nele e cole-o no mural da sala de aula com os demais trabalhos da turma. Em roda, converse com os colegas e o professor sobre as produções realizadas.

Para complementar

TATIT, Ana Lúcia de Moraes; MACHADO, Maria Silvia Monteiro. *300 propostas de artes visuais*. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

As atividades desse livro são ampliáveis e podem ser repetidas com modificações e alternância de material, o que termina por ampliar ainda mais o número de propostas anunciado. As práticas são acessíveis e os materiais indicados são simples e de fácil obtenção.

Diversidade e inclusão

Caso a turma tenha algum estudante com **deficiência visual**, procure fazer adaptações para a realização das atividades dessa seção, valorizando a percepção auditiva e tátil desse estudante e levando-o a unir ritmo, coordenação motora e criação artística de maneira acessível. Fixe uma folha de papel avulsa na carteira, evitando que ela se mova e facilitando sua localização pelo estudante. Para marcar pontos no papel a cada palma, pode ser utilizado giz de cera, de modo que, posteriormente, seja possível a identificação tátil dos desenhos. Depois de marcados os pontos, auxilie o estudante na localização das marcas e na ligação dos pontos, formando linhas. Essa etapa reforça a percepção tátil e a segurança do estudante na conexão entre os pontos. Ele deve percorrer com os dedos as formas criadas, recebendo a descrição verbal das figuras e associando a sensação tátil ao conceito visual. Após essa etapa, reserve um momento para deixá-lo preencher o desenho das formas como preferir. O estudante deve, então, identificar seu trabalho em braile e expô-lo no mural da turma. Essa adaptação garante uma experiência artística completa, respeitando as necessidades e potencialidades do estudante com deficiência visual.

- **Item 2**: Para que a atividade fique com um resultado plástico final interessante, procure não bater muitas palmas – entre 8 e 15 são suficientes. Oriente os estudantes a reforçar os pontos com uma caneta hidrográfica, para ficarem mais visíveis.
- Se houver estudante com sensibilidade auditiva, sinalize a ele que você vai bater palmas. Ele pode utilizar um protetor auditivo, mas ficar atento às suas palmas, desenhando um ponto a cada palma batida.
- **Item 3**: Em seguida, eles devem ligar os pontos com linhas como quiserem (quanto a formato, espessura, cor...), mesmo que repitam a cor utilizada para marcar os pontos.
- **Item 5**: Os estudantes podem reforçar e colorir as formas que vão surgir com os cruzamentos das linhas.
- **Item 6**: Se julgar interessante, oriente os estudantes a guardar os trabalhos para que sejam apresentados posteriormente em uma feira de cultura da escola ou em uma exposição de Arte.
- Por fim, a turma é convidada a dialogar e a refletir sobre as produções artísticas. Leve-os a retomar os aprendizados em relação aos elementos constitutivos das artes visuais e a explorar como eles foram trabalhados na produção. Permita que todos falem e garanta um ambiente de troca respeitoso.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA "ARTES VISUAIS E SUAS MÚLTIPLAS TÉCNICAS"

- **(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.).
- **(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 visuais e suas múltiplas técnicas

A palavra **arte** deriva do **latim** *ars* e significa "técnica", "habilidade". Portanto, entre outros significados, arte é a técnica que o ser humano utiliza para criar uma obra, que pode ser visual, musical, dramática, corporal, entre outras.

latim: língua antiga que deu origem a línguas como o francês, o espanhol, o italiano e o português, entre outras.
suporte: em artes visuais, é a superfície sobre a qual uma obra é criada.

No caso das artes visuais, existem diversas técnicas que podem ser empregadas na criação das obras. Entre elas estão o desenho, a pintura, a escultura, a colagem e a gravura. Cada uma dessas técnicas tem características específicas e utiliza materiais próprios.

Por exemplo, além da linha, o **desenho** pode apresentar elementos como o ponto, a forma, a cor, a textura, etc. Os riscantes mais comuns para realizar um desenho são lápis, giz de cera, carvão, caneta esferográfica e caneta hidrográfica, e o **suporte** mais usado é o papel. É comum encontrarmos desenhos feitos também em tecido e madeira.



Gabriela Studart/Esp. CB/D.A Press

O cartunista e escritor brasileiro Ziraldo Alves Pinto (1932-2024), mais conhecido como Ziraldo, desenhando com caneta sua personagem Menino Maluquinho, em Brasília, no Distrito Federal. Foto de 2016.

Na **pintura**, a cor e a forma são os principais elementos de composição. Existem muitos materiais que podem ser usados para criar uma pintura artística. Porém, de maneira geral, pintar envolve o uso de tinta (guache, aquarela, acrílica, óleo, têmpera, etc.) aplicada sobre um suporte (madeira, tela, tecido, papel, etc.). Além dos tradicionais pincéis, para pintar podem ser utilizados rolinhos, esponjas, *spray*, escovas e até mesmo os dedos.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que façam uma primeira leitura das legendas e das imagens, indicando que, conforme for feita a leitura do conteúdo da seção, a relação entre as imagens vai ficar mais evidente.
- Leia os textos com a turma, solicitando aos estudantes que se alternem na leitura. Realize pausas ao longo do processo para que possam esclarecer eventuais dúvidas de vocabulário.
- Se julgar adequado, retome com os estudantes as técnicas das artes visuais que já foram vistas: o desenho e a pintura. Converse com eles sobre as experiências que já tiveram com cada uma dessas formas de manifestação artística.

Orientações didáticas

- Nos textos do tema, os estudantes vão conhecer alguns artistas e algumas técnicas, aprendendo a reconhecer determinadas categorias do sistema das artes visuais, bem como analisar e valorizar influências de diversas matrizes estéticas em manifestações artísticas consideradas patrimônios culturais.
- Ziraldo foi cartunista, desenhista, pintor, escritor, jornalista e advogado. Como escritor, criou personagens que exploram o universo infantil com humor e muita sensibilidade. Uma de suas personagens mais famosas é o Menino Maluquinho, um garoto de 10 anos de idade que vive muitas aventuras ao lado dos amigos e usa, como símbolo de sua criatividade, uma panela na cabeça.
- Esse tema vai abordar as técnicas mais usuais e tradicionais das artes visuais: desenho, pintura, escultura, modelagem e gravura. Dentro de cada uma dessas técnicas existem diversas subtécnicas que mudam completamente a maneira de trabalhar. Se julgar adequado, você pode explorar

Não escreva no livro.

Na fotografia ao lado, a artista mexicana Frida Kahlo (1907-1954) aparece pintando o retrato de Guillermo Kahlo (1871-1941), seu pai. É possível notar que ela utiliza uma tela como suporte e um pincel para pintar.



Gisèle Freund/Photo Researchers History/Getty Images

Frida Kahlo pintando o quadro *Retrato do meu pai* (Guillermo Kahlo), na Cidade do México, México. Foto de 1951.

Para fazer essa pintura, Frida se inspirou em uma fotografia que o pai tirou de si mesmo. Ela o retratou ao lado de sua câmera fotográfica. Guillermo era fotógrafo e teve grande influência sobre a vida e a obra de Frida.



Casa e Museu Frida Kahlo, Cidade do México, México. Fotografia: Frank Novikowski/Alamy/Fotoarena

Frida Kahlo. *Retrato do meu pai*, 1952. Óleo sobre tela, 61 cm × 47 cm.

Na **escultura**, o principal elemento é o volume, pois se trata de uma técnica de arte tridimensional (3D), ou seja, que utiliza as três dimensões do espaço: largura, altura e profundidade.

Não escreva no livro.

algumas delas com os estudantes, como o desenho nos quadrinhos e em livros infantis ou a modelagem de uma escultura e a de uma personagem de *stopmotion*.

- Existe uma série de outras técnicas, próprias da arte contemporânea, que, por questão de recorte temporal, não foram incluídas no texto, por exemplo: fotografia, colagem, *performance*, videoarte, *web art*, grafite, instalação. Se julgar adequado, você pode mencioná-las aos estudantes.
- Ao fazer, com os estudantes, a análise das imagens, chame a atenção deles para os materiais que Frida Kahlo está usando e para a técnica que ela escolheu. Peça a eles que comparem as duas imagens (a da obra sendo produzida e a da tela já pronta), analisando as características da pintura e o resultado final.
- A pintora mexicana Frida Kahlo teve uma vida marcada por enfermidades e acidentes. Em 1925, Frida começou a aprender técnicas de gravura. Nesse mesmo ano, um bonde em que ela estava colidiu com um trem e ela ficou gravemente ferida, passando muito tempo acamada. A pintura tornou-se, então, uma forma de distração e de expressão daquele momento. Para isso, foram adaptados um cavalete e uma caixa de pintura para que Frida pudesse pintar. Assim, ela produziu as primeiras pinturas, como seu primeiro autorretrato: *Autorretrato em veludo vermelho*, de 1926.

Não escreva no livro.

Para complementar

Museu Frida Kahlo. *Tour* virtual. Cidade do México, [20--?]. Disponível em: www.museofridakahlo.org.mx/virtual/. Acesso em: 31 ago. 2025.

Por esse *link*, você pode fazer uma visita virtual ao Museu Frida Kahlo, que fica na Cidade do México. O museu fica localizado na casa em que Frida nasceu e viveu momentos marcantes de sua vida adulta. O *site* está em inglês e permite a tradução para o espanhol, mas a visita ao museu virtual não exige leitura e pode ser feita de maneira intuitiva.

Atividade complementar

- Se houver tempo e possibilidade, faça com os estudantes o *tour* virtual ao Museu Frida Kahlo, indicado no boxe *Para complementar*. Realize uma primeira exploração desse material, verificando desenhos e pinturas que possam ser interessantes de observar com a turma. Depois, reserve o laboratório de informática, um projetor ou outro dispositivo disponível na escola para fazer uma visita coletiva com os estudantes, mostrando a eles a estrutura do museu e as obras expostas.
- Durante o *tour*, peça aos estudantes que observem as cores usadas na pintura do ambiente: o amarelo, o verde, o magenta, o marrom e o azul cobalto. Verifique se eles percebem que essas cores compõem também muitas das obras de Frida espalhadas pelas paredes do museu. Além de terem significados para a artista, elas estão presentes em muitos elementos do folclore mexicano e até no brasão da bandeira do país.
- Outra característica marcante da obra de Frida, e que pode ser observada durante o *tour* virtual, é a quantidade de autorretratos: Frida pintou cerca de 55 durante sua carreira, como meio de expressar suas emoções, suas dores, suas lutas políticas e até mesmo sua identidade cultural, presente também nas roupas e adereços típicos do folclore mexicano que a artista costumava usar. Selecione alguns desses autorretratos para os estudantes observarem esses elementos.
- Essa atividade pode contribuir para ampliar o repertório dos estudantes, levando-os a identificar formas distintas das artes visuais e a valorizar o patrimônio cultural – nesse caso, latino-americano.

Saiba mais

Leia a seguir um trecho de estudo sobre a utilização da escultura como recurso didático para estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

[...]

Ghellere (2019) observa que a escultura pode ser desenvolvida como um fazer artístico no processo de ensino-aprendizagem escolar, abrangendo a significação e a forma de se fazer o processo de significação. Oliveira (2008) identifica que a criação de esculturas pode ser analisada pelas crianças por meio do espaço e tempo, onde as crianças exploraram ludicamente os conceitos, a gravidade e o equilíbrio. O processo de criação de esculturas oportuniza a ampliação da visão de mundo das crianças das séries iniciais, a partir da compreensão da criança sobre espaço e tempo que envolve a escultura produzida no processo de ensino-aprendizagem escolar.

A aprendizagem escolar sobre a escultura não pode se apresentar isolada, demanda-se o diálogo com outras linguagens para promover o desenvolvimento das crianças no processo de ensino-aprendizagem das séries iniciais. Ghellere (2019) identifica que o desenho é um facilitador da aprendizagem da escultura, em decorrência dos conhecimentos potencializados sobre concavidades e convexidades, simetria, organicidade nas subdivisões e dentre outros. O referido autor identifica que alunos não desenhistas possuem dificuldades em esculpir côncavos, riscar depressões e traçar ondulações. O professor deve pensar nestas questões na definição de estratégias de ensino de escultura para as séries iniciais, explorando as potencialidades das técnicas escultóricas na aprendizagem escolar destes alunos.

[...]

Gonçalves, L. R.; Freire, M. de A.; Silva, R. C. da. A escultura na aprendizagem das séries iniciais. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, São Paulo, v. 8, n. 6, jun. 2022. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6091. Acesso em: 2 set. 2025.

As esculturas podem ser sólidas, como as dos exemplos a seguir, ou vazadas, como a escultura de Tomie Ohtake vista antes. Uma escultura pode ser produzida com diferentes materiais, como argila, madeira, pedra, gesso, borracha, resina, plástico, bronze, etc. Objetos prontos, como canos e pregos, entre outros, também podem ajudar a compor uma escultura.

Para criar uma escultura, o artista pode escolher entre várias técnicas de produção: esculpir ou entalhar, modelar, construir ou fundir. As mais comuns são a **técnica de esculpir**, em que o artista dispõe de grande volume de material e retira o "excesso" até dar à obra a forma desejada, e a **modelagem**, em que o artista trabalha com um material flexível a ser moldado.

Para **esculpir**, além do material bruto (madeira, pedra, mármore, gesso, borracha, resina, plástico, etc.), são necessárias ferramentas específicas para cada material, como **cinzel**, **goiva**, faca, **buril**, estilete, etc.



Bridgeman Images/Easy Medabank

A artista francesa Camille Claudel (1864-1943) esculpindo em seu ateliê, em Paris, França. Foto de 1903.



Museu Rodin, Paris, França. Fotografia: Bridgeman Images/Easy Medabank

Camille Claudel. *A pequena castelã*, 1895. Escultura em mármore branco, 32,7 cm x 28,9 cm.

cinzel: instrumento de metal com ponta cortante. O artista costuma usar o cinzel batendo nele com um martelo.

goiva: ferramenta (normalmente) com cabo de madeira e ponta de metal. Sua ponta cortante pode ter diversos formatos para fazer contornos nas peças esculpidas.

buril: ferramenta de aço com a ponta em V.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- Para explicar o conceito de tridimensionalidade aos estudantes, compare as esculturas com desenhos bidimensionais, ou seja, representações gráficas que apresentam apenas largura e altura, sem profundidade. Se possível, selecione previamente fotos de algumas esculturas de tamanhos e materiais diversos para mostrar a eles, ou, se a escola ou você dispuser desse material, leve para a sala de aula pequenas esculturas para que as observem. A modelagem com materiais como argila ou massinha também pode ser uma boa aliada à apreensão desses conceitos.
- Quando criança, a escultora e pintora francesa Camille Claudel (1864-1943) demonstrou talento em modelagem de argila. Seu pai enviou-a, então, para estudar na Académie Colarossi, uma das poucas academias de arte abertas para mulheres na época. Infelizmente, ela teve uma vida conturbada. Auguste Rodin (1840-1917) foi seu mestre e amante; eles trabalharam juntos por anos, mas tiveram diversos desentendimentos. Nos primeiros anos do século XX, Camille teve um breve sucesso comercial, mas passou a ser discriminada após seu rompimento com Rodin e a sofrer com uma forte depressão. A artista, que gerou uma impressionante produção, não teve reconhecimento na sua época devido ao preconceito e ao machismo. Em 1913, acabou sendo internada no hospital psiquiátrico de Ville-Évrard em Neuilly-sur-Marne. Com o passar dos anos, a equipe do hospital propôs muitas vezes que Camille tivesse alta, mas sua família sempre recusou, mantendo-a internada. Seu nome começou a aparecer em livros de história da arte apenas a partir da década de 1970. Em 2017, foi inaugurado, na antiga casa de sua família, em Nogent-sur-Seine, a 100 quilômetros de Paris, na França, um museu em sua homenagem.

Não escreva no livro.

Para fazer **modelagem**, o escultor, em geral, usa um material macio e modelável, como argila, massa de modelar, papel machê, gesso fresco, etc. O artista também pode contar com o auxílio de outras ferramentas para a modelagem, como **estecas** ou quaisquer outras que sejam úteis nesse processo: palitos, facas, espátulas e colheres, por exemplo.

A **gravura** é uma obra de arte visual que pode ser reproduzida inúmeras vezes por meio de uma **matriz**. Na técnica de gravura, uma imagem é gravada em uma superfície que pode ser feita de diferentes materiais, como madeira, pedra, metal, etc. Depois, a superfície recebe uma camada de tinta. Em seguida, aplica-se essa matriz sobre um suporte (em geral, papel), como se fosse um carimbo.

esteca: instrumento próprio para modelagem, com pontas de formatos diversos.

matriz: no caso das gravuras, molde ou placa com a gravação (entalhe) que vai servir para criar as reproduções.



Marcelo Xavier/Acervo pessoal



Marcelo Xavier/Acervo pessoal

▲ O artista brasileiro Marcelo Xavier (1949-) modelando as personagens de seu livro *A vila dos caracóis*. Belo Horizonte, Minas Gerais, em 2023.

Não escreva no livro.

Para complementar

Conheça o trabalho de Marcelo Xavier, que faz arte com massinha. *GloboPlay*, Minas Gerais, [200-?]. Disponível em: https://globoplay.globo.com/v/5295492/. Acesso em: 16 abr. 2025.

Nesse vídeo, o artista Marcelo Xavier fala um pouco de sua carreira e das obras que produz.

Museu Camille Claudel. Disponível em: https://www.museecamilleclaudel.fr/en. Acesso em: 16 abr. 2025.

O *site* do museu está em francês, mas tem tradução disponível para o português. No *link* indicado, são apresentadas algumas obras que estão expostas no museu, muitas delas da própria Camille Claudel.

Atividade complementar

- Verifique a possibilidade de realizar uma atividade com massa de modelar com a turma. Você pode pedir aos estudantes que criem personagens e as modelem com a massa. Depois, promova o compartilhamento de informações, permitindo que todos apresentem a personagem criada e suas características no modelo de massa.
- Caso não haja massa de modelar disponível, você pode propor uma atividade para que os estudantes produzam o material. Há várias receitas disponíveis na internet, como no *link* www.itaucultural.org.br/secoes/videos/como-fazer-massinha--ic-para-criancas--massinha-criativa- (acesso em: 2 set. 2025). Você pode fazer a substituição de alguns ingredientes para tornar a receita mais acessível ou digitar palavras-chave, como "receita massinha de modelar caseira" em um *site* de busca na internet para encontrar outras opções que se adequem à realidade da turma.
- Caso realize a produção de massa de modelar com a turma, atente para o uso de materiais atóxicos e verifique se não há estudantes com alergias.

- O mineiro Marcelo Xavier (1949-) é artista plástico, escritor, cenógrafo, figurinista e também autor de livros infantis. Em 1986, começou a desenvolver um trabalho de ilustração tridimensional usando massa plástica, o que o aproximou do universo infantil. Nesse mesmo ano, fez a ilustração do livro infantil *Truques coloridos*, de Branca Maria de Paula (Belo Horizonte: Compor, 1986).
- Ao ler os textos sobre modelagem e gravura com a turma, assegure a compreensão dos estudantes, verificando os termos do glossário.
- Ao longo do conteúdo, são mencionados alguns exemplos de materiais e técnicas. Se for possível, apresente para os estudantes as ferramentas citadas, permitindo que eles levantem hipóteses quanto ao modo de utilização. Caso não tenha as peças disponíveis para o manejo em sala de aula, pode providenciar imagens e vídeos em que estejam sendo utilizadas, para maior clareza visual.

Não escreva no livro.

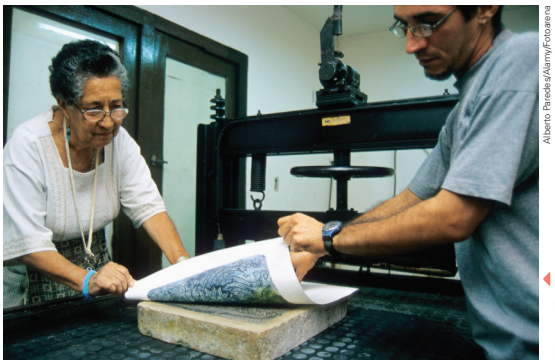
Para complementar

J. Borges e a arte da xilogravura. [*S. l.: s. n.*], 2019. 1 vídeo (3 min 57 s). Publicado pelo canal JC Play. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=Pg70LPMTm14. Acesso em: 2 set. 2025.

Na reportagem, o mestre da xilogravura no Brasil, J. Borges (1935-2024), mostra seu ateliê e fala sobre seu processo de criação.

Existem diversas técnicas de gravura, e cada uma utiliza materiais específicos. Observe.

- Técnica de gravura com uma matriz de pedra (litografia).



Alberto Paredes/Alamy/Fotoarena

Artistas imprimem uma litogravura em papel. Havana, Cuba, sem data.

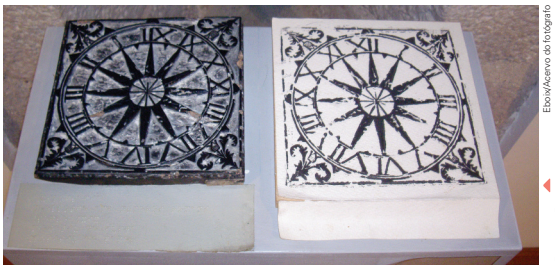
- Técnica de gravura em tela (serigrafia ou *silkscreen*).



Leo Drumond/Nitro

Aplicação de tinta em uma tela de serigrafia sobre um tecido.

- Técnica de gravura com matriz de madeira (xilogravura).



Eboa/Acervo do fotógrafo

Matriz de xilogravura (à esquerda) e sua respectiva impressão (à direita).

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- As informações a seguir podem auxiliar na explicação das principais técnicas de gravura.
- **Xilografia** é a técnica mais antiga de gravura. Consiste em fazer sulcos e incisões em uma matriz de madeira (em grego, *xílon* significa madeira), que, após preparação, recebe a tinta para ser impressa em papel. A parte cavada, ausente na matriz, é chamada de negativo e ficará da cor do papel; a parte intacta da matriz, chamada de positivo, ficará da cor da tinta.
- A **litografia** consiste em fazer um desenho num bloco de pedra calcária polido, utilizando o lápis litográfico, cuja composição é bastante gordurosa. Após a realização do desenho, a pedra deve ser lavada (a água não interfere no desenho gorduroso) antes de ir para a impressão, realizada em um prelo.
- A **serigrafia** utiliza um bastidor (armação de madeira), no qual é presa uma tela de seda, bem esticada. Uma substância fotossensível é aplicada sobre essa tela, dentro de uma câmara escura. É realizado um processo de gravação por luz, que faz com que a substância se "cole" à tela de seda nos locais que recebem a luz. A tela é lavada e os locais que não recebem luz ficam livres, formando a imagem do positivo. Então, coloca-se o bastidor sobre uma superfície de impressão (uma folha de papel, por exemplo) e, sobre a tela, aplica-se um pouco de tinta, que é espalhada com o auxílio de um rodo. Assim, ao passar pelas partes da seda livres da substância fotossensível, a tinta atravessa esses pontos até o papel, realizando a impressão.

Não escreva no livro.

Explore, experimente e crie!

Gravura com isopor

Agora, usando uma técnica semelhante à xilogravura, mas com suporte e ferramentas diferentes, você vai fazer uma gravura usando isopor como matriz.

Materiais:

- Bandeja de isopor pequena (dessas usadas para embalar alimentos)
- Tinta guache (em cores escuras)
- 1 folha de papel avulsa
- Caneta esferográfica ou lápis grafite
- Copo com água
- Rolinho de pintura pequeno
- Bandeja de pintura ou outro recipiente (para tirar o excesso de tinta do rolinho)
- Jornais (para forrar a mesa)
- Camiseta grande (para proteger sua roupa)
- Papel-toalha



Débora Mini/ID/BR

Como fazer:

1. No fundo da parte de fora da bandeja de isopor, faça um desenho com uma caneta esferográfica ou com um lápis grafite, pressionando para que o desenho fique bem profundo na bandeja.


Débora Mini/ID/BR

Não escreva no livro.

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

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

Roteiro de aula

- Providencie com antecedência os materiais necessários para a realização da atividade. Leve também exemplares extras (principalmente as bandejas), para suprir a falta no caso de estudantes que não tenham conseguido os materiais solicitados para essa atividade.
- Sugerimos o uso de materiais atóxicos, mas cuide para o caso de haver na turma estudantes com alergias.
- Se a escola não tiver uma sala de Arte, com o auxílio dos estudantes, organize as carteiras da sala de aula em um grande círculo. Dessa maneira, a atividade fica mais lúdica e a troca entre os estudantes é incentivada.
- Faça a leitura coletiva de todas as etapas da atividade, certificando-se de que todos compreenderam o que deve ser feito. Oriente os estudantes a voltar ao texto e a fazer perguntas, caso tenham dúvidas no decorrer do desenvolvimento da atividade.
- Peça aos estudantes que observem as ilustrações da seção para compreender melhor as ações esperadas em cada etapa da atividade.
- Circule entre os estudantes enquanto realizam as etapas da atividade, auxiliando-os no que for necessário.
- Quando as gravuras estiverem secas, realize uma roda de conversa, solicitando aos estudantes que mostrem suas produções aos colegas e permitindo que todos comentem as obras.
- Garanta que haja respeito entre eles e que as críticas e observações sejam construtivas.

Orientações didáticas

- A atividade da seção pretende aprofundar a compreensão dos estudantes sobre a técnica da gravura, com a criação individual de uma matriz em isopor, e assim explorar alguns dos elementos que constituem as artes visuais.
- Além disso, os estudantes são levados a entender os conceitos de positivo e negativo e de espelhamento empregados na técnica da gravura.
- Os estudantes devem providenciar uma bandeja de isopor vazia e limpa, dessas usadas para acondicionar alimentos. Providencie também um recipiente com tampa para diluir a tinta. Algumas alternativas à bandeja de isopor podem ser sobras de EVA ou papel cartão.

Não escreva no livro.

Para complementar

ALVAREZ, Fernando Gómez. Gravura. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Secretaria de Ensino a Distância, 2017. Disponível em: https://acervo.sead.ufes.br/arquivos/gravura.pdf. Acesso em: 2 set. 2025.

O fascículo elaborado para o curso de Licenciatura em Artes Visuais da Ufes reúne informações sobre a história e os conceitos da gravura, detalha técnicas como xilogravura, calcografia, monotipia, serigrafia e litografia, além de apresentar instruções práticas e materiais didáticos voltados ao ensino de artes visuais.

2. Agora, forre a carteira com jornal. Despeje um pouco do guache na bandeja de pintura e passe o rolinho para pegar um pouco da tinta. Lembre-se de espalhar a tinta por todo o rolinho, retirando o excesso, de modo que não fique encharcado. Para isso, pressione levemente o rolinho sobre a esteira da bandeja de pintura.



3. Sem pressionar muito, passe o rolinho com tinta sobre a matriz cobrindo todo o fundo da bandeja de isopor. Fique atento para que não entre tinta nos riscos do desenho.



4. Em seguida, coloque a folha de papel sobre a mesa. Cuidadosamente, posicione sobre ela a matriz de isopor.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- Para deixar a tinta mais aguada e, assim, mais fácil de espalhar no isopor, sugere-se uma medida de água para duas de guache.
- É importante trabalhar com a turma o conceito de negativo e positivo, uma vez que o desenho realizado na gravura de matriz de isopor é um negativo, ou seja, o que for desenhado na bandeja vai ficar da cor do papel, e o que for deixado inalterado vai ficar da cor da tinta utilizada na gravura.
- Outro conceito a ser abordado é o de espelhamento, uma vez que o que for impresso sairá ao contrário do que foi gravado. Portanto, se, na imagem que estiver criando, o estudante quiser incluir algo escrito, ele deverá escrever ao contrário (espelhado) para que, na gravura, o texto fique correto.
- **Item 1**: Oriente os estudantes a realizar desenhos com linhas suaves e com poucos detalhes na matriz, para que a tinta não escorra e a impressão fique bem marcada.
- Auxilie os estudantes na escolha do tema e na marcação do desenho, para que o relevo realmente seja produzido no isopor.
- **Item 2**: Acompanhe os estudantes durante o processo de aplicação de tinta no isopor.
- É importante que a tinta não esteja muito líquida, pois pode escorrer para dentro das incisões, mas que também não esteja muito grossa, a fim de tornar mais fácil a aplicação no isopor.
- **Item 3**: Caso caia tinta nas incisões feitas, auxilie os estudantes na remoção dos excessos – por exemplo, com a ajuda de um cotonete úmido. Caso a tinta já esteja seca, você pode reforçar a incisão. O importante é manter o relevo.
- **Item 4**: Oriente os estudantes a averiguarem se a tinta está com uma consistência adequada antes de virarem o isopor.

Não escreva no livro.

5. Passe a mão, sem apertar muito, sobre toda a placa de isopor para que a impressão fique uniforme.



Débora Min/ID/BR

6. Retire a gravura com cuidado e deixe-a secar.



Ilustrações: Débora Min/ID/BR

7. Mostre sua gravura para os colegas e o professor. Comente como foi sua experiência com a atividade e faça observações sobre os trabalhos da turma.

Não escreva no livro.

Para complementar

Arnheim, R. *Arte e percepção visual:* uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2005.

Arnheim aplica os princípios e as novas interpretações da psicologia moderna ao estudo da arte. Ele descreve o processo visual que se desenvolve quando as pessoas criam ou observam obras de arte, procurando explicar como a visão organiza o universo visual em conformidade com as leis psicológicas.

Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular. Rio de Janeiro, [20--?]. Disponível em: www.cnfcp.gov.br/interna.php?ID_Secao=65. Acesso em: 2 set. 2025.

No *site* há uma cordelteca, ou seja, uma biblioteca de cordéis digitalizados (cujos temas são diversos, como cantorias, religiosidade, política, temas do cotidiano, entre outros) e uma xiloteca (uma coleção de xilogravuras de vários artistas brasileiros). Pela busca no próprio *site*, você encontra esses acervos e pode abrir e baixar materiais.

- **Item 5**: Explique para a turma que, ao aplicar mais pressão em um ponto, a marca de tinta ficará mais forte nesse local. É importante ressaltar que isso pode ser uma escolha estética, desde que consciente.
- **Item 6**: Assegure que os estudantes removam o isopor sem arrastá-lo – para não borrar a imagem impressa – e antes que a tinta seque, evitando que a folha grude.
- **Item 7**: Os estudantes devem a compartilhar a produção com os colegas, dialogando com respeito sobre as criações da turma.
- Se possível, organize, com a ajuda dos estudantes, uma exposição das produções da turma. Oriente-os a elaborar plaquinhas de identificação para cada uma das obras, com o título da gravura e o nome de seu autor. Prepare o mural na sala de Arte, na sala de aula ou no pátio e convide os estudantes das outras turmas a visitar e prestigiar a exposição.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE *ARTE E PLURALIDADE CULTURAL*

- **(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.
- **(EF15LP15)** Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

Arte e pluralidade cultural

Literatura de cordel

Cordel é um gênero literário bastante conhecido em todo o Brasil, mas principalmente no Nordeste. Os livros de cordel costumam ser pequenos e impressos em forma de folhetos. O nome "cordel" se originou da palavra "corda", pois, antigamente, eles eram expostos em cordas finas, como em um varal, para serem vendidos.

Utilizando rimas em seus versos e, muitas vezes, sendo apresentados com acompanhamento musical, os cordéis contam diversos tipos de história. Abordam tanto temas reais, como problemas sociais e fatos históricos, quanto temas de ficção, como contos de fadas e lendas do folclore brasileiro.

Geralmente, as imagens que ilustram as capas dos cordéis são gravuras feitas com matrizes de madeira (xilogravuras). Nesse caso, o uso da técnica da gravura se deve à praticidade de reproduzir a imagem inúmeras vezes.



Ana Raquel Campos/Arquivo da editora

Capa do cordel infantil *Brinquedos populares*, com xilogravura da própria escritora, Ana Raquel Campos. O livro conta como os brinquedos podem ser feitos de materiais reutilizados, como papelão, embalagens diversas, retalhos de tecido, entre outros.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes possam, com base nas características da literatura de cordel, refletir sobre a região em que vivem e suas características.

Saber Ser

- Suponha que você vá escrever um cordel e precise escolher um tema que conte algo sobre a região em que vive. Qual seria o tema escolhido? Compartilhe suas ideias com os colegas e o professor. É importante que os estudantes possam se conectar com os elementos que constituem sua comunidade e evidenciar aspectos de sua identidade.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Faça a leitura coletiva do texto com os estudantes. Oriente-os a observar com atenção a xilogravura da capa do livro de cordel.
- Organize-os em uma roda de conversa para que comentem o que poderiam abordar no cordel sobre a região em que vivem.
- Por fim, oriente-os a elaborar a resposta no caderno, com base no que conversaram.

Orientações didáticas

- O boxe trabalha a literatura de cordel, levando os estudantes a reconhecer a importância dessa literatura como patrimônio cultural brasileiro e a identificar a gravura como manifestação das artes visuais.
- O boxe também retoma e fixa o conteúdo de artes visuais ao tratar da xilogravura, usada para ilustrar os cordéis.
- Você pode assistir com os estudantes ao vídeo "Lampião, lá do Sertão – Cordel para crianças", da contadora de histórias e cordelista Mariane Bigio, que reconta de forma poética a história de Lampião e Maria Bonita, disponível em: www.youtube.com/watch?v=ggvjDEpL0eQ (acesso em: 2 set. 2025).
- O desenvolvimento desse boxe permite o trabalho com o **Tema Contemporâneo Transversal Multiculturalismo – Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras**, na medida em que destaca o cordel como manifestação da cultura nacional, especialmente a do Nordeste. Esse trabalho também permite uma abordagem interdisciplinar com a habilidade **EF15LP15**, pois promove o reconhecimento de que os textos literários fazem parte do patrimônio artístico da humanidade.

Saber Ser

Consciência social

- Leve os estudantes a refletir não só sobre os temas, mas também sobre os processos de produção do cordel (sobretudo da xilogravura, técnica de gravura empregada na realização das capas dos cordéis).
- Converse com eles sobre os possíveis temas que podem ser explorados com base na realidade social e cultural em que vivem. É importante que eles se vejam como sujeitos inseridos em uma sociedade com suas manifestações culturais e com suas questões, seus valores, seus problemas, etc. Incentive-os a perceber como esses aspectos influenciam a construção da identidade deles.

Não escreva no livro.

Ensaio geral

Neste capítulo, você aprendeu:

- alguns elementos básicos de composição de artes visuais: ponto, linha e forma.
- que o desenho, além de ser uma forma de arte visual, pode servir de estudo para outro tipo de trabalho artístico, como a pintura.
- algumas técnicas de artes visuais, seus fundamentos e seus processos de criação.
- a realizar um processo de gravura utilizando isopor como matriz.
- um pouco da literatura de cordel e que a xilogravura é uma técnica muito utilizada para ilustrar cordéis.



Multiteca

Livro

- ***A linha e o ponto***, de Véronique Cauchy. Moderna, 2020. Uma linha e um ponto que gostam de brincar juntos. Acompanhe os amigos em muitas brincadeiras!

Site

- ***Site oficial de Pablo Picasso.*** Disponível em: https://www.pablopicasso.org/drawings.jsp. Acesso em: 2 set. 2025. O *site* oficial do artista Pablo Picasso reúne informações biográficas sobre ele e um completo acervo de suas obras.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

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

Sugestão de avaliação formativa

Considere a possibilidade de promover uma avaliação formativa com a turma. Nesse caso, proponha as seguintes questões:

a. Quais são os quatro elementos de composição de artes visuais que você conheceu no estudo deste capítulo?

Resposta esperada: Ponto, linha, forma e cor.

b. O que é arte abstrata?

Resposta esperada: É a arte que faz uso dos elementos visuais de composição para criar obras que não apresentam nenhuma imagem identificável ou semelhante a algo do mundo real.

c. Como é o nome da técnica de artes visuais produzida a partir de uma matriz e que, por isso, pode gerar diversas obras iguais, praticamente idênticas? Cite três tipos dessa técnica que você conheceu no estudo deste capítulo.

Resposta esperada: A técnica que é produzida a partir de uma matriz é a gravura. No estudo do capítulo, eles conheceram a xilogravura (matriz em madeira), a litogravura (matriz em pedra) e a serigrafia (matriz em seda).

d. Qual técnica vista no capítulo faz uso da linha como principal elemento de composição e que geralmente é utilizada em esboços?

Resposta esperada: Desenho.

Caso haja, na turma, estudantes que não tenham atingido as expectativas de resposta, você pode selecionar imagens (impressas ou para projeção) de obras de artes visuais produzidas com diferentes técnicas e mostrá-las, perguntando-lhes se se trata de desenho, pintura, escultura, modelagem ou gravura. Inclua, entre essas imagens, representações de arte abstrata que apresentem ponto, linha, forma e cor. Dessa maneira, é feita a recuperação e a recomposição das aprendizagens.

Para complementar

Academia Brasileira de Literatura de Cordel. Rio de Janeiro, [20--?]. Disponível em: https://ablc9.wordpress.com/. Acesso em: 2 set. 2025.

No *site* é possível conhecer a história do cordel, alguns cordelistas famosos, visualizar xilogravuras e matrizes de xilografia e ler cordéis digitalizados.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *CRIAÇÃO*

- **(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.
- **(EF15AR17)** Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
- **(EF15AR18)** Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.
- **(EF15AR23)** Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- **(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.

CRIAÇÃO

Desenhos e sons que contam histórias

Artes integradas

No cinema, os sons criam um **ambiente sonoro**, isto é, ajudam a transmitir as sensações da cena ou da história que está sendo contada por meio de ruídos, efeitos sonoros e música. Tudo isso faz parte da **sonoplastia**.

Nesta atividade, você e os colegas vão criar a sonoplastia das imagens de uma história de cordel. Para isso, sigam as etapas.



True Touch Lifestyle/Shutterstock.com/ID/BR

Artista de áudio gravando os sons para a imagem projetada.

Etapa 1

1. Formem grupos de cinco estudantes. Sob a orientação do professor, pesquisem textos de cordel na internet ou na biblioteca da escola. Selecionem alguns deles, cuidando para que não sejam muito longos.
2. Escolham um dos cordéis selecionados pelo grupo.
3. Ilustrem o cordel escolhido em três ou quatro desenhos que representem as ações da história. Cada uma das cenas deve ser desenhada em uma folha de papel avulsa. Sejam criativos e usem materiais como lápis de cor, giz de cera e canetas hidrográficas.

Atenção!

Não utilizem nenhuma palavra ou frase! O começo, o meio e o fim da história devem estar compreensíveis nos três desenhos que fizerem.

Etapa 2

1. Observem os desenhos e a história do cordel. O que acontece em cada cena desenhada? Onde ela acontece? Quem são as personagens? Que som elas fazem? E que som há no ambiente em que estão?

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Na atividade, os estudantes vão explorar a criação de imagens e sons, integrando os conceitos de forma e linha trabalhados no capítulo, e explorar a linguagem do cordel, visto no boxe *Arte e pluralidade cultural*.
- **Avaliação diagnóstica**: Promova uma roda de conversa sobre sons em produções audiovisuais. Para retomar conhecimentos prévios e vivências, faça perguntas como: "Vocês já viram uma imagem que parecesse contar uma história?"; "Se contassem a história dessa imagem, usariam sons de falas e músicas? E sons do ambiente?"; "Quando veem um filme, vocês prestam atenção ao áudio dos ambientes, além das falas e da música?"; "Acham que os sons ajudam a contar uma história? Como?"; "Vocês já fizeram a contação de uma história? Fizeram a sonoplastia dela?".
- A proposta estimula a oralidade e a produção sonora criativa dos estudantes, integrando as linguagens visual e oral. Eles criarão sons e ruídos com recursos simples, como a própria voz ou objetos do cotidiano. Acolha as respostas e as sugestões, valorizando a criatividade e a autonomia – não há apenas um único caminho certo. O objetivo é introduzir a noção de som no audiovisual e incentivar o desenvolvimento da percepção auditiva, visual e rítmica, bem como a escuta ativa, a cooperação, a expressão artística e a imaginação.
- Prepare previamente instrumentos e fontes sonoras variadas para os estudantes criarem os sons da prática. Se possível, providencie um projetor ou um computador de tela grande.
- Busque previamente *sites* de cordel específicos para crianças e selecione algumas opções. Se julgar mais adequado, faça você a distribuição dos textos entre os grupos.
- Reserve o laboratório de informática da escola para que os estudantes possam pesquisar textos e, se necessário, digitalizar os desenhos produzidos.
- O trabalho com programas de exibição de *slides* é bastante intuitivo. Procure fazer testes antes de levar os estudantes a utilizá-los. Se possível, conte com o auxílio do professor de Computação.

Orientações didáticas

- **Etapa 1**: Retome com os estudantes o conteúdo do boxe *Arte e pluralidade cultural*. Depois, auxilie-os a pesquisar exemplos de cordel para a atividade, apropriados ao contexto escolar.
- Após a seleção do texto, os estudantes criarão as imagens que contam a história

Não escreva no livro.

2. Em uma folha de papel avulsa, listem os sons de cada cena – sons do ambiente, das ações e, se quiserem, os sons de fala do narrador. Depois, decidam como vão representá-los para a turma ao narrar o cordel. Não é necessário que os sons sejam reais. Por exemplo, se, na história, há uma cena com chuva, vocês podem utilizar objetos ou a própria voz para representar a chuva.
3. Organizem os sons das cenas entre os membros do grupo e, observando cada desenho, ensaiem como vão contar a história para a turma.

Etapa 3

É hora de contar a história do cordel!

1. Com a ajuda do professor, vocês vão montar apresentações de *slides* com as imagens que produziram. Vocês podem escanear ou fotografar os desenhos e usar um programa gratuito para montar os *slides*.
2. Organizem a exibição dos *slides* de modo que um estudante ou o professor cuide para que cada imagem fique na tela o tempo necessário para a narração e a sonorização da cena.
3. Ensaiem algumas vezes antes da apresentação final.
4. Escutem com atenção e respeito as histórias dos outros grupos.



Monkey Business Images/Shutterstock.com/ID/BR

A sonorização de cenas pode ser feita com objetos sonoros diversos. Na foto, estudantes participam de sonorização utilizando diferentes chocalhos e sinos.

Etapa 4

Converse com os colegas e o professor sobre a atividade.

1. Como você e o grupo pensaram nas imagens e nos sons para contar a história? Resposta pessoal.
2. As imagens facilitaram ou dificultaram a criação da narração? Por quê? Respostas pessoais.
3. No caso da sonoplastia, as imagens facilitaram ou dificultaram? Por quê? Respostas pessoais.
4. Você gostou de realizar a atividade? Explique. Resposta pessoal.

Não escreva no livro.

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

» **(EF35LP03)** Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.

Artes integradas

• Nessa seção, os estudantes serão convidados a integrar os conteúdos que estudaram em artes visuais no capítulo à linguagem do audiovisual, trabalhando, ainda, alguns elementos da música, como a sonorização de histórias utilizando vozes, sons corporais ou outros objetos sonoros, e do teatro, na prática e na escuta de histórias dramatizadas. Por fim, deverão explorar tecnologias e recursos digitais em processo de criação artística.

escolhida. Retome com eles os conceitos sobre desenho, forma e linha vistos no capítulo. Se eles quiserem, podem usar ou adaptar a técnica de gravura praticada na seção *Explore, experimente e crie!* – Gravura com isopor. Auxilie os grupos a sintetizar a narrativa e oriente-os sobre como narrar os fatos centrais do cordel.

- **Etapa 2**: Como a prática é uma introdução à sonoplastia do audiovisual, os sons não serão gravados e editados, mas praticados ao vivo, enquanto as imagens são projetadas. Acompanhe os grupos na percepção dos sons da história e auxilie-os a organizar a narrativa. Apesar de serem recursos permitidos, falas de personagens devem ser evitadas. Não é necessário realismo: a atividade é um convite à criatividade.
- **Etapa 3**: Auxilie os estudantes a digitalizar as imagens; para isso, eles podem fotografá-las em uma área bem iluminada ou manipular um escâner. Caso fotografem as imagens com um celular, acompanhe-os para que o uso do aparelho se dê dentro do contexto de aprendizagem proposto.
- A organização das imagens em *slides* pode ser feita em um programa de apresentação ou de edição de imagens. Cada *slide* deve conter apenas uma imagem e nenhum texto verbal, pois a narração será feita oralmente pelos estudantes.
- Com a sala de aula escurecida, permita que cada grupo faça sua apresentação. Você ou um dos estudantes do grupo pode ser o responsável por mudar o *slide*, cuidando para que as transições aconteçam de acordo com a história. Permita interações da plateia que não atrapalhem o grupo em apresentação e incentive a escuta ativa e o respeito.
- **Etapa 4**: Organize uma roda de conversa e incentive os estudantes a justificar as respostas mencionando aspectos específicos da atividade.
- Nas atividades **2** e **3**, leve os estudantes a perceber as facilidades e as dificuldades ao unir os elementos visuais e o áudio.
- Na atividade **4**, incentive os estudantes a analisar o processo, sobretudo atentando ao próprio juízo de gosto (se a vivência foi boa e agradável), justificando-o.
- A atividade promove interdisciplinaridade com Língua Portuguesa, especialmente com a habilidade **EF35LP03**, ao propor que os estudantes identifiquem a ideia central do texto para criar as cenas. Ao trabalhar com o cordel, também alinha-se ao **Tema Contemporâneo Transversal Multiculturalismo – Diversidade cultural**, incentivando o respeito às diferentes formas de expressão e ampliando o repertório cultural dos estudantes.

Não escreva no livro.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- experimentar a movimentação do corpo no espaço utilizando diferentes direções e progressões.
- explorar princípios de movimento, para ampliação do repertório cultural.
- improvisar usando diferentes espaços como estímulo para a criação de movimentos.
- conhecer diferentes profissionais de dança diretamente ligados à elaboração e ao ensaio de coreografias.
- ganhar familiaridade com o registro escrito de coreografias, utilizado por profissionais de dança.
- ampliar o repertório no que diz respeito aos diferentes tipos de dança.
- refletir sobre a inclusão e a acessibilidade no contexto da dança.
- explorar movimentos com as mãos e produzir um vídeo.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

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

Habilidades

- **Habilidades de Arte:** EF15AR01, EF15AR04, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR23 e EF15AR26.
- **Habilidade de Educação Física:** EF35EF12.



Não escreva no livro.

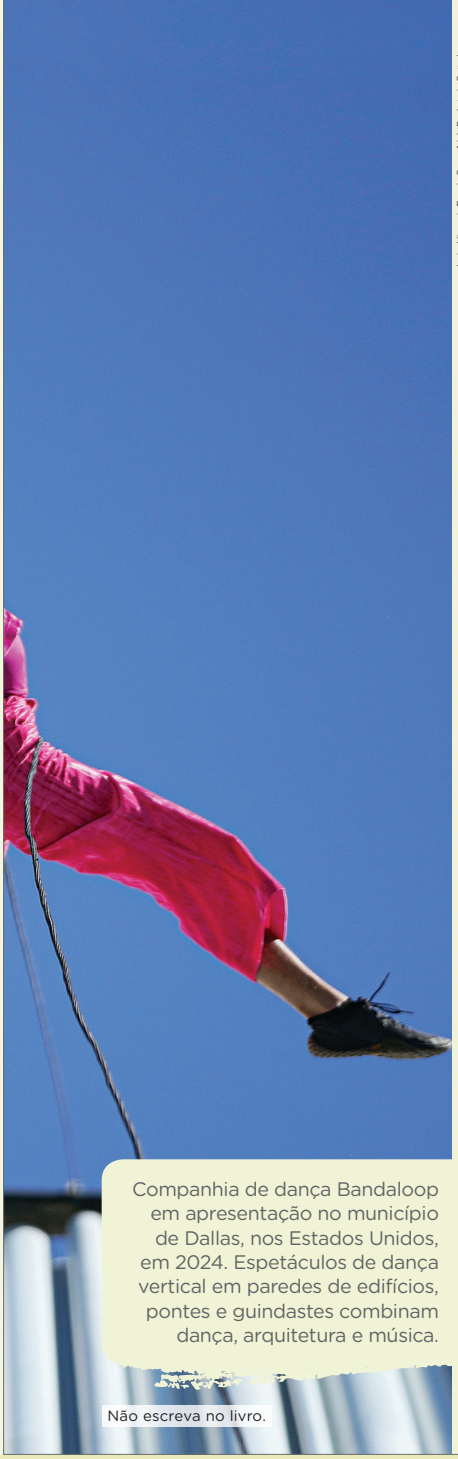
Roteiro de aula

- Sente-se em roda com os estudantes e peça-lhes que observem a imagem de abertura do capítulo.
- Complemente a discussão sobre a leitura da imagem explicando que, além do uso de espaços convencionais para apresentações artísticas, como o palco, a dança também pode ser apresentada em espaços não convencionais, como praças, ruas, escolas, parques, fachadas de edifício, entre outros.
- Comente que os profissionais vistos na imagem fazem parte de uma companhia de dança vertical.
- Depois, faça coletivamente a leitura do texto e, em uma roda de conversa, ajude os estudantes na condução das atividades. Incentive a formulação de respostas orais.

Orientações didáticas

- **Atividade a:** Cuide para que a conversa inicial seja um espaço de partilha de experiências no qual todos possam se expressar de forma respeitosa. É um momento para o exercício da empatia, do diálogo e da colaboração. Se julgar adequado, exiba trechos previamente selecionados de apresentações disponíveis nos canais e no *site* oficial da companhia estadunidense Bandaloop (www.bandaloop.org/, acesso em: 9 jul. 2025), que faz apresentações de dança vertical.
- **Atividade b:** Caso nenhum estudante tenha assistido a um espetáculo de dança ou não saiba o nome de algum tipo de dança, compartilhe com a turma algumas reflexões acerca de um espetáculo que você conheça. O importante é chamar a atenção deles para os modos como o corpo se movimenta no espaço nos diversos estilos de dança, seja na dança vertical, seja em outros estilos. Leve os estudantes a refletir sobre a diversidade de estilos de dança, como: balé clássico, *break*, dança de salão, passinho, *funk*, samba, etc.

Não escreva no livro.



Companhia de dança Bandaloop em apresentação no município de Dallas, nos Estados Unidos, em 2024. Espetáculos de dança vertical em paredes de edifícios, pontes e guindastes combinam dança, arquitetura e música.

Javier Vsencio/Eyepix Group/LightRocket via Getty Images

CAPÍTULO 2

Corpo, espaço e movimento

Para dançar, não importam o estilo nem o local escolhidos: o mais importante é compreender que existem princípios de movimento corporal sempre presentes em qualquer tipo de dança.

As apresentações de dança podem acontecer onde menos se espera. Observe a imagem de abertura deste capítulo.

Ciranda

- Converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

a. O que mais chama a sua atenção ao observar a imagem da dança vertical?

b. Que tipos de dança você conhece ou já teve a oportunidade de apreciar?

a. Resposta pessoal. Os estudantes podem mencionar que os artistas estão pendurados por cabos, para que possam dançar e se movimentar, e em um espaço aberto, mais precisamente na parede de um edifício.

b. Resposta pessoal. Além de apresentações de dança ao vivo, vistas presencialmente, é possível que os estudantes citem danças que foram vistas na TV ou na internet, por exemplo.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA ABERTURA DO CAPÍTULO

- **(EF15AR08)** Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.
- **(EF15AR12)** Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

Para complementar

Il Posto. Itália, [20--?]. Disponível em: www.ilposto.org/en/videogallery. Acesso em: 27 abr. 2025.

A companhia italiana Il Posto faz apresentações de dança vertical. Em seu *site*, há vídeos de várias apresentações em lugares pouco convencionais e que desafiam a gravidade, como paredes de edifícios, pontes e torres, estabelecendo um novo uso do espaço para a dança. Se possível, mostre aos estudantes um vídeo curto com trechos de apresentações (#23) da companhia, para colaborar com a conversa inicial.

- As atividades dessa seção têm o objetivo de levar os estudantes a conhecer e a apreciar formas distintas de manifestações da dança, bem como discutir sobre experiências pessoais em dança, identificando os conhecimentos prévios deles.
- A dança contemporânea surge com o objetivo de contestar os conceitos da artificialidade da dança clássica e a dramaticidade da dança moderna. Entre as décadas de 1940 e 1950, alguns coreógrafos passam a questionar os modos de se construir a dança, criando uma verdadeira revolução no mundo da arte. Alguns exemplos dessas transformações estão presentes no trabalho do coreógrafo estadunidense Merce Cunningham (1919-2009), segundo o qual:
  - qualquer movimento pode ser material para uma dança;
  - na dança, quaisquer partes do corpo podem ser usadas (sujeitas apenas às limitações naturais);
  - a dança pode representar qualquer coisa, mas, fundamentalmente e antes de tudo, trata do corpo humano e de seus movimentos;
  - o uso intensivo da experimentação e da improvisação é necessário;
  - qualquer área do espaço cênico pode ser usada;
  - é possível o uso das mais inusitadas opções de espaço cênico (topo de arranha-céus, estacionamentos, galerias de arte, praças, etc.).
- Desde então, na dança, o movimento humano passou a ser mais estudado e explorado, tornando-se seu elemento mais importante.
- Atualmente, há uma variedade de estilos de dança (modernos, clássicos e populares), além de novas técnicas, como a dança vertical. Essa última, entendida como um corpo que se move perpendicularmente à parede, propõe uma inovação na relação do corpo com o espaço e demanda uma intensa pesquisa na busca de possibilidades de movimento.
- Apesar da enorme variedade de estilos e técnicas de dança, existe algo em comum a todos eles: os princípios de movimento, pois o corpo é o instrumento com o qual essa arte é criada.

Não escreva no livro.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA "FUNDAMENTOS DO MOVIMENTO"

» **(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.

Fundamentos do movimento

Existem alguns fundamentos que estão presentes em todos os tipos de dança e que contribuem para que o corpo se movimente artisticamente.

O pesquisador, dançarino e coreógrafo eslovaco Rudolf Laban (1879-1958) estudou detalhadamente as possibilidades do movimento humano e propôs princípios que ajudaram a compreender o funcionamento e a expressividade do corpo na dança.



Bridgeman Images/Easy Mediabank

Laban com dançarinos no processo de estudo do movimento humano, em Berlim, Alemanha. Foto de 1930.

Com base em seus estudos, Laban definiu os seguintes fundamentos da linguagem da dança:

O que se move	Como se move	Onde se move	Com quem (o que) se move
↓	↓	↓	↓
O corpo que realiza os movimentos.	**"Como"** ou **"de que maneira"** um movimento é realizado.	**O espaço** que está ao nosso redor e onde nos encontramos (uma sala, um parque, etc.).	**A relação de quem dança com as pessoas ou os objetos** que estão no espaço.

A dança não é apenas uma sequência de movimentos artísticos, mas "como" ou "de que maneira" alguém se movimenta, experimentando e combinando o corpo, o espaço e as relações com as pessoas e os objetos ao redor.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que observem atentamente a imagem. Nela, vemos o pesquisador Rudolf Laban (1879-1958) e alguns dançarinos em uma investigação do movimento.
- Leia com a turma o texto, detalhando o esquema dos fundamentos da linguagem da dança. Se possível, reproduza-o na lousa ou em um cartaz. Chame a atenção da turma para os componentes da linguagem da dança propostos por Rudolf Laban: corpo, qualidade do movimento, espaço e a relação de quem dança com pessoas e/ou objetos.

Orientações didáticas

- Com o objetivo de trabalhar o ensino da dança nas escolas, segundo Lenira Rengel (2005), é necessário abordar os elementos do movimento como componentes constitutivos da dança.
- Como referência para esse conteúdo, optou-se por abordar o trabalho do pesquisador, dançarino e coreógrafo eslovaco Rudolf Laban, que estudou detalhadamente as possibilidades do movimento humano e propôs princípios que são importantes para compreender o funcionamento e a expressividade desse movimento.
- O legado dos estudos de Laban sobre os processos e a linguagem do movimento propõe referenciais corporais que revolucionaram tanto o mundo da dança quanto o da educação. A teoria desenvolvida por Laban é complexa, porém aqui serão abordados apenas alguns conceitos-chave, que podem ajudar o trabalho docente no processo de ensino-aprendizagem de dança.
- Laban propõe quatro fatores do movimento: **espaço** (direção única ou sinuosa), **peso** (firme ou suave), **tempo** (súbito ou sustentado) e **fluência** (livre ou controlada).

Não escreva no livro.

Explore, experimente e crie!

Descobrindo espaços

Agora, considerando os componentes do movimento propostos por Rudolf Laban, você e os colegas vão combinar diversos movimentos com diferentes características.

Materiais:

- Fita-crepe
- Três folhas de papel avulsas
- Canetas hidrográficas



Como fazer:

1. Inicialmente, preparem a sala de aula. Afastem mesas e cadeiras, liberando o espaço central.
2. Com fita-crepe, delimitem no chão três quadrados de cerca de dois metros para cada lado do quadrado, de modo que vários estudantes caibam em cada uma dessas áreas.
3. Agora é hora de imaginar: pensem que cada quadrado está preenchido com algo diferente – um com **gelatina**, outro com **areia** e o terceiro com **ventania**. Para facilitar, desenhem e escrevam em folhas avulsas as características de cada espaço (**GELATINA**, **AREIA** e **VENTANIA**) e colem-nas no chão, nas respectivas áreas.



Não escreva no livro.

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

- **(EF15AR09)** Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.
- **(EF15AR10)** Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.
- **(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.
- **(EF15AR26)** Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.

Roteiro de aula

- Faça a leitura coletiva dos enunciados das atividades, um de cada vez, assegurando que toda a turma compreenda as etapas da prática.
- Reserve uma aula para o desenvolvimento dessa atividade. Organize o tempo em que cada grupo vai explorar os movimentos, para que sejam similares e todos possam experimentar a movimentação na prática.

Orientações didáticas

- **Item 1:** No momento da preparação do espaço, caso não haja sala de Arte ou a sala de aula seja pequena, opte por outro espaço da escola, como a quadra, o auditório ou o pátio. Decida com os estudantes o melhor espaço.
- **Item 2:** A delimitação do espaço é importante para que os estudantes estabeleçam a relação entre o corpo e o espaço durante a atividade.
- **Item 3:** Os estudantes devem experimentar diversos movimentos com diferentes características por meio dos estímulos propostos pelos ambientes em cada espaço.

Não escreva no livro.

Para complementar

ICLE, Gilberto (org.). *Pedagogia da arte*: entre-lugares da escola. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2012.

Esse livro agrupa textos de professores e pesquisadores de vários países (Brasil, França, Noruega, Austrália) sobre as investigações possíveis no que se convencionou chamar de Pedagogia da Arte. Jogos, artes visuais, cinema, dança, teatro, música, desenho animado, linguagem, videorretratos, criação, sala de aula, formação docente, artes e escola são alguns dos temas apresentados e discutidos.

4. Organizem-se em dois grupos. Os estudantes do **grupo 1** devem se posicionar de modo a ocupar os três espaços demarcados, enquanto os do **grupo 2** assistem à experiência dos colegas.



Lhaiza Morena/ID/BR

5. Os estudantes que estiverem nos espaços delimitados devem se movimentar imaginando que estão totalmente mergulhados em **gelatina**, **areia** ou **ventania** (conforme a área em que cada um está).



Lhaiza Morena/ID/BR

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- **Item 4:** O grupo **1** participa da experiência nos diferentes espaços como estímulo para a criação de movimentos. Já o grupo **2** assiste à experiência dos colegas e tem a oportunidade de se sensibilizar para participar de práticas de criação, permitindo a articulação e a formação de um pensamento próprio acerca de aspectos estéticos relacionados a elas.
- **Item 5:** O uso de música é opcional. Realize essa atividade com foco no processo que provoque a pesquisa artística, considerando tanto o aspecto individual quanto o coletivo do desenvolvimento criativo. Essa atividade não pretende estabelecer o que é bom ou ruim, certo ou errado, mas ampliar o repertório de movimento dos estudantes.
- **Item 6:** Estipule aproximadamente 1 minuto para a exploração de cada espaço (ventania, gelatina e areia). Dessa forma, os grupos **1** e **2** ficarão "em cena" por cerca de 3 minutos cada. Modifique o tempo estipulado de acordo com as necessidades da turma.
- **Item 7:** Todos devem vivenciar as duas etapas: experimentar os diferentes espaços como estímulo para a criação de movimentos e assistir à experiência dos colegas.
- **Item 8:** O desenho como recurso didático é utilizado pelos professores de dança com um objetivo lúdico e também para acompanhar a evolução do esquema corporal no processo de ensino-aprendizagem. Por sua vez, a demonstração retoma a expressão corporal prática antes da reflexão. Nesse momento, crie um espaço acolhedor para que os estudantes relatem as sensações resultantes da experiência corporal em diferentes espaços. A descoberta de novos espaços, movimentos e sensações é essencial para valorizar a experiência vivida. Refletir sobre a atividade favorece uma aprendizagem significativa, pois motiva os estudantes a continuar explorando o processo de construção do movimento expressivo. Incentive-os a compartilhar também quais movimentos mais gostaram de realizar e por que, demonstrando-os para os colegas.
- Promova a apreciação coletiva das produções, aproveitando o momento para fortalecer a escuta e o respeito às diferentes expressões corporais. Dessa maneira, os estudantes poderão discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola e apreendê-las como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
- Outra possibilidade é exibir vídeos de dança no momento do debate para discutir

Não escreva no livro.

6. Depois de um tempo, os estudantes do **grupo 1** devem trocar de espaço até que todos tenham passado pelas três áreas.

7. Agora, os colegas do **grupo 2**, que estavam assistindo, vão ocupar as áreas e repetir a mesma experiência, enquanto os estudantes do **grupo 1** assistem.



Lhaiza Morena/ID/BR

8. Ao final da experimentação, desenhem em uma folha avulsa o movimento que vocês mais gostaram de realizar. Depois, compartilhem o desenho com a turma e demonstrem o gesto escolhido. Conversem entre vocês e com o professor sobre como os movimentos foram realizados e quais sensações tiveram durante a experiência em cada um dos quadrados.



Lhaiza Morena/ID/BR

Não escreva no livro.

Saiba mais

Isabel Marques enfatiza que a dança leva a experiências que aprimoram a forma como percebemos o mundo.

> Não aprendemos dança "para" ler o mundo, mas efetivamente dançando – produzindo, apreciando, contextualizando dança – temos a oportunidade de vivenciar tempos e espaços que nos permitem outras leituras de mundo.

MARQUES, Isabel. Oito razões para ensinar dança na escola. *In*: ICLE, Gilberto (org.). *Pedagogia da arte:* entre-lugares da escola. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2012. v. 2. p. 60.

as similaridades e as diferenças entre os movimentos e as novas possibilidades de fazer esses mesmos movimentos usando a criatividade. Dessa forma, os estudantes são encorajados a ampliar seus repertórios de movimento e a observar e identificar movimentos como saltos, giros, quedas, etc., e não apenas imitar/copiar movimentos predeterminados.

- Para Rudolf Laban, o movimento humano se compõe de entrelaçamentos do corpo, que se move no espaço com determinadas qualidades (dinâmicas). Portanto, é necessário ampliar o vocabulário de dança dos estudantes, para que, com base na experiência, sejam vislumbrados novos arranjos, caminhos e possibilidades para dançar. Laban destaca a importância de dominar o movimento por meio da compreensão de suas possibilidades, de maneira consciente e em diálogo com o contexto em que se vive – processo no qual o professor exerce papel fundamental ao promover a expressão corporal dos estudantes.
- Nessa atividade, é importante considerar o corpo em movimento e seu grande potencial expressivo, criativo e comunicativo. Trabalhar com a dança na escola cria a oportunidade de compreender o movimento para além das necessidades cotidianas, conduzindo a um olhar mais crítico e sensível sobre o ato de se movimentar.
- Nesse processo de aprendizagem, o corpo é visto como uma fonte de invenção, que permite ao estudante encontrar sentido para seu movimento, para que ele consiga, em outros momentos, criar a própria dança.
- A dança prevê um conjunto organizado de elementos com variadas possibilidades de combinações. Ao ensinar os componentes e os fatores de movimento para os estudantes, eles se apropriam de mais uma maneira de ler o mundo: pela dança.
- Essa atividade mobiliza os estudantes a estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado; a experimentar diferentes formas de orientação no espaço; e a criar e improvisar movimentos dançados.
- O vídeo é um recurso didático digital que pode ser utilizado para o ensino-aprendizagem da dança. Se possível, durante a atividade, filme os estudantes e mostre-lhes o vídeo, levando-os a perceber a diversidade de movimentos executados. Essas gravações não devem ser compartilhadas fora do contexto didático, preservando a privacidade dos estudantes.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA "A DANÇA E OS DIFERENTES USOS DO ESPAÇO"

- **(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.

A dança e os diferentes usos do espaço

Como você estudou, quando dançamos podemos fazer diferentes escolhas para nos deslocarmos no espaço, criando **formas** e **caminhos** do corpo em movimento.

Observe, na imagem a seguir, como o corpo pode ocupar de várias maneiras um lugar no espaço.



Bodo Schackow/picture alliance via Getty Images

▲Membros da Forward Dance Company (Companhia de Dança para Frente, em tradução livre) em apresentação no Festival de Weimar, na Alemanha, em 2024.

Podemos nos deslocar no espaço percorrendo diversos caminhos (**percursos**). Eles podem ser **lineares**, **circulares**, em **zigue-zague**, entre outros.

Além disso, esses deslocamentos podem ser realizados em diversas direções no espaço: para a frente, para trás, para a direita, para a esquerda, para cima, para baixo...



Laiza Morena/IQBR

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que leiam em voz alta o texto. Para isso, organize-os de forma que cada um leia um parágrafo, por exemplo.
- Na primeira imagem, enfatize os diferentes níveis em que os dançarinos estão usando o espaço. Na ilustração, temos um registro de trajetórias de movimento, como se fosse um mapa de deslocamento no espaço.
- Ressalte para os estudantes as diferentes possibilidades de deslocamento: linear, circular, em zigue-zague, entre outros. Retome com eles que esses deslocamentos podem ser realizados em diversas direções no espaço: para a frente, para trás, para a direita, para a esquerda, para cima, para baixo.
- A terceira imagem é um exemplo de notação coreográfica, cuja função é registrar os passos e os caminhos percorridos e as direções dos bailarinos durante a montagem de uma coreografia. O registro foi elaborado em 1952 pela coreógrafa Mary Wigman (1886-1973), considerada uma das mais importantes artistas da dança moderna alemã.

Orientações didáticas

- Um aspecto importante na abordagem contemporânea da dança é o entendimento do artista da dança como investigador, um pesquisador de movimentos, gestos, ritmos e significados.
- Nesse contato dos estudantes com a dança no contexto escolar, é importante mostrar quais elementos a compõem e incentivar a capacidade deles de se expressar por meio do corpo e dos movimentos de modo criativo e autoral. Para isso, é importante que desenvolvam habilidades e conhecimentos necessários para criar, modelar e estruturar movimentos em forma de dança expressiva.

Não escreva no livro.

As possibilidades de movimento são inúmeras. Isso é algo incrível, mas também cria um desafio: como um coreógrafo vai se lembrar de todos os passos de uma coreografia que está criando ou como ele vai transmitir essa coreografia para um dançarino?

Na dança, o registro escrito do movimento no espaço é chamado de **notação**. Uma das funções dessa notação é registrar os passos, os caminhos percorridos e as direções dos bailarinos durante uma coreografia.

Esse material é importante e muito utilizado pelos profissionais da dança quando estão criando uma coreografia, ensaiando com os bailarinos ou quando querem lembrar uma coreografia ou um espetáculo antigo.

Observe, na imagem a seguir, como a coreógrafa alemã Mary Wigman (1886-1973), considerada uma das artistas mais importantes da dança moderna alemã, registrou os caminhos e as direções dos movimentos dos bailarinos no espaço. Nessa imagem, é possível perceber que os bailarinos deveriam se deslocar para a frente em linha reta até formarem um círculo no centro do palco.



© Mary Wigman Stiftung / Deutsches Tanzarchiv Köln

▲Registro de uma sequência de dança para a obra *Carmina Burana*, feito em 1952 por Mary Wigman.

Para complementar

TRINDADE, Ana Lígia. *Notação do movimento*: investigando sua utilização na arte da dança. Porto Alegre: Cesar Gonçalves Larcen Editor, 2011.

Esse livro pode ser considerado uma continuação de outro livro da mesma autora, intitulado *A escrita da dança: a notação do movimento e a preservação da memória coreográfica* (2008), e aborda, de maneira didática, os estudos da notação coreográfica e as dificuldades enfrentadas para sua aplicação na contemporaneidade.

Não escreva no livro.

- É necessário que os estudantes conheçam e experimentem movimentos tomando como componente principal os conteúdos sobre movimento trabalhados anteriormente.
- Nessa etapa, o foco está no trajeto percorrido pelo movimento (onde inicia seu percurso e o local em que termina). Para Rudolf Laban, quando dançamos, podemos fazer diferentes escolhas de deslocamento no espaço, criando formas e caminhos do corpo em movimento. Essas escolhas podem ser definidas como:
  - **Progressões/deslocamentos espaciais:** lineares, circulares, em zigue-zague ou em ondas.
  - **Direções no espaço:** para a frente, para trás, à direita, à esquerda, para cima, para baixo.
- A notação da dança é um registro escrito que não pretende ser uma reprodução exata do movimento. Ela apresenta um caráter criativo que pressupõe um tom pessoal de quem está fazendo o registro. Temos diferentes registros de notações de dança ao longo da história, como a *Orchésographie*, do francês Troinot Arbeau (1520-1595), feita em 1588, e outras mais recentes, como *Labanotation*, publicada por Rudolf Laban em 1928, além da *Benesh Movement Notation*, criada por Rudolf Benesh (1916-1975) e patenteada em 1955.
- Além das notações sistematizadas, citadas acima e adotadas por muitos profissionais de dança, temos os registros pessoais de artistas de seu trabalho coreográfico, como o da coreógrafa alemã Mary Wigman.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *ATIVIDADES*

- **(EF15AR10)** Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.
- **(EF15AR11)** Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.
- **(EF15AR12)** Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

Diversidade e inclusão

A adaptação do trabalho deste tema com estudantes com **Transtorno do Espectro Autista (TEA)** tem o objetivo de levá-los a reconhecer caminhos e direções no espaço, a compreender notações de dança e, posteriormente, participar de uma prática coreográfica. Use cartões com setas e desenhos para representar as direções (frente, trás, direita, esquerda) e caminhos (reta, círculo, zigue-zague) e, se possível, faça marcações no chão para que os estudantes explorem as possibilidades de movimentação. Percorra algumas vezes o caminho junto com eles, de modo que se sintam confortáveis para experimentarem sozinhos. Assim eles podem primeiro executar a sequência com repetições e apoios visuais e, caso se sintam confortáveis, podem experimentar outras movimentações e, na sequência, indicá-las nos cartões. O estudante com TEA pode sempre observar antes de participar, recebendo reforços positivos a cada experimentação. Se for utilizar música, garanta que seja calma e delimite o espaço de movimentação para dar segurança a esse estudante. Por fim, retome os conteúdos e incentive-o a escolher o movimento preferido com apoio visual dos cartões. Garanta a participação ativa dos estudantes, mobilizando a compreensão do tema e a vivência em dança.

Atividades

1 Organizem-se em grupos com três integrantes e façam as etapas a seguir. Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

a. Cada grupo deve escolher um movimento e executá-lo, variando os deslocamentos e as direções no espaço. Assim, o grupo vai criar diferentes caminhos com o corpo em movimento.

b. Depois de terminar, cada grupo deve registrar o movimento em uma cartolina, usando giz de cera. Desenhem os caminhos e direções feitos pelo corpo no espaço, como fazia a coreógrafa Mary Wigman. Não se esqueçam de assinar o cartaz com o nome de todos os integrantes do grupo.





c. Para finalizar, os grupos devem apresentar os cartazes para a turma, descrevendo as imagens em voz alta e fazendo os movimentos registrados.

d. Em uma roda, conversem sobre como foi participar da atividade e criar os movimentos. Todos devem prestar atenção nas opiniões dos colegas e compartilhar as impressões sobre essa experiência.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Para a realização da atividade **1**, serão necessários os seguintes materiais: giz de cera, cartolina e fita adesiva. Para enriquecer a atividade, é possível fazer uso de um aparelho de som. Leve para a sala de aula músicas de ritmos variados para que os estudantes escolham uma para elaborar a célula coreográfica.
- Caso a escola não disponha de uma sala de Arte, abra espaço na sala de aula para que os estudantes possam desenvolver a atividade. Você também pode optar por um espaço alternativo, como o pátio ou a quadra, para desenvolvê-la.
- Sugerimos que reserve uma aula para o desenvolvimento da atividade **1** e para as orientações para as atividades **2** e **3**, bem como para combinar uma data para a entrega das atividades.
- Oriente os estudantes a formar grupos compostos de três integrantes e escolher um movimento que será executado por todo o grupo, utilizando diferentes deslocamentos e direções e criando diferentes caminhos no espaço. Depois, eles devem registrar os movimentos em uma notação. Relembre-os de que a notação é o registro escrito do movimento no espaço – dos passos, dos caminhos percorridos e das direções dos bailarinos durante a coreografia.

Orientações didáticas

- **Atividade 1:** A proposta tem como base as diversas maneiras de registrar uma coreografia no papel e como esse registro deve ser lido. Durante a elaboração das sequências de movimento, estimule os estudantes a usar diferentes deslocamentos e direções no espaço, criando caminhos do corpo em movimento, o que os mobiliza a experimentar diferentes formas de orientação no espaço e a criar e a improvisar movimentos dançados.

Não escreva no livro.

2 Decifre o código e descubra as palavras! Cada imagem corresponde a uma letra. No caderno, com o auxílio de um adulto, complete as sequências de imagens usando as letras corretas.

●	♦	○	■	☒	⌑	⌘	☺	♦	☼	★	✎	❖
a	c	ç	d	e	i	m	n	o	p	r	t	v

- Palavra 1: ♦♦★☼♦ — corpo
- Palavra 3: ■●☺○● — dança
- Palavra 2: ♦★⌑●★ — criar
- Palavra 4: ⌘♦❖⌑⌘☒☺✎♦ — movimento



Lhaisa Moreira/ID/BR

3 Agora, com o auxílio de um adulto, copie no caderno a frase a seguir, completando as lacunas com duas das palavras encontradas na atividade anterior.

Na dança, utilizamos o _____ do _____ para criar uma coreografia.

Na dança, utilizamos o movimento do corpo para criar uma coreografia.

Não escreva no livro.

Para casa

- As atividades **2** e **3** devem ser realizadas em casa, com o auxílio de um adulto de referência. Oriente os estudantes em sala da aula, explicando o que devem fazer, e combine com eles que as atividades serão corrigidas na aula seguinte. Na correção coletiva, atente para a apreensão alfabética da turma, verificando a alfabetização e identificando possíveis questões e dúvidas que precisem ser sanadas.

- Peça-lhes que, utilizando giz de cera em uma cartolina, registrem os deslocamentos e as direções escolhidas pelo grupo durante a atividade, como se estivessem elaborando um mapa do trajeto que fizeram. Em seguida, eles devem apresentar os cartazes para a turma, descrevendo os trajetos e as direções tomadas pelo grupo.
- Converse com os estudantes sobre a relação entre os cartazes e os movimentos realizados em diferentes deslocamentos e direções no espaço.
- Incentive os estudantes a comentar uns com os outros como foi participar da experiência. Conduza a conversa de maneira respeitosa, permitindo que todos se expressem.
- Organize uma apresentação dos registros da turma, fixados na lousa ou na parede, enquanto cada grupo mostra sua sequência coreográfica. Assim, os estudantes que estão assistindo conseguem comparar o registro feito no papel e a prática em si, além de fazer o grupo avaliar o próprio trabalho. Permita que os estudantes expressem suas percepções e opiniões, promovendo discussões com respeito e sem preconceito.
- Aproveite o momento para relembrar o conteúdo visto e esclarecer possíveis dúvidas da turma.
- **Atividades 2 e 3:** A proposta tem o objetivo de familiarizar os estudantes com o vocabulário específico da área de dança.
- Inicie a correção coletiva da atividade conversando com eles sobre palavras que se relacionem à temática estudada e que possam estar escondidas. Deixe que expressem suas percepções e opiniões. Aproveite o momento para relembrar o conteúdo visto e esclarecer possíveis dúvidas da turma.

Não escreva no livro.

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.

Saiba mais

O texto a seguir enfatiza o trabalho com o corpo e o movimento na dança.

[...] as possibilidades de direção e trajetórias espaciais complementam e conversam com as possibilidades do corpo em movimento.

[...] são criadas pelos corpos dos artistas e "deixam marcas" no ambiente: podemos desenhar no [...] ambiente, com nossos corpos, principalmente com os pés, linhas retas, curvas, ondas e zigue-zagues ao caminhar, ao dançar. As progressões espaciais são como rastros do corpo no [...] ambiente.

MARQUES, Isabel A. *Interações*: criança, dança e escola. São Paulo: Blucher, 2012. p. 106-107.

• Convide os estudantes a conhecer e explorar outras brincadeiras, acessando com eles o infográfico clicável *Brincadeiras*.

Explore, experimente e crie!

Siga o mestre

Você já brincou de "siga o mestre"?

Esta é a hora de tentar seguir os movimentos dos colegas e também criar movimentos para serem seguidos.

1. Afastem as carteiras na sala de aula, deixando o centro livre.
2. Formem três filas em um lado da sala.
3. Os estudantes que estiverem no início de cada fila serão os "mestres": eles escolherão um movimento e um caminho, que pode ser linear, circular ou em zigue-zague.


Lhaiza Morena/ID/BR

4. O professor vai pôr uma música para tocar. Quando a música começar, cada fila deve se deslocar pela sala seguindo os movimentos e o caminho do mestre.
5. Quando a música parar, a fila deve parar também. Nesse momento, o mestre atual irá para o final da fila e o próximo estudante se tornará o novo mestre, comandando os próximos movimentos do grupo.


Lhaiza Morena/ID/BR

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Caso a escola não tenha sala de Arte e a sala de aula seja pequena, utilize outro espaço da escola, como quadra, auditório ou pátio. Decida com os estudantes qual é o melhor espaço.
- Auxilie os estudantes para que, no item **2**, formem as filas respeitando certa distância um do outro, para que possam se movimentar livremente.
- Se possível, reproduza o áudio **1** para os estudantes realizarem a atividade.
- Utilize um relógio ou cronômetro para controlar por quanto tempo cada estudante comandará a fila (pode ser, por exemplo, 1 minuto por estudante). Assegure que haja tempo hábil para todos estudantes exercerem a liderança e para que os movimentos sugeridos sejam executados por todos os membros da fila.

Orientações didáticas

- **Item 3:** Oriente os estudantes que estão no início de cada fila a escolher um movimento e um caminho (linear, circular ou em zigue-zague). Incentive-os a explorar diferentes direções. Caso haja pontos em que as filas se cruzem, conduza o desenlace.
- **Item 4:** Reproduza o áudio **1** para os estudantes.
- **Item 5:** A música será a referência para o momento da troca. Quando ela parar, os estudantes devem trocar de lugar. Essa dinâmica deve se repetir até que todos tenham participado da experiência de estar no início da fila escolhendo o movimento e o deslocamento.
- A atividade tem como objetivo levar os estudantes a experimentar e propor ações corporais, explorando o espaço por meio de diferentes direções e progressões. Os estudantes vão testar caminhos ou trajetórias com base nas relações entre corpo e espaço, sendo mobilizados a criar e improvisar sequências de dança com base em elementos constitutivos do movimento. Assim, com o desenvolvimento de suas habilidades e seus conhecimentos sobre a movimentação humana, serão capazes de compor danças mais complexas, com estrutura clara e aspectos variados de criação.

Não escreva no livro.

Profissionais da dança

Além dos bailarinos e dos coreógrafos, em um espetáculo de dança existem profissionais que trabalham nos **bastidores**. São eles que cuidam de itens como cenário, figurino, música, adereços, iluminação, etc., importantes para que o espetáculo aconteça.

bastidores: área fora da vista do público onde os artistas esperam para entrar no palco.

Como você já estudou, o **coreógrafo** cria e escolhe a sequência de movimentos que serão executados pelos dançarinos. É como o "compositor" da dança. Já o **preparador corporal** é o profissional que orienta e ensaia dançarinos para um espetáculo, muitas vezes com base na composição do coreógrafo.



Patrícia Stavis/Folhapress

▲ O coreógrafo Ivaldo Bertazzo durante ensaio com jovens na Escola de Reeducação do Movimento Ivaldo Bertazzo, no município de São Paulo. Foto de 2010.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA "PROFISSIONAIS DA 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.

Para complementar

A ALMA da gente – Trailer. [*S. l.: s. n.*]. 1 vídeo (1 min 52 seg). Publicado pelo canal História do Cinema Brasileiro. Disponível em: https://youtu.be/CuOgFAjP9gI. Acesso em: 1º set. 2025.

Em 2002, o coreógrafo Ivaldo Bertazzo coordenou um projeto de dança com adolescentes do Complexo da Maré, no Rio de Janeiro (RJ), o que culminou no espetáculo *Dança das marés*. O documentário mostra a rotina de treinos e a interação entre os participantes.

Atividade complementar

- Para saber mais sobre os profissionais que atuam na dança e suas funções, os estudantes podem pesquisar informações no *site* do Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversões do Estado de São Paulo (SATED/SP), disponível em: https://satedsp.org.br/?s=profissoes (acesso em: 10 jul. 2025).

Roteiro de aula

- Leia o texto com os estudantes. Faça uma leitura detalhada da imagem e pergunte-lhes que tipo de profissionais conhecem na área de dança.
- Caso os estudantes não saibam responder, sugira a pesquisa proposta na *Atividade complementar*.

Orientações didáticas

- Além do bailarino, há profissionais que trabalham por trás das cenas. Dependendo da especificidade do trabalho, ele pode ser feito antes, no decorrer e/ou depois de alguma apresentação. Dois profissionais que trabalham nos espetáculos de dança são:
  - **Coreógrafo:** cria e define a sequência de movimentos que serão executados pelos bailarinos ou dançarinos.
  - **Preparador corporal:** orienta e ensaia bailarinos ou dançarinos para um espetáculo de dança.
- O coreógrafo e o preparador corporal costumam utilizar algum tipo de registro ou notação para memorizar os movimentos e os deslocamentos do corpo no espaço para, depois, pô-los em prática nos ensaios e/ou se lembrar do que criaram.
- Se julgar adequado, retome com os estudantes que esse tipo de notação foi trabalhado no tema "A dança e os diferentes usos do espaço".
- O trabalho com esse tema favorece a abordagem do **Tema Contemporâneo Transversal Economia – Trabalho**, uma vez que leva os estudantes a conhecer profissões ligadas à dança e funções desenvolvidas por elas na preparação de um espetáculo.
- Espera-se que os estudantes possam 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.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *PESQUISE!*

- **(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.

Pesquise!

Tipos de dança

1 Em grupos de quatro ou cinco estudantes e com a ajuda do professor, façam uma visita guiada em um estúdio de dança para saber mais sobre diferentes estilos de dança e suas características marcantes. Cada grupo deve ficar responsável por um estilo de dança. Em uma folha avulsa, respondam às questões a seguir com as informações coletadas pelo grupo. Sigam o modelo!

Algumas sugestões para a pesquisa são:

Dança urbana	Tango	Samba
Salsa	Forró	Dança contemporânea

As respostas dos estudantes terão como base os resultados das pesquisas feitas em grupos.

a. Qual estilo de dança foi escolhido?

Sapateado.

b. Cole ou desenhe uma imagem relacionada à dança escolhida.



adamkaz/Getty Images

A foto apresenta pessoas dançando sapateado em um estúdio, sem local e sem data. Não foi apresentada a legenda porque se trata de um exemplo para os estudantes.

c. Como são os movimentos do corpo nessa dança?

Movimentos rápidos com os pés batendo no chão.

d. Essa dança é realizada individualmente, em duplas ou em grupos?

Individualmente, em duplas ou em grupos.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- A atividade será desenvolvida em grupo e pretende ampliar o repertório dos estudantes no que diz respeito aos diferentes tipos de dança, mobilizando a experimentação e a apreciação de formas distintas de manifestações da dança. Também pretende desenvolver a prática de pesquisa, de registro e de compartilhamento de informações.
- Leia com os estudantes as orientações e as questões da pesquisa. Ajude-os com eventuais dúvidas.
- Se não for possível realizar a visita guiada ao estúdio de dança com os estudantes, verifique a possibilidade de realizar uma reunião *on-line* com um grupo de dança da localidade em que a escola está, de modo que os estudantes possam fazer suas perguntas. Se mesmo essa conversa não for possível, proponha aos estudantes que pesquisem as informações na internet ou na biblioteca da escola sob sua orientação.

Orientações didáticas

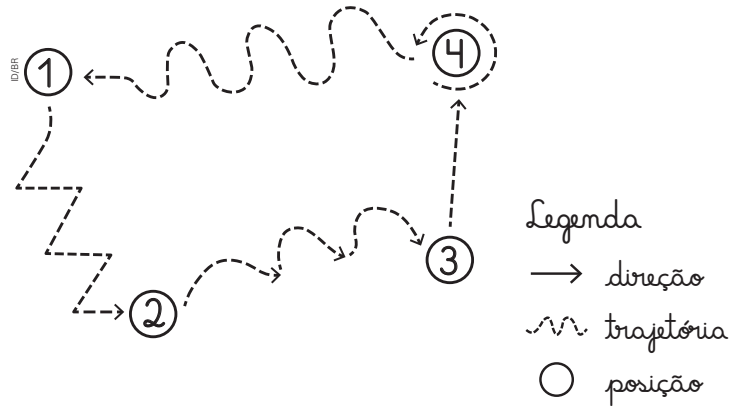
- **Atividade 1a:** Cuide para que os grupos pesquisem danças diferentes, ampliando o conhecimento dos estudantes sobre a diversidade de estilos existentes.
- **Atividade 1b:** Os estudantes podem recortar imagens de revistas e jornais ou imprimi-las da internet. Caso não seja possível recortar ou imprimir imagens, eles podem fazer um desenho tendo como base as imagens que pesquisaram.
- **Atividade 1c:** É importante que os estudantes observem os tipos de movimento mais característicos do estilo de dança pesquisada.
- **Atividade 1d:** O número de pessoas e a organização delas no espaço onde ocorre a apresentação é uma característica importante. A dança pode acontecer individualmente, em dupla, em trio, em grupo, etc.
- **Atividade 1e:** Alguns tipos de espaço: teatro, praça, espaço urbano, palco ao ar livre, etc.
- **Atividade 1f:** Ao fazer um desenho para ilustrar como os dançarinos se movem pelo espaço, os estudantes devem elaborar uma notação.
- **Atividade 1g:** É importante identificar os adereços e o tipo de figurino utilizados pelos dançarinos no tipo de dança pesquisada.
- **Atividade 2:** A atividade tem o objetivo de socializar o repertório de tipos de dança pesquisados pelos estudantes. Em sala de aula, organize a apresentação dos resultados das pesquisas dos grupos. Se possível, promova uma exposição

Não escreva no livro.

e. Essa dança necessita de um espaço específico para ser executada? Se sim, qual?

Sim, um espaço com piso de madeira para fazer som.

f. Como os dançarinos usam esse espaço durante a dança? Façam um desenho representando esse uso.



g. Os dançarinos usam adereços ou figurinos específicos? Se sim, quais?

Sim. Sapatos especiais com chapinhas de metal nas solas.

2 Apresentem os resultados da pesquisa para o restante da turma. Mostrem as imagens e leiam as respostas que escreveram. Depois das apresentações, conversem entre vocês sobre as danças pesquisadas. Quais danças vocês já conheciam? Qual ou quais vocês mais gostaram de conhecer? Respostas pessoais.

- Combinem com o professor e com os colegas um lugar da escola onde vocês possam expor os resultados das pesquisas para que todos possam vê-los.

Não escreva no livro.

• Para que os estudantes conheçam outros tipos de dança, procure aguçar a curiosidade deles acessando o infográfico clicável *Outros tipos de dança*.

Atividade complementar

- Se possível, entre em contato com companhias ou grupos de dança do município e convide alguns profissionais para conversar com os estudantes sobre suas profissões.
- Outra opção é marcar uma visita (agendada previamente) ao local de trabalho desses profissionais para assistir a um ensaio ou a uma aula e, ao final, promover uma conversa com os profissionais sobre a rotina de trabalho deles (aulas, ensaios, espetáculos, viagens). Veja a seguir uma sugetão de roteiro de perguntas.
  - Quando e como você descobriu a dança?
  - Você poderia contar um pouco da trajetória da sua formação nesse campo (cursos, estudos, pesquisas, etc.)?
  - Quais foram as principais dificuldades que você enfrentou no início de sua carreira?
  - Atualmente, como é sua rotina de trabalho?
  - Como você prepara seu corpo para dançar?
  - Você já sofreu algum preconceito por ter escolhido a profissão de artista (bailarino, coreógrafo, etc.)?
  - Quais trabalhos você considera os mais importantes de sua carreira?
  - Atualmente, você está em cartaz com algum trabalho ou desenvolvendo algum novo projeto?
  - Em termos financeiros, como você vê o reconhecimento de sua profissão no Brasil?

em local de acesso comum ao restante da comunidade escolar.

- A atividade permite aos estudantes identificar as características mais marcantes dos diferentes tipos de dança. Eles podem iniciar a pesquisa procurando por categorias de dança como: clássica (balé), moderna, dança de salão, dança do ventre, flamenco, *break*, *funk*, frevo, rumba, samba, sapateado, maracatu, entre outras.
- Além da internet, o livro *Dança para crianças*, de Lorrie Mack, sugerido na *Multiteca*, no final do capítulo, pode ser outra fonte de pesquisa para os estudantes.
- Incentive-os a procurar também vídeos para complementar a pesquisa, reforçando a importância de estarem acompanhados de adultos ao utilizar a internet.
- Para enriquecer as pesquisas, sugerimos a realização da *Atividade complementar*, que pode levar a projetos interessantes, criando uma relação dos artistas com a escola. Se possível, convide artistas de diferentes estilos de dança da sua localidade para conversar com a turma.
- Se julgar interessante, reserve uma aula para a exposição das pesquisas de cada grupo. As apresentações devem ser sucintas. Ao final delas, faça perguntas incentivando os estudantes a conversar sobre as danças que conheceram, de quais gostaram mais e o motivo de suas preferências.

Não escreva no livro.

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.
- **(EF15AR08)** Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.
- **(EF15AR09)** Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

Artes integradas

• As atividades desenvolvidas no boxe *Curtiu?* levam os estudantes a conhecer o processo criativo em dança da artista Heather Hansen, estabelecendo relações entre as partes do corpo com o movimento dançado. Também cria uma integração com a área de artes visuais por meio da observação das obras de Hansen e do contato com o grupo de pesquisa Segni Mossi, que experimenta diferentes formas de expressão artística.

Para complementar

HEATHER HANSEN. [*S. l.*], 2010. Disponível em: www.youtube.com/@emulsiondance. Acesso em: 27 abr. 2025.

Se possível, acesse o canal oficial da artista, em inglês, para mostrar aos estudantes outros trabalhos dela e assistir aos vídeos (todos são curtos) sobre o processo de criação de suas obras e seu modo de produção.

SEGNI MOSSI. Itália, [20--?]. Disponível em: https://www.segnimossi.net/en/. Acesso em: 26 ago. 2025.

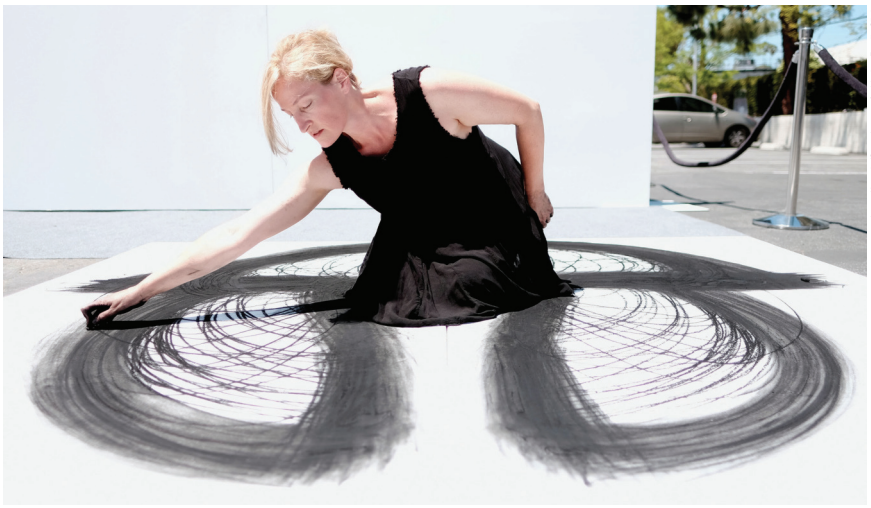
No *site* oficial do estúdio Segni Mossi, há vários vídeos curtos com trabalhos desenvolvidos com crianças. O áudio pode ser em italiano ou inglês.

Curtiu?

Artes integradas

A artista estadunidense Heather Hansen (1970-) cria seus desenhos por meio de movimentos corporais.

Observe a imagem de Hansen em ação. Em suas obras, o movimento de seu corpo é registrado com carvão ou giz pastel, que ela segura enquanto dança e desenha sobre uma tela branca.



Jason Kempin/Getty Images for Venice Family Clinic

Heather Hansen criando uma obra usando o corpo, em Los Angeles, Estados Unidos, em 2016.

1 Leia o trecho de um artigo sobre a artista. Nesse artigo, ela fala do próprio trabalho, que envolve artes visuais e dança.

> [...]
> Hansen nunca fez distinção entre dança, arte e som. Embora cada um possa se apresentar como forma de arte, ela explica, eles também podem aprimorar um ao outro de maneiras que criam novas experiências constantemente. "O desenho pode ser lírico, a dança pode criar forma e o som pode incitar movimento. Estou interessada na área que os une."
> [...]

Heather Hansen: Explorando Intersecções. *Fluoro*, 17 jun. 2016. Disponível em: https://www.fluoro.life/2016/06/heather-hansen-exploring-intersections. Acesso em: 27 abr. 2025. (Tradução dos autores feita especialmente para esta obra.)

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Faça a leitura da abertura do boxe *Curtiu?* com os estudantes. Oriente-os a observar a imagem cuidadosamente. Chame a atenção da turma sobre o registro do movimento do corpo da artista feito com o carvão ou giz pastel que ela segura em suas mãos, enquanto dança/desenha sobre uma tela branca.
- Em seguida, leia o depoimento da artista sobre a característica de envolver as artes visuais e a dança em seu trabalho de criação artística.

Orientações didáticas

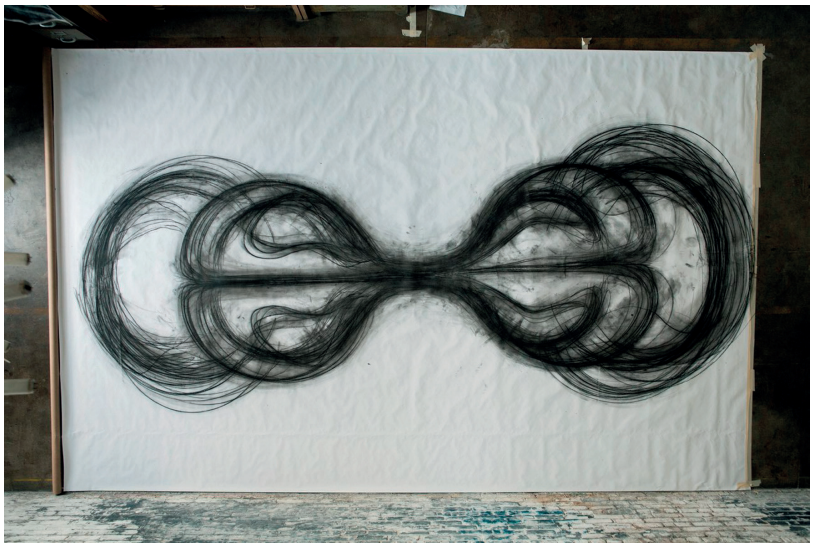
- A leitura do depoimento de Heather Hansen, acompanhado das imagens, oferece a oportunidade de sensibilizar os estudantes para a ideia de que diferentes formas de arte podem dialogar entre si.
- Após a leitura, converse com a turma sobre como o desenho, a dança e o som, segundo a artista, não se apresentam isoladamente, mas se complementam, criando novas experiências. Incentive os estudantes a identificar outros exemplos dessa integração e a refletir sobre situações em que já experimentaram combinações entre diferentes formas de expressão artística, seja na escola ou fora dela. Essa atividade amplia a percepção dos estudantes sobre a arte como campo de interação e favorece o desenvolvimento de uma visão mais integrada das linguagens artísticas.
- Oriente os estudantes a observar com atenção as imagens que mostram o processo e a obra concluída. Chame a atenção deles para a relação entre elas: a primeira mostra o processo de criação de uma obra da artista; a segunda, o resultado desse trabalho. Procure refletir com os estudantes sobre a integração desses dois momentos da criação da obra.
- Os desenhos da artista Heather Hansen são uma fusão entre as artes visuais e a dança.

Não escreva no livro.



Bryan Tarnowski/Acervo do fotógrafo

A artista Heather Hansen produzindo uma obra da série *Gestos esvaziados*, em Nova Orleans, Estados Unidos, em 2013.



Bryan Tarnowski/Acervo do fotógrafo

Trabalho final da artista Heather Hansen da série *Gestos esvaziados*, em Nova Orleans, Estados Unidos. Foto de 2013.

Não escreva no livro.

Atividade complementar

- Leve a turma para a quadra ou para o pátio da escola. Forneça a cada estudante dois pedaços de giz branco.
- Se possível, leve um aparelho de som para tocar uma música instrumental para motivar os movimentos dos estudantes.
- Oriente-os a se deitar ou sentar no chão, prestando atenção na música. Eles devem se movimentar, sem se locomover, de modo que consigam fazer desenhos no chão. Eles devem parar de desenhar assim que a música acabar.
- Peça aos estudantes que se levantem e circulem pelo espaço para ver os desenhos que foram formados no chão.
- Depois, promova uma conversa sobre a realização da atividade. Pergunte aos estudantes quais foram as maiores dificuldades que enfrentaram e do que mais gostaram.

Ela usa o próprio corpo para criar suas obras. Em uma espécie de dança, ela se movimenta em uma grande tela branca e usa carvão para criar, aos poucos, um desenho.

- Se possível, realize com a turma a *Atividade complementar* sugerida. A proposta incentiva os estudantes a experimentar a criação de desenhos por meio dos movimentos do próprio corpo, relacionando-se diretamente com as práticas artísticas que estão sendo estudadas no boxe. Assim como Hansen utiliza o corpo para desenhar em uma grande tela e o projeto Segni Mossi explora o gesto corporal para deixar marcas no espaço, os estudantes poderão vivenciar essa integração entre dança e artes visuais de maneira prática e lúdica.

Não escreva no livro.

2 Converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

2a. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que, apesar de as técnicas e os resultados serem diferentes na dança, na música e na pintura, o impulso de criar e a intenção de se expressar estão presentes nas três linguagens artísticas. Destaque para os estudantes que o processo criativo e a experimentação são elementos comuns na arte.

a. Quais são as semelhanças e as diferenças entre dançar, pintar e tocar?

b. Quais partes do corpo Heather Hansen mais utilizou para criar a obra observada? Resposta pessoal. O objetivo dessa atividade é fazer com que os estudantes observem a imagem com atenção e usem a imaginação para respondê-la.

3 Outro tipo de trabalho que combina artes visuais com dança é o do projeto de pesquisa Segni Mossi, da Itália, criado pelos artistas Alessandro Lumare (artista plástico) e Simona Lobefaro (bailarina e coreógrafa), que investigam com crianças e adultos a relação entre a dança e o desenho, experimentando as possibilidades de interação entre esses dois campos artísticos. Para Alessandro e Simona, dança e desenho são duas maneiras de deixar uma marca no mundo.



Segni Mossi/Acervo da instituição

▲ Estudante da Escola Carlo Pisacane, em Roma, Itália, participando de uma atividade do projeto Segni Mossi, que integra desenhos e movimentos corporais. Foto de 2019.

a. A imagem é um exemplo do trabalho do Segni Mossi. Há alguma semelhança com o trabalho da artista Heather Hansen? Sim. Os dois trabalhos usam o corpo para desenhar e mostram o movimento com linhas.

b. O estudante usou quais objetos para desenhar? Giz colorido (ou lápis de cor/giz pastel), folhas em branco e o próprio corpo como suporte do movimento.

c. E quais partes do corpo ele mobilizou na atividade? O estudante usou os braços, as mãos e o tronco (o corpo apoiado no papel) para criar os contornos do desenho.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- Para as atividades **2** e **3**, organize uma roda de conversa para falar sobre as imagens e o processo de criação das obras de Heather Hansen e do grupo de pesquisa Segni Mossi.
- Apresente o projeto Segni Mossi, explicando que os artistas italianos também pesquisam a relação entre dança e desenho, focados em crianças e adultos.
- Leia com a turma os enunciados das atividades, assegurando o entendimento de todos. Durante as respostas, incentive os estudantes a refletir sobre a relação entre o movimento e o desenho criado. Explore outros exemplos de integração entre dança e artes visuais.
- **Atividade 2:** Organize uma roda de conversa para falar sobre as obras e o processo de trabalho da artista Heather Hansen. Aproveite para perguntar aos estudantes se conhecem outros processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas.
- **Atividade 3:** O trabalho do projeto Segni Mossi explora a integração entre dança e desenho como formas complementares de expressão. Assim como Heather Hansen, os participantes deixam rastros de seus movimentos no espaço, criando imagens usando o deslocamento do corpo. Ao observarem a atividade do Segni Mossi, os estudantes poderão ampliar sua percepção sobre o movimento como linguagem artística e reconhecer novas maneiras de usar o corpo como instrumento de criação. Proponha que respondam às perguntas sobre o trabalho do Segni Mossi, relacionando-o ao de Heather Hansen e apontando semelhanças e diferenças entre os dois processos.
- O trabalho com esse boxe mobiliza os estudantes a experimentar e a apreciar manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal, e a estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.

Não escreva no livro.

Arte e inclusão

A dança da diversidade

A **Constituição** brasileira defende o direito de acesso à cultura a todas as pessoas, independentemente de sua condição social ou física. Foi pensando nisso que a Associação Fernanda Bianchini, no município de São Paulo, criou a primeira companhia de balé do mundo formada por dançarinos com deficiência visual.

Com uma metodologia desenvolvida para pessoas com deficiências física e intelectual, a associação existe desde 1995 e oferece aulas de dança e teatro.

Por meio da dança, os aprendizes podem explorar suas possibilidades corporais de acordo com as características de cada um. Com a experimentação de movimentos, eles ampliam a percepção corporal, o raciocínio, a memória e também as relações com os outros participantes do projeto.

Constituição: conjunto de leis fundamentais de um país.



Associação Fernanda Bianchini/Acervo da associação

Apresentação de balé no aniversário de 30 anos da Associação Fernanda Bianchini, no município de São Paulo. Foto de 2025.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE *ARTE E INCLUSÃO*

- **(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.
- **(EF35EF12)** Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto do boxe e explore também as fotos.
- Converse com os estudantes sobre o tema e incentive a turma a aprofundar a discussão sobre inclusão e acessibilidade nas artes, de modo a experimentar e a apreciar formas distintas de manifestação da dança e de outras linguagens artísticas.
- Depois que todos tiverem elaborado suas respostas, organize uma roda de conversa para que socializem as respostas e compartilhem suas conclusões com os colegas.

Orientações didáticas

- No campo das artes, a dança tem se apresentado como uma das possibilidades de inclusão de pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida em contextos socioculturais, a fim de garantir que usufruam dos bens culturalmente produzidos, respeitando-se a diversidade humana.
- No ensino de dança no contexto escolar, é necessário repensar as práticas e a concepção de corpo que, até há pouco tempo, priorizavam apenas corpos definidos como ideais de acordo com certo padrão.

Não escreva no livro.



Associação Fernanda Bianchini/Acervo da associação

Espetáculo *Aquarelas*, da Cia. Ballet de Cegos, no município de São Paulo. Foto de 2024.

O acesso de pessoas com deficiência aos espaços onde acontecem as apresentações deve ser garantido. Para isso, esses espaços devem ter rampas, elevadores especiais, banheiros adaptados, corrimãos de segurança, pisos táteis e assentos reservados, garantindo, assim, a valorização da diversidade e o atendimento das necessidades individuais.



Luciana Whitaker/Pulsar Imagens

Espaço reservado para pessoas com deficiência e idosos em apresentação da Orquestra Sinfônica Brasileira, no município do Rio de Janeiro, em 2024.

- Por que é importante garantir acesso de todas as pessoas aos espaços culturais de um município, como teatros, cinemas, museus, entre outros? Reflita e conte sua opinião para o professor e os colegas. Resposta pessoal. Promova uma conversa sobre o tema e ajude os estudantes a perceber a importância de garantir a todos o acesso à cultura para a construção de uma sociedade que reconheça a diversidade da população e que seja menos excludente.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- Uma referência que pode colaborar com o debate sobre a dança e inclusão é a obra da dançarina, coreógrafa e dançaterapeuta argentina María Fux (1922-2023). Em seu livro *Dança, experiência de vida* (São Paulo: Summus, 1983), a autora condensa sua vivência de mais de trinta anos como coreógrafa, bailarina e, sobretudo, como educadora. Em sua experiência pessoal e profissional, ela sistematizou um método que utiliza a dança e o movimento para melhorar e transformar a vida dos praticantes. María Fux acredita que, por meio do movimento, ocorrem mudanças não somente físicas e externas, mas também internas, que ajudam as pessoas a lidar com suas limitações, sejam elas físicas, sejam emocionais.
- O conteúdo da seção mobiliza o **Tema Contemporâneo Transversal Cidadania e Civismo – Educação em Direitos Humanos**, ao promover o respeito às diferenças corporais e a inclusão nos espaços coletivos. A valorização da diversidade também pode ser articulada, de maneira interdisciplinar, à habilidade **EF35EF12**, de Educação Física, que incentiva o olhar crítico sobre as práticas corporais, propondo a superação de preconceitos. A percepção de diferentes possibilidades de movimento e a atenção ao próximo favorecem a compreensão da importância da inclusão e da convivência respeitosa na vida escolar e social.

Consciência social

- Abordar o tema da inclusão com os estudantes pode promover uma reflexão sobre diversidade e respeito, temas fundamentais para a construção de uma sociedade menos excludente. A escola pode contribuir para que todos os estudantes cresçam com valores de respeito ao outro e às diferenças.
- Leia coletivamente a pergunta proposta e converse com a turma sobre ela. Ressalte para os estudantes a importância de garantir a todos o acesso à cultura e o reconhecimento da diversidade, a fim de diminuir a exclusão.
- Ao final, você pode perguntar aos estudantes se já presenciaram algum tipo de exclusão por problema de acessibilidade nos espaços culturais.

Não escreva no livro.

Explore, experimente e crie!

Espelho móvel

Você consegue ser rápido e imitar movimentos como se fosse o reflexo em um espelho? Siga o passo a passo da atividade e experimente essa brincadeira com os colegas!

Etapa 1 - Refletindo

1. Formem duplas e decidam quem começará os movimentos da atividade.
2. Fiquem um de frente para o outro, mantendo contato visual. Um de vocês começa fazendo um movimento com alguma parte do corpo (por exemplo, com o braço ou a perna). O colega acompanha, imitando o movimento de forma espelhada – por exemplo, se um mexer o braço direito, o colega deve copiar com o esquerdo.



Lhaisa Moreira/ID/BR

3. Explorem os movimentos de outras partes do corpo. Depois de um tempo, troquem de função: quem foi o reflexo fará agora os movimentos para que o colega imite.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Antes de iniciar as atividades da seção, converse com os estudantes, relembrando os conceitos anteriormente trabalhados neste capítulo. Prepare o espaço da sala de aula e oriente-os a formar duplas.
- Faça uma leitura das etapas com os estudantes, certificando-se de que todos entenderam a prática proposta.
- Oriente as duplas a começarem os movimentos devagar, mantendo o contato visual e a concentração. Um aspecto importante das atividades é justamente a movimentação, tendo como referência o contato visual, sem que os estudantes se toquem.
- Use um relógio para controlar o tempo que cada estudante da dupla terá para se movimentar (por exemplo, podem ser 2 minutos). Finalizado esse tempo, bata palmas dando o sinal para que eles invertam os papéis.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- **Etapa 1:** Peça às duplas formadas que definam quem vai iniciar a condução do movimento e quem imitará o movimento de forma espelhada.
- Oriente os estudantes a explorar movimentos de várias partes do corpo. Depois de um tempo, peça-lhes que troquem de função.

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

- **(EF15AR09)** Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.
- **(EF15AR10)** Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

Atividade complementar

- Com giz branco, faça alguns traçados no chão (por exemplo: linhas retas, onduladas, em zigue-zague, círculos, etc.) e peça aos estudantes que andem espontaneamente sobre os desenhos.
- Depois, peça a eles que façam o mesmo caminho utilizando diferentes níveis (alto, médio e baixo). Para enriquecer a atividade, dê referência de ritmo aos estudantes, usando instrumentos de percussão, como pandeiro, tambor, guizo ou mesmo palmas.

Etapa 2 - Deslocamento

1. Agora, mantendo as duplas, troquem novamente de função: o primeiro estudante volta a comandar os movimentos.
2. Comecem a caminhar pelo espaço, um de frente para o outro, sempre mantendo o contato visual. O colega-reflexo deve imitar o deslocamento como se estivesse diante de um espelho móvel.
3. Quem estiver comandando os movimentos deve explorar diferentes **direções no espaço**: para a frente, para trás, para a direita, para a esquerda, para cima, para baixo. Também podem variar as **progressões espaciais**: lineares, circulares ou em zigue-zague.



Lhaiza Morena/ID/BR

4. Depois, ao sinal do professor, invertam os papéis: quem estava comandando os movimentos passa a ser o espelho móvel.
5. Ao final, conversem com os colegas e o professor sobre como foi realizar a atividade e manter o contato visual com um colega. Falem também de quais movimentos foram mais fáceis e quais foram mais difíceis de acompanhar.

Não escreva no livro.

Para complementar

RENGEL, Lenira. *Dicionário Laban*. São Paulo: Annablume, 2005.

O dicionário apresenta verbetes referentes aos conceitos do método de Laban. Além de ser uma ótima fonte de consulta para estudiosos da dança e do movimento, também serve de inspiração para quem o lê.

SILVA, Lúcia Guaciara dos Santos. *Educação inclusiva: práticas pedagógicas para uma escola sem exclusões*. São Paulo: Paulinas, 2014.

A autora aborda 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.

Diversidade e inclusão

As atividades dessa seção podem ser adaptadas para incluir estudantes com **deficiência motora** e, assim, mobilizar neles a coordenação, a atenção e a interação. Na etapa **1**, por exemplo, eles podem realizar movimento com partes do corpo em que tiverem mais mobilidade, incluindo as expressões faciais, e o colega da dupla repete os movimentos; depois, eles trocam de papel, respeitando as possibilidades de movimento do colega com deficiência. Na etapa **2**, caso o estudante com deficiência motora não consiga fazer deslocamentos amplos, ele pode fazer movimentos reduzidos, como deslocar a cadeira lateralmente, aproximar-se ou afastar-se levemente do colega, simular deslocamentos com gestos dos braços, da cabeça ou do tronco; o importante é que a dupla mantenha o contato visual e a sincronia dos gestos. Na conversa final, incentive o estudante a indicar, verbalmente ou por meio de comunicação alternativa, quais movimentos considerou fáceis e quais considerou mais desafiadores. Procure garantir a inclusão, incentivando a turma a respeitar as condições individuais e preservando o caráter lúdico e colaborativo da proposta.

Orientações didáticas

- **Etapa 2:** Mantendo as mesmas duplas, oriente os estudantes a trocar novamente de função, voltando à primeira formação "comandante-reflexo". Em seguida, peça-lhes que comecem a caminhar pelo espaço, um de frente para o outro. O colega-reflexo deverá imitar o movimento e o deslocamento como se estivesse diante de um espelho móvel.
- A atividade tem o objetivo de levar os estudantes a experimentar diferentes formas de orientação no espaço na construção do movimento, explorando diferentes partes do corpo.
- Essa atividade é importante para que os estudantes estabeleçam relações entre as partes do corpo e delas com o todo corporal.
- Também é importante para desenvolver nos estudantes a percepção do outro, o respeito ao espaço individual e a proposição de um espaço coletivo (no caso, o espaço da dupla). Esse aspecto diz respeito à relação de quem dança com pessoas e/ou objetos que estão no espaço e com os quais estabelecem contato e ligações.
- No ensino da dança, a aprendizagem pode acontecer individualmente, em duplas ou por meio da vivência em grupo. Muitas vezes, trabalhar individualmente pode dificultar o processo de criação por motivo de vergonha e timidez. Uma estratégia possível é, portanto, o trabalho em duplas, que contribui para que essas dificuldades sejam superadas mais facilmente com o apoio de outro estudante.

Não escreva no livro.

Ensaio geral

Neste capítulo, você aprendeu:

- a explorar movimentos do corpo no espaço utilizando diferentes direções e progressões no espaço.
- a experimentar princípios de movimento propostos por Rudolf Laban, ampliando seu repertório.
- que há muitas maneiras de dançar.
- a registrar as direções e os deslocamentos do corpo.
- que todos podem dançar, respeitando as próprias condições.
- algumas palavras do vocabulário da dança.



Lhaiza Morena/ID/BR

Multiteca

Livro

- ***Dança para crianças***, de Lorrie Mack. Publifolha, 2013.
  O livro apresenta estilos e ritmos de dança de diferentes partes do mundo, com suas características, figurinos, músicas, bailarinos famosos e grandes companhias. Por meio de imagens, mostra ainda passos de danças como valsa, rumba, balé e *break*.

Site

- **Acervo Ivaldo Bertazzo**. Disponível em: https://acervoivaldobertazzo.sescsp.org.br/home. Acesso em: 27 abr. 2025.
  Portal com conteúdos sobre o trabalho do coreógrafo brasileiro Ivaldo Bertazzo, um estudioso da dança e da arte do movimento corporal.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

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

Sugestão de avaliação formativa

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

a. Dê exemplos de diferentes caminhos e percursos do corpo em movimento no espaço, quando dançamos.

Resposta esperada: Podemos nos deslocar no espaço de modo linear, circular, em zigue-zague, entre outras possibilidades.

b. Que direções você pode tomar durante os deslocamentos do corpo no espaço?

Resposta esperada: As direções podem ser para a frente, para trás, para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo.

c. Cite diferentes espaços onde as apresentações de dança podem acontecer.

Resposta esperada: Em teatros, praças, ruas, parques, etc., bem como em prédios, galerias, paredes.

d. Quais tipos de dança você conheceu por meio das atividades deste capítulo?

Resposta pessoal. Os estudantes podem citar: clássica (balé), moderna, dança de salão, dança do ventre, flamenco, *break*, *funk*, frevo, rumba, samba, sapateado, maracatu, entre outras.

Considere corretas as respostas diversas que sejam pertinentes. Caso os estudantes apresentem dificuldades no decorrer da avaliação, retome um conceito por vez com a turma, revisitando a abertura e as seções *Explore, experimente e crie!* e *Pesquise!*. Essas atividades permitem que os estudantes que não compreenderam o conteúdo anteriormente possam recuperar as aprendizagens nesse momento.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *CRIAÇÃO*

- **(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.
- **(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.
- **(EF15AR10)** Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.
- **(EF15AR11)** Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.
- **(EF15AR12)** Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
- **(EF15AR23)** Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- **(EF15AR26)** Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.

Artes integradas

- Essa seção permite que os estudantes experimentem, nos processos de criação artística, diferentes manifestações da dança em integração com o audiovisual.
- O registro da atividade por meio de audiovisual e sua posterior exibição são importantes para que os estudantes explorem, por meio de recursos digitais, as relações processuais entre as linguagens artísticas.

CRIAÇÃO

Mãos dançantes

Artes integradas

A dança, em seus diferentes estilos, está sempre presente nos audiovisuais. O cinema, a televisão, vídeos curtos compartilhados na internet, todas essas linguagens podem usar a dança como forma de expressão.

Nesta seção, você e os colegas vão explorar movimentos com as mãos e filmar um breve vídeo para ser compartilhado com a comunidade escolar.



Prin Tangchawalit/Shutterstock.com/ID/BR

Mão com dedos "calçando" sapatos e "caminhando" sobre teclado de piano.

Etapa 1

1. Forme um grupo com mais quatro colegas.
2. Com orientação do professor, organizem a sala de aula para que cada grupo tenha um espaço para trabalhar.
3. Com seu grupo, explorem diferentes movimentos que podem ser feitos com as mãos: abrir e fechar, círculos, movimento dos dedos, palmas, formas geométricas, etc.

Etapa 2

1. Escolham uma música e experimentem diferentes ritmos e repetições de movimentos, definindo quais farão parte da coreografia do grupo.
2. Ponham em prática o que aprenderam sobre percurso, direção e planos de movimentação. Se quiserem, podem fazer também uma notação.
3. A coreografia que vocês vão filmar deve ter cerca de 30 segundos.
4. Pratiquem para que as mãos façam o movimento sincronizado. Ensaiem algumas vezes.

Dica!

Se quiserem, acrescentem acessórios à coreografia, como um cenário de fundo ou vestimentas para os dedos.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Nessa seção, os estudantes são convidados a criar um vídeo de dança das mãos. Para isso, providencie antecipadamente uma câmera ou organize-se com a turma para que cada grupo tenha uma ou um celular com câmera e espaço de armazenamento para os vídeos. No caso de uso de celulares, supervisione a utilização dos aparelhos para que ela ocorra sempre dentro do contexto de aprendizagem proposto na atividade.
- **Avaliação diagnóstica:** Promova uma roda de conversa sobre danças na internet. Para retomar conhecimentos prévios, faça perguntas como: "Vocês já viram vídeos de dança na internet? O que acharam deles?"; "Já assistiram a algum vídeo em que as mãos ou outra parte específica do corpo são o destaque em uma dança?", abrindo espaço para o compartilhamento de vivências.
- Se for o caso, reserve antecipadamente o laboratório de informática da escola para que os estudantes possam editar os vídeos no computador. Há *sites* em que isso pode ser feito gratuitamente e que podem ser encontrados por meio de ferramentas de busca com os termos "edição de vídeos curtos". A interface desses aplicativos é bem intuitiva, e há tutoriais simples disponíveis na internet. Você pode fazer essa busca com os estudantes, bem como a visualização de tutoriais, se necessário.
- Se possível, promova a realização dessa atividade com o professor de Computação.

Orientações didáticas

- **Etapa 1:** Organize a turma em grupos. Converse com os estudantes sobre a proposta da atividade, mencionando que a experimentação que farão nessa etapa servirá de base para uma composição própria de cada grupo. Assim,

Não escreva no livro.


People Images.com - Yuri A/Shutterstock.com/ID/BR


Tereza Tayaulouskaya/Shutterstock.com/ID/BR

Exemplos de movimentos que podem ser feitos com as mãos.

Etapa 3

1. Posicionem a câmera de modo a enquadrar somente as mãos no espaço que o grupo escolheu para fazer a coreografia.
2. Fixem a câmera em um suporte, como um tripé, ou organizem-se para que um colega de outro grupo ou o professor filme a sua dança de mãos.
3. A música será gravada junto com a coreografia, por isso a saída de som deverá estar próxima da câmera.
4. Garantam que os vídeos tenham aproximadamente 30 segundos.
5. Assistam ao vídeo do grupo e avaliem a necessidade de cortes, edição ou regravação.

Atenção!
Durante a gravação, os grupos que não estiverem na filmagem deverão ficar em silêncio.

Etapa 4

1. Com o professor, organizem a sala de aula para a exibição dos vídeos.
2. Verifiquem a possibilidade de convidar outras turmas e a comunidade escolar para participar.
3. Assista com atenção e respeito aos vídeos dos colegas.

Etapa 5

Converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Você gostou de fazer essa atividade?
   Resposta pessoal.
2. Como você se sentiu criando uma coreografia com as mãos?
   Resposta pessoal.
3. Como você se sentiu ao compartilhar sua produção com outras pessoas?
   Resposta pessoal.

Não escreva no livro.

Para complementar

Dança das mãos. Direção: Clarice Cardell. [*S. l.: s. n.*], 2021 (3 min). Publicado pelo canal Bebelume. Disponível em: https://youtu.be/mYQ87IUOWds. Acesso em: 23 jul. 2025.

Roteirizado e dirigido por Clarice Cardell, o vídeo mostra uma dança de mãos com água, tintas variadas e outros elementos interessantes. Você pode apresentá-lo aos estudantes antes do trabalho com a seção.

Une choregraphie originale par Sadeck Waff. Direção: Thibaut Charlut. [*S. l.: s. n.*], 2021 (2 min 47 s). Publicado pelo canal Paris 2024. Disponível em: https://youtu.be/XCdsIkQqAmE. Acesso em: 23 jul. 2025.

O clipe é uma apresentação coreografada pelo francês Sadeck Waff para o encerramento dos Jogos Paralímpicos de Tóquio de 2020. Conta com a participação de Oxandre Peckeu, então com 14 anos, que foi a primeira pessoa na França a receber um braço biônico sem fio, e 126 dançarinos profissionais e amadores em cadeira de rodas.

considere a possibilidade de sugerir aos estudantes que registrem os movimentos pesquisados para referência futura. Nesse caso, faça uso do conteúdo sobre notação aprendido no tema "A dança e os diferentes usos do espaço".

- **Etapa 2:** Reserve cerca de 20 minutos para a escolha e para a prática. Aproveite o momento de criação para retomar os conteúdos aprendidos nos temas "Fundamentos do movimento" e "A dança e os diferentes usos do espaço".
- Se julgar pertinente, peça aos estudantes que criem uma notação para a coreografia desenvolvida, compartilhando-a posteriormente, no momento da exibição do vídeo.
- Garanta que os estudantes respeitem as ideias e os tempos dos colegas, incentivando o trabalho em grupo e a cooperação.
- **Etapa 3:** A inserção de tecnologias digitais nas aulas de dança é uma estratégia que pode ampliar o repertório criativo, expressivo e comunicativo dos estudantes. Ferramentas como vídeos, aplicativos interativos e plataformas de edição favorecem a articulação entre a linguagem corporal e os meios digitais, criando formas de produção e fruição estética.
- A trilha do vídeo pode ser captada no momento da própria gravação do vídeo, como um som ambiente sincrônico. Caso optem pela inserção posterior, acompanhe os estudantes no processo de edição do vídeo, garantindo que a música seja incluída no tempo da dança.
- **Etapa 4:** Reserve com os estudantes um tempo para a apreciação de suas criações, realizando uma sessão de vídeos. Se possível, combine com professores da escola, convidando os estudantes de outras turmas para prestigiar os vídeos. Verifique também com a coordenação escolar a possibilidade de publicar as produções no *site* institucional, caso haja um.
- **Etapa 5:** Promova uma roda de conversa para o momento de autoavaliação. Incentive os estudantes a participar mencionando aspectos específicos da atividade que os agradaram, levando-os a refletir sobre a experiência do processo de criação e de compartilhamento de produções. É importante que a conversa seja respeitosa e que os estudantes se expressem de maneira educada sobre as produções uns dos outros.

Não escreva no livro.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- compreender que a música é feita de sons e de silêncios.
- conhecer os parâmetros básicos do som (altura, intensidade, timbre e duração).
- colocar os conhecimentos adquiridos em prática por meio de exercícios de criação musical e de canções e brincadeiras, utilizando vozes, instrumentos musicais e objetos sonoros.
- criar um videoclipe dançado.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

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

Habilidades

- **Habilidades de Arte:** EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR10, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25 e EF15AR26.
- **Habilidades de Língua Portuguesa:** EF15LP14, EF15LP17 e EF35LP03.
- **Habilidade de Ciências da Natureza:** EF03CI01.
- **Habilidades da Computação:** EF15CO02 e EF15CO04.



Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Se possível, organize a sala de aula em círculo para uma roda de conversa.
- Oriente os estudantes a apreciar a imagem da obra *Musicando*, de Carybé.
- Leia com os estudantes o texto de abertura e inicie a conversa propondo-lhes as perguntas da seção *Ciranda*.

Orientações didáticas

- A abertura do capítulo tem como objetivo apresentar aos estudantes a obra *Musicando*, do pintor Carybé, além de ampliar a habilidade de imaginação deles, incentivando-os a dar voz à obra com suas vozes, os sons do próprio corpo, de instrumentos musicais e de objetos sonoros diversos.
- As atividades propostas contribuem para o trabalho de sensibilização dos estudantes ao ambiente sonoro que os circunda, auxiliando-os a perceber as diversas combinações de sons possíveis.
- Ao propor as atividades, incentive os estudantes a se lembrarem dos sons nos ambientes em que moram e estudam, como sons de sinos de igrejas, feiras livres, tráfego de automóveis, ou sons da natureza, como pássaros, cachorros, vento, folhas de árvores se movimentando, entre outros.
- Ao propor as atividades **a**, **b** e **c**, incentive-os a desenvolver a percepção das sonoridades de vozes e de instrumentos sugeridos na pintura de Carybé.
- Na atividade **d**, peça-lhes que reproduzam alguns desses sons com a própria voz ou com instrumentos sonoros disponíveis e, se possível, grave os sons produzidos. Reproduza as gravações para a turma, comentando as diferenças sonoras existentes nas gravações.
- As atividades permitem explorar fontes sonoras diversas, utilizar vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo, além de conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira.
- **Atividade a**: Na imagem, são retratados quatro músicos tocando instrumentos de percussão e um músico tocando violão. Também há duas mulheres dançando. Todos vestem roupas coloridas e estão descalços.
- **Atividade b**: Respostas possíveis: som de pandeiro, de atabaque, de violão, de vozes cantando e dos pés batendo no chão.
- **Atividade c**: Espera-se que os estudantes percebam que o uso de instrumentos como pandeiro, atabaque e violão pode indicar que os músicos estariam tocando

Não escreva no livro.



Carybé. *Musicando*, 1951. Aquarela e nanquim sobre papel, 28,5 cm × 39,5 cm.

Não escreva no livro.

CAPÍTULO 3

Musicando

A imagem que abre este capítulo é uma pintura do artista argentino Carybé (1911-1997), que se naturalizou brasileiro. Ele gostava de retratar o cotidiano das pessoas na cidade de Salvador, capital da Bahia, onde viveu.

Ciranda

- Converse com os colegas e o professor e responda às perguntas a seguir. Respostas pessoais.

a. O que você observa na imagem da obra *Musicando*?

b. Quais sons você consegue imaginar para a cena retratada?

c. Ao observar a imagem, qual tipo de música você acha que está sendo tocada? Por quê?

d. Relembre os sons que você imaginou para a cena retratada. Tente produzi-los com sua voz, objetos ou instrumentos musicais.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA ABERTURA DO CAPÍTULO

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

- Carybé era o nome artístico de Hector Julio Páride Bernabó (1911-1997), artista visual argentino, naturalizado brasileiro, interessado pela religiosidade e pela cultura do povo de Salvador, na Bahia, onde passou a morar a partir de 1950. O artista desenvolveu uma técnica característica de captar a essência das formas e dos movimentos. Suas obras retratam o cotidiano de capoeiristas, lavadeiras, pescadores e outras pessoas que Carybé observava no dia a dia. Conhecer um pouco sobre o artista amplia o repertório do estudante sobre a arte feita no Brasil e seu patrimônio cultural.

gêneros musicais da cultura brasileira, como samba, forró, xote, etc.

- **Atividade d**: Nesse momento, não há uma exigência técnica para a criação sonora dos estudantes, que poderão produzir os sons com a voz ou percutir nas cadeiras e nas mesas da sala de aula. Você pode propor que cantem uma canção preferida e que dancem enquanto cantam. O importante é que a atividade seja divertida e estimule a criatividade na produção dos sons relacionados à imagem.
- Comente com os estudantes que os diferentes objetos sonoros, instrumentos musicais e a voz de cada pessoa produzem sons diferentes, e que cada um desses sons pode gerar sons diferentes entre si. No decorrer do capítulo, eles serão levados a compreender que a altura, a intensidade, o timbre e a duração dos sons, além dos silêncios, são importantes para a construção dessas diferenças.
- O trabalho com a imagem de abertura do capítulo pode ser associada ao **Tema Contemporâneo Transversal Multiculturalismo – Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras**, pois apresenta um grupo diverso de pessoas compartilhando experiências musicais de forma colaborativa. O uso de diferentes instrumentos e expressões corporais valoriza a diversidade cultural, o convívio respeitoso e as matrizes culturais presentes na sociedade brasileira. Ao longo do capítulo, textos da cultura popular, como cantigas e parlendas, oferecem momentos de resgate e valorização dessas tradições. Utilize-os para promover o reconhecimento da diversidade cultural e estimular o respeito às diferentes expressões artísticas.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA "AS MÚSICAS SÃO FEITAS DE SONS E DE SILÊNCIOS"

- **(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.
- **(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.

Para complementar

JOHN Cage: 4'33" / Petrenko · Berliner Philharmoniker. Berlim: [*s. n.*], 2020. 1 vídeo (3 min 42 s). Publicado pelo canal Berliner Philharmoniker. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AWVUp12XPpU. Acesso em: 30 ago. 2025.

Nesse *link*, há uma execução da peça *4'33"* realizada pela Orquestra Filarmônica de Berlim, em 2020, e conduzida pelo regente russo Kirill Petrenko.

As músicas são feitas de sons e de silêncios

Escute com atenção os sons ao seu redor. Sempre há algum som presente, mesmo quando tudo parece silencioso. Cada lugar pode ser caracterizado, entre outros aspectos, pelas combinações de sons que se ouvem nele. Dizemos, então, que cada lugar tem um **ambiente sonoro**. Por exemplo, você pode identificar os ambientes sonoros de sua escola, do lugar onde você mora, de uma praça ou de uma rua movimentada, e eles provavelmente serão bastante diferentes entre si.



Cadu De Castro/Pulsar Imagens

▲ Crianças quilombolas em uma biblioteca comunitária, em Mocajuba, no Pará, em 2020. Ambientes sonoros como esse costumam ser mais silenciosos que os de outros espaços.



Ricardo Oliveira/Pulsar Imagens

▲ Crianças Sateré-Mawé da aldeia Nova Alegria brincando no Rio Uaicurapá, em Parintins, no Amazonas. Em um ambiente sonoro como esse, é comum ouvir o barulho da água, o canto de aves e as vozes das crianças. Foto de 2024.



Joa Souza/Shutterstock.com/ID/BR

▲ Rua movimentada em Salvador, na Bahia. Nesse ambiente sonoro, podem ser ouvidos sons dos motores de automóveis, buzinas, vozes de pessoas, etc. Foto de 2021.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Leia o texto com os estudantes. Peça a eles que apreciem as fotos de diferentes locais, cada um deles com um ambiente sonoro característico: crianças em uma biblioteca, crianças nadando em um rio e o centro de uma grande cidade.
- Peça a eles que imaginem os sons presentes em cada um dos ambientes das imagens, levando-os a refletir sobre o local em que vivem ou onde a escola está situada, questionando-os: "Qual desses ambientes sonoros se aproxima mais dos sons do local em que você vive?"; "Você já visitou uma biblioteca? Como era o ambiente sonoro desse lugar?", entre outras questões que os ajudem a relacionar o tema com o contexto em que vivem.

Orientações didáticas

- Para um melhor entendimento das pausas e do silêncio, além de sua importância para a audição e para o fenômeno musical, é muito importante que os estudantes conheçam o pensamento do artista estadunidense John Cage. Se possível, assista com a turma à peça *4'33"*. Há uma sugestão no boxe *Para complementar*, além de outras apresentações que podem ser encontradas em plataformas de vídeo na internet. Com essa criação, Cage pretendia mostrar a relatividade do silêncio, pois, durante a audição da peça, apesar de as notas musicais não serem ouvidas, uma grande variedade de sons provocados pela plateia ou pelo ambiente tornava-se bem evidente.

Não escreva no livro.

Pausa

Durante uma música, há momentos em que algum instrumento ou voz deixa de soar. Esses períodos de silêncio são chamados **pausas**. Cada instrumento ou voz pode ficar em silêncio em momentos diferentes de uma música. Também pode acontecer de todos os sons cessarem ao mesmo tempo por alguns instantes.

Atividades

John Cage (1912-1992) foi um compositor estadunidense que explorou as pausas em suas criações. Sua obra *4'33"* dura 4 minutos e 33 segundos, durante os quais nenhuma **nota musical** é tocada. Apenas os sons do ambiente são ouvidos: a respiração das pessoas, os movimentos nas cadeiras, tosses, etc. Sua criação musical é formada pelos ruídos da plateia e do movimento dos músicos no palco (como ao mudar as páginas da partitura). Cage dizia que o silêncio não existe, pois há sempre alguma coisa produzindo som.

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

1. Dividam a turma em dois grupos para apresentar uma adaptação da peça musical *4'33"*. Posicionem-se na parte da frente da sala de aula empunhando instrumentos ou objetos sonoros, mas sem tocá-los.
2. Combinem previamente quanto tempo durará a apresentação. O professor ou um colega fará o papel do **regente**, marcando o tempo de duração.
3. Depois, invertam: os estudantes que ficaram na plateia formarão o grupo de músicos, e os outros serão o público.
4. Após as apresentações, converse com os colegas e respondam: vocês concordam com a afirmação de John Cage de que o silêncio não existe? Por quê? Respostas pessoais.

nota musical: o som produzido quando se toca uma única vez a tecla de um piano ou a corda de um violão, por exemplo; a forma de representar um som musical.

regente: é o profissional que conduz a orquestra, indicando aos outros músicos o ritmo, as pausas, a entrada de cada instrumento, etc.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *ATIVIDADES*

- **(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.
- **(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.

Atividade complementar

- Se possível, ouça com os estudantes o último movimento, também conhecido como *Finale*, da *Sinfonia n. 100*, do compositor austríaco Joseph Haydn (1732-1809), e ressalte os grandes contrastes de intensidade e as frequentes pausas que o compositor explora nessa música. Outra possibilidade de análise é a denominada segunda peça, também conhecida como *Langsam*, das *Seis peças para piano* (Opus 19), do compositor Arnold Schoenberg (1874-1951).

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes as informações sobre John Cage e, se possível, exiba para eles uma apresentação da peça *4'33"*.
- Leia as atividades com a turma e certifique-se de que todos compreenderam.
- Leia com os estudantes as palavras do glossário e questione-os se há outras palavras mencionadas no texto ou nas atividades cujo significado eles desconheçam. Se necessário, proponha uma busca coletiva no dicionário.
- Reforce para eles que o regente, também chamado de maestro, é o profissional que rege uma orquestra, ou seja, um conjunto de músicos que executam uma peça musical em um palco apropriado. É possível que eles já tenham estudado esses elementos em outros anos.
- Verifique se os estudantes já estudaram o conceito de objetos sonoros em outros anos, incentivando-os a relembrar ou a inferir o significado. Caso não tenham trabalhado esse conceito em anos anteriores, explique que objetos sonoros são quaisquer objetos capazes de produzir sons, como um apito, um chocalho, uma lata de alumínio utilizada para percussão, etc.

Orientações didáticas

- **Atividades 1 a 4**: Para não dispersar a atenção dos estudantes, a sugestão é que cada apresentação da peça *4'33"* não ultrapasse 1 minuto.
- Ao final das apresentações organizadas pelos estudantes, converse com a turma sobre a relatividade do silêncio e como ela é evidenciada na obra de Cage. Enfatize os sons que foram ouvidos durante a apresentação: os movimentos dos colegas nas cadeiras, tosses, buzinas e sirenes (sons externos), entre outros.
- A atividade proposta possibilita aos estudantes identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, perceber e explorar os elementos constitutivos da música por meio de jogos e brincadeiras, além de experimentar improvisações e composições.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA "CARACTERÍSTICAS DO SOM"

- **(EF15AR14)** Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
- **(EF15AR15)** Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
- **(EF15AR16)** Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
- **(EF15AR24)** Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- **(EF03CI01)** Produzir diferentes sons a partir da vibração de variados objetos e identificar variáveis que influem nesse fenômeno.

Atividade complementar

- Junto com os estudantes, forme um acervo de objetos e instrumentos musicais variados.
- Peça aos estudantes que fechem os olhos. Escolha um dos itens do acervo e produza um som com ele. Pergunte se adivinham qual é a fonte sonora. Repita com outros itens.
- A atividade é um treinamento para diferenciar timbres. Não há um rigor para que os estudantes acertem as respostas.

Saiba mais

Leia mais sobre a variação de timbres nos instrumentos.

Cada instrumento tem um timbre próprio e diferente de outro, porque alguns sons parciais aparecem em um caso mais fortes e outros menos ou podem ainda faltar. O material e a forma de construção determinam a diferença de timbre, [...] inclusive entre instrumentos do mesmo gênero [...].

TREIN, Paul. *A linguagem musical*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1986. p. 14.

Características do som

Existem quatro características fundamentais dos sons que podem ser combinadas de diferentes formas para tornar as músicas mais interessantes. São elas:

- **Timbre:** é a "identidade" do som; permite reconhecer diferentes instrumentos e vozes.
- **Intensidade:** é a propriedade dos sons de serem fortes ou fracos.
- **Altura:** é a propriedade dos sons de serem graves ou agudos.
- **Duração:** é a propriedade dos sons de serem curtos ou longos.

Os sons são coloridos – Timbre

O **timbre** é a característica que nos permite reconhecer o som de diferentes instrumentos (uma flauta, um xilofone ou um violão, por exemplo), ainda que eles estejam tocando a mesma nota. É comum dizer que ele é a "cor" do som.

O timbre da voz está relacionado a aspectos físicos de cada pessoa. No caso dos instrumentos musicais, o timbre resulta de aspectos como:

- o material de que é feito o instrumento (por exemplo, um instrumento de percussão feito de metal terá um som diferente de um instrumento de percussão feito de madeira);



Chico Ferreira/Pulsar Imagens

Cantor indígena Guarani Mbya cantando *hip-hop* em Porto Seguro, na Bahia, em 2024.



Dani Indra/Shutterstock.com/ID/BR

Grupo de estudantes tocando xilofone na Indonésia, em 2024.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto e peça a eles que apreciem as fotos que ilustram diferentes fontes sonoras. Cada uma dessas fontes sonoras apresenta um timbre diferente.

Orientações didáticas

- Retome com a turma as quatro características fundamentais dos sons: o timbre, a intensidade, a altura e a duração.
- Ao abordar o subtema "Os sons são coloridos – Timbre", reforce para a turma a noção de timbre como a característica que nos permite reconhecer o som de diferentes instrumentos ou vozes, mesmo que eles estejam tocando ou cantando a mesma nota.
- Se houver instrumentos musicais disponíveis na escola, mostre-os aos estudantes e ajude-os a perceber que as diferentes características dos instrumentos (materiais, tamanhos, formatos) resultam em sons de diferentes timbres.
- O trabalho com esse tema pode ser uma boa oportunidade para estabelecer um diálogo com Ciências da Natureza, especialmente com a habilidade **EF03CI01**, pois os estudantes vão identificar instrumentos que produzem sons por meio da vibração. O trabalho com essa habilidade poderá ainda ser ampliado em outros momentos do capítulo, como na seção *Explore, experimente e crie!* – Música de timbre, em que os estudantes deverão extrair sons de objetos diversos.
- No subtema "Os sons são coloridos – Timbre", dizemos que os sons são coloridos, ou seja, que os diferentes timbres podem corresponder a diferentes cores. Termos como escuro, claro e brilhante são, também, muitas vezes, relacionados a timbres de instrumentos variados. Podemos, portanto, utilizar as cores para representar diferentes timbres como forma de registro musical não convencional.

Não escreva no livro.

- a forma como o som é produzido (por exemplo, há instrumentos de corda que são tocados com um arco, como o violoncelo, e outros, com os dedos, como o violão);
- o modo como o som vibra dentro dos instrumentos.


Sergiy Tkachyov/Alamy/Fotoarena

Jovem na Ucrânia tocando violão, instrumento de corda muito popular feito de madeira. Foto de 2020.


wavebreakmedia/Shutterstock.com/ID/BR

Menino tocando flauta transversal ou transversa na escola, na África do Sul, em 2019. Esse instrumento de sopro é feito de metal e tem o bocal de sopro na lateral (e não na ponta, como na flauta doce).


Lucola Zvarick/Pulsar Imagens

Indígenas da aldeia Yawalapiti tocam flautas durante o ritual do Kuarup, no Parque Indígena do Xingu, em Mato Grosso, em 2016. Por serem muito compridas e feitas de madeira, o timbre dessas flautas é bastante diferente do timbre da flauta transversal.

Atividades

- Vocês viram imagens de um cantor e de pessoas tocando flautas, xilofone e violão. Cada instrumento e cada voz humana têm um timbre diferente – ou seja, cada som tem uma característica única. Observe novamente as imagens e tente imaginar o som dos instrumentos que aparecem nelas. Que cor combina mais com esses sons? No caderno, escreva o nome do instrumento e a cor que você escolheu. Depois, compartilhe sua resposta com a turma. Será que alguém teve o mesmo pensamento que você?

Respostas pessoais. Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

Não escreva no livro.

HABILIDADE MOBILIZADA NA SEÇÃO *ATIVIDADES*

» **(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.

Saiba mais

Para melhor compreensão acerca do timbre, é importante conhecer os sons harmônicos. Leia o texto a seguir.

Os sons da música

Diversos fatores são responsáveis pelo timbre característico de um instrumento, tais como: o material de que é feito o instrumento, o modo como os sons são produzidos e como ressoam, por exemplo, no interior da caixa de um violino. O fator mais importante, entretanto, é o que diz respeito aos harmônicos.

Quando uma corda esticada ou o ar dentro de um tubo começa a vibrar, tanto a corda como o tubo, além de vibrar como um todo, vibram ao mesmo tempo em suas duas metades, seus três terços, seus quatro quartos etc. A nota fornecida pela vibração do todo é a que ouvimos mais forte. Mas é apenas a mais baixa [mais grave] ou a **geradora** (ou **fundamental**) de uma sequência de notas, chamada **série harmônica**. As demais vibrações, a das metades, dos terços etc. produzem sons mais fracos e agudos, denominados **harmônicos**, que "colorem" o som da nota geradora.

Determinados instrumentos geram mais harmônicos que outros e cada um faz ressaltar seus próprios harmônicos. É, de fato, a potência relativa dos harmônicos e a maneira como se misturam que dão ao instrumento o seu timbre característico e distintivo. São ainda os harmônicos que respondem pelo brilho (ou falta de brilho) do som de um instrumento.

BENNETT, Roy. *Elementos básicos da música*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998. p. 43.

Roteiro de aula

- Leia o enunciado da atividade com os estudantes e verifique se eles compreenderam o que se pede.

Orientações didáticas

- **Atividade**: Ajude os estudantes a perceber os diferentes timbres dos instrumentos e da voz e a relacioná-los livremente, associando cores aos sons. Se possível, mostre-lhes áudios ou vídeos de músicas tocadas com os instrumentos representados (violão, flauta transversal, flautas uruá e xilofone) e cantadas por diferentes cantores. Essa atividade explora os elementos constitutivos da música.
- Cada instrumento ou voz tem um timbre característico e, com a prática, conseguimos conhecer sonoramente vários instrumentos e reconhecer as vozes das pessoas.
- Se possível, escolha uma canção que todos os estudantes conheçam e organize diferentes formações para cantá-la: somente metade da turma, grupos de cinco a seis estudantes, etc. Cada formação vai cantá-la separadamente. Eles perceberão que as diferentes formações resultam em timbres distintos. Peça-lhes que, considerando a combinação de vozes, escolham cores que representem os timbres que forem surgindo.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE *ARTE E TRABALHO*

- **(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.

• Para ampliar a conversa sobre profissões relacionadas à arte, aprofundando e retomando aspectos desse assunto, acesse com os estudantes o infográfico clicável *Profissões da arte*.

Arte e trabalho

A arte de construir violões

Luthier é o nome que se dá ao profissional que constrói manualmente instrumentos de corda. Shigemitsu Sugiyama aprendeu a fazer violões no Japão e, na década de 1970, montou sua oficina no Brasil, tornando-se um dos melhores do ramo no país. O processo de trabalho de Shigemitsu é muito detalhado e demorado, por isso ele só constrói de três a quatro violões por ano.

Ele começou copiando os modelos de violões clássicos que já existiam e, aos poucos, criou os próprios instrumentos, usando madeiras diferentes, como o pau-brasil. Por todos os cuidados em sua construção, os violões de Sugiyama se tornaram os preferidos de muitos músicos consagrados, como Toquinho (1946-), João Bosco (1946-) e Chico Buarque (1944-).



Kerny Andrade/Folhapress

▲ Shigemitsu Sugiyama em sua oficina, no município de São Paulo. Foto de 2018.

1. Você já tinha ouvido falar da profissão de *luthier*? Que outras profissões da área de Música você conhece ou gostaria de conhecer? Respostas pessoais.
2. No futuro, você gostaria de exercer alguma profissão relacionada às artes? Por quê? Respostas pessoais.

Saber Ser

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Faça a leitura do texto e das atividades, certificando-se de que os estudantes tenham compreendido o que se pede. Promova uma roda de conversa para debatê-las com os estudantes.

Orientações didáticas

- As atividades propostas permitem analisar os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação.
- O trabalho com o boxe *Arte e trabalho* promove a abordagem do **Tema Contemporâneo Transversal Economia – Trabalho**, especialmente no que se refere às inúmeras funções que envolvem o trabalho do músico.
- **Atividade 1**: Se julgar adequado, compartilhe com os estudantes algumas profissões relacionadas ao universo musical, por exemplo: cantor solista, de pequenos grupos vocais ou grandes coros; instrumentista que acompanha o cantor, toca em pequenos grupos ou em grandes bandas e orquestras; compositor de trilhas sonoras para cinema, teatro, dança, publicidade; regente em coros e orquestras; pesquisador e professor na área de música, em universidades; professor na escola básica, em cursos livres ou em aulas particulares; entre muitas outras funções.

Saber Ser **Autogestão**

- **Atividade 2**: Nessa seção, é apresentada uma das possibilidades de trabalho profissional com música, visando desenvolver nos estudantes a autogestão, que é a capacidade de regular, com sucesso, as próprias emoções, os pensamentos e os comportamentos em diferentes situações, administrando com eficiência o estresse, controlando os impulsos e motivando a si mesmo. É uma capacidade importante para trabalhar os objetivos pessoais e acadêmicos.

Não escreva no livro.

Explore, experimente e crie!

Música de timbres

Melodia é a sequência de notas musicais que soam uma após a outra, de forma organizada. É a parte que sobressai na música, que você cantarola ou assobia.

Em grupos, você e os colegas vão criar pequenas peças sonoras para explorar diferentes combinações de timbres. Para isso, utilizem as próprias vozes, instrumentos musicais ou outros objetos que permitam produzir sons.

Etapa 1 - Descobrindo alguns timbres

1. Você e os colegas vão explorar e descobrir diferentes timbres dos objetos da sala de aula. Usem um lápis (ou uma caneta) para bater em objetos feitos de diferentes materiais, como madeira, metal, plástico, etc. Comparem os sons emitidos por cada objeto.
2. Depois, experimentem tirar sons do próprio corpo. Vocês podem bater os pés no chão, bater palmas de várias formas, bater as mãos no peito ou nas pernas, bater com as pontas dos dedos nas bochechas (primeiro com a boca fechada e, depois, com a boca aberta), etc. Tentem reconhecer as semelhanças e as diferenças entre os timbres obtidos.



Thaty Mendonça/DIBR

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto da seção e auxilie-os a encontrar fontes sonoras em objetos e em partes do corpo.
- Verifique previamente se há na escola dispositivos com função de gravação de vídeo, como *tablets*.
- Se a escola não tiver uma sala de Arte, organize a sala de aula de modo a tornar a atividade mais lúdica e promover a integração dos estudantes.

Orientações didáticas

- Se achar oportuno, aprofunde com os estudantes o conceito de melodia, comentando com eles que melodia é uma sucessão de notas, de alturas iguais e diferentes, que acontece durante determinado tempo. Nas canções, o cantor interpreta a melodia e os instrumentos o acompanham. Na música instrumental, a melodia geralmente fica a cargo de um instrumento solista, de um grupo de instrumentos ou mesmo de vozes cantando sem letra, usando apenas vocalizações.
- **Etapa 1**: incentive os estudantes a pesquisar as sonoridades possíveis em móveis e objetos encontrados na sala de aula. Sugira a eles que batam nas carteiras com os dedos, com as mãos abertas e, depois, fechadas, tomando cuidado para não danificarem a mobília escolar e não se machucarem. É importante que haja silêncio na sala para que os sons mais sutis sejam ouvidos.
- Se houver instrumentos musicais disponíveis, permita que os estudantes experimentem tirar deles sons, um instrumento de cada vez, sempre procurando reconhecer as semelhanças e as diferenças entre os timbres obtidos.

Não escreva no livro.

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

- **(EF15AR14)** Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
- **(EF15AR15)** Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
- **(EF15AR16)** Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
- **(EF15AR17)** Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
- **(EF15AR26)** Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma estudantes com **deficiência auditiva**, faça adaptações para o desenvolvimento da atividade dessa seção, explorando a percepção tátil e visual. Na etapa **1**, o estudante pode ser convidado a segurar e a tocar os objetos e a percuti-los, sentindo as vibrações e observando os movimentos. A exploração dos sons do corpo envolve bater palmas, pés, bater no peito ou nas pernas, etc. Incentive o estudante a perceber a sensação de cada toque. Na etapa **2**, ao formarem os grupos, os estudantes devem criar movimentos ou sinais específicos, permitindo a participação ativa do colega com deficiência. Se possível, faça registros em vídeo para explorar com o estudante, pois auxilia no processo de associar gestos e produção sonora.

Artes integradas

• Providencie um gravador de som para registrar as sequências criadas e ouvi-las com os estudantes posteriormente, ajudando-os a perceber os diferentes timbres presentes na peça que produziram. Incentive a escuta atenta também dos sons do ambiente que foram captados pela gravação e que, mesmo não intencionais, passaram a fazer parte da composição. Verifique se a posição do gravador foi adequada – se ele deveria estar mais próximo ou distante do grupo ou de um instrumento específico. Reposicione-o, se necessário, e faça uma nova gravação. Ao final, ouça com os estudantes e analisem juntos se as mudanças favoreceram a escuta da peça sonora criada.

• O uso do gravador permite que os estudantes explorem tecnologias e recursos digitais no processo de criação artística, registrando e analisando sons de forma criativa, sensível e reflexiva.

Para complementar

Bennett, Roy. *Instrumentos da orquestra*. São Paulo: Zahar, 1985.

O livro apresenta várias sugestões de músicas de concerto, nas quais os principais instrumentos da orquestra podem ser ouvidos em destaque. Se possível, leve alguns exemplos, a fim de que os estudantes possam ouvi-los.

Etapa 2 - Grupo de timbres

1. Organizem-se em cinco grupos. Cada grupo ficará responsável pela execução de sons com timbres semelhantes. A organização a seguir é apenas uma sugestão.

   Grupo 1: lápis batendo em mesas e cadeiras de madeira.

   Grupo 2: som das mãos batendo em diferentes partes do corpo.

   Grupo 3: vozes recitando a letra de uma canção conhecida.

   Grupo 4: livros e cadernos abrindo e fechando.

   Grupo 5: som dos pés batendo no chão.

2. Primeiro, cada grupo deve ensaiar os sons com timbres semelhantes e, depois, apresentar para os colegas. Os outros grupos devem escutar com atenção os sons que estão sendo produzidos.

Atenção!
Lembrem-se de fazer pausas durante a execução dos sons.

3. Verifiquem se o professor ou um dos colegas do grupo pode gravar as sequências com um dispositivo que tenha função de gravar. Depois, ouçam os áudios e tentem perceber os diferentes timbres de sons presentes na peça que vocês produziram.

4. Façam uma segunda apresentação com todos os grupos tocando ao mesmo tempo, formando uma nova combinação sonora, e comparem com a primeira apresentação.



Thaty Mendonça/ID/BR

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- **Etapa 2**: Em relação à organização dos grupos para a atividade, você pode fazer outras combinações que julgar adequadas.
- Ressalte para a turma que as diferenças de timbres são decorrentes dos materiais de que são feitos os objetos e os instrumentos e da forma como o som é obtido. No caso das vozes, a anatomia individual faz que elas sejam diferentes.
- Retome com os estudantes que o maestro ou o regente é quem rege uma orquestra. No início da atividade, você pode ser o maestro, determinando por quanto tempo os sons serão produzidos, combinando os sons dos grupos e inserindo as pausas. Depois, se for interessante, delegue a regência a um estudante.
- Oriente os estudantes a combinar sons de diferentes grupos para serem tocados ao mesmo tempo. Por exemplo: começar com o grupo 1 tocando com o grupo 4; depois, somente o grupo 2, seguido dos grupos 3 e 5, e, ainda, todos ao mesmo tempo. Para encerrar, volta o grupo 1, seguido pelo grupo 4, etc.
- O objetivo na criação da música é combinar timbres diferentes em uma sequência sonora, e não interpretar músicas conhecidas. Incentive os estudantes a ampliar suas percepções sobre os sons, experimentando as diversas possibilidades de combinação sonora na criação de uma composição.
- À medida que o trabalho progride, retome o processo de criação musical coletiva, adicionando novos objetivos, como o estabelecimento de pulsações e a variação de andamento, intensidade, duração e altura. Tais conceitos serão trabalhados no decorrer deste capítulo.
- As atividades propostas possibilitam aos estudantes perceber e explorar os elementos constitutivos da música, explorar fontes sonoras diversas, explorar diferentes formas de registro musical, experimentar improvisações e composições utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais.
- A atividade sugere o uso de gravações como forma de registro e autoavaliação, promovendo a escuta atenta, a autonomia e a reflexão sobre o processo criativo. Sempre que possível, ao longo do capítulo, esse recurso deve ser incentivado. Evite promover o uso de celulares entre os estudantes, especialmente se forem aparelhos individuais. No entanto, caso seja imprescindível para a realização da atividade, faça você a gravação e garanta que o uso seja contextualizado, apenas para a atividade.

Não escreva no livro.

Os sons têm força – Intensidade

Intensidade é uma característica do som que indica se ele é forte ou fraco. Por exemplo, quando você fala mais alto para chamar um colega no pátio da escola, sua voz soa **forte**, com **muita intensidade**. Mas, quando você fala baixinho, bem próximo a uma pessoa, sua voz soa mais **fraca**, com **menos intensidade**.

Atividades

1 Leia a tirinha a seguir.



Alexandre Beck. *Armandinho Três*. Florianópolis: Edição do autor, 2014. p. 6.

a. O que a personagem Armandinho está fazendo na tirinha?
Está ouvindo música em intensidade forte com um aparelho de som.

b. Que elementos da imagem indicam essa atividade?
A caixa de som e as notas musicais.

c. Como sabemos, pela imagem, a intensidade do som?
Pelo tamanho das notas musicais desenhadas.

d. Qual é o objetivo da pergunta feita a Armandinho no segundo quadrinho?
Indicar que a altura do som estaria incomodando os vizinhos.

e. Pela resposta de Armandinho, como ele compreendeu a pergunta do adulto? Como uma forma de saber se ele se lembra dos vizinhos a fim de compartilhar com eles a música que estava ouvindo.

2 Agora, um desafio sonoro! O professor fará três sons diferentes. Escute com atenção. Depois, responda no caderno:

a. Qual som teve a intensidade mais forte?
Resposta de acordo com o som produzido pelo professor.

b. Qual teve a intensidade mais fraca?
Resposta de acordo com o som produzido pelo professor.

c. Compartilhe suas respostas com a turma. Alguém percebeu os sons de uma maneira diferente de você?
Resposta pessoal.

Roteiro de aula

- Explique aos estudantes que, ao batermos as palmas das mãos com muita força, produzimos um som com muita intensidade, mais forte. Já ao batermos palmas com pouca força, o som tem pequena intensidade, sendo, portanto, mais fraco.
- Para alterar a intensidade do som produzido pelos instrumentos musicais e objetos sonoros, precisamos tocar com menor esforço, para diminuir a intensidade, ou com maior vigor, para aumentar a intensidade.

Orientações didáticas

- **Atividade 1**: A atividade promove um trabalho interdisciplinar com Língua Portuguesa (**EF15LP14)**, uma vez que leva os estudantes a construir os sentidos da tirinha, relacionando imagens e interpretando sinais gráficos.
- **Atividade 1a**: Incentive os estudantes a observar com atenção a tirinha.
- **Atividade 1b**: Destaque os elementos gráficos, como a caixa de som e as notas musicais desenhadas.
- **Atividade 1c**: Reforce que a linguagem não verbal, como o tamanho das notas musicais, sugere que o som está forte.
- **Atividade 1d**: O adulto procura chamar a atenção para o incômodo dos vizinhos.
- **Atividade 1e**: Incentive os estudantes a perceber o efeito de humor da tirinha: Armandinho interpreta literalmente a fala do adulto e diz que está compartilhando a música, em vez de abaixar o volume.
- **Atividade 2**: Realize a prática com sons de intensidades diferentes (palmas, instrumentos ou objetos da sala). Incentive os estudantes a comparar os sons e registrar no caderno quais foram os mais fortes e os mais fracos.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO SUBTEMA "OS SONS TÊM FORÇA – INTENSIDADE" E NA SEÇÃO *ATIVIDADES*

- **(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.
- **(EF15AR26)** Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.
- **(EF15LP14)** Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).
- **(EF15LP17)** Apreciar poemas visuais e concretos, observando efeitos de sentido criados pelo formato do texto na página, distribuição e diagramação das letras, pelas ilustrações e por outros efeitos visuais.

Diversidade e inclusão

Para estudantes com **Transtorno Opositivo Desafiador (TOD)**, é importante que a atividade seja dinâmica e desafiadora, evitando fazer comandos diretos. Na atividade **1**, promova a análise da tira propondo um jogo de detetive, no qual o estudante deve encontrar pistas visuais e textuais que indiquem o que a personagem está fazendo. Para a atividade **2**, você pode propor ao estudante com TOD que crie gestos para representar cada uma das intensidades. Para a atividade **3**, permita que ele defina uma intensidade para a leitura, explorando suas diferenças, mas oriente-o a escutar o áudio, compreendendo as possibilidades. Na leitura coletiva, o estudante pode assumir o papel de "controlador do volume", atuando como o regente.

Para complementar

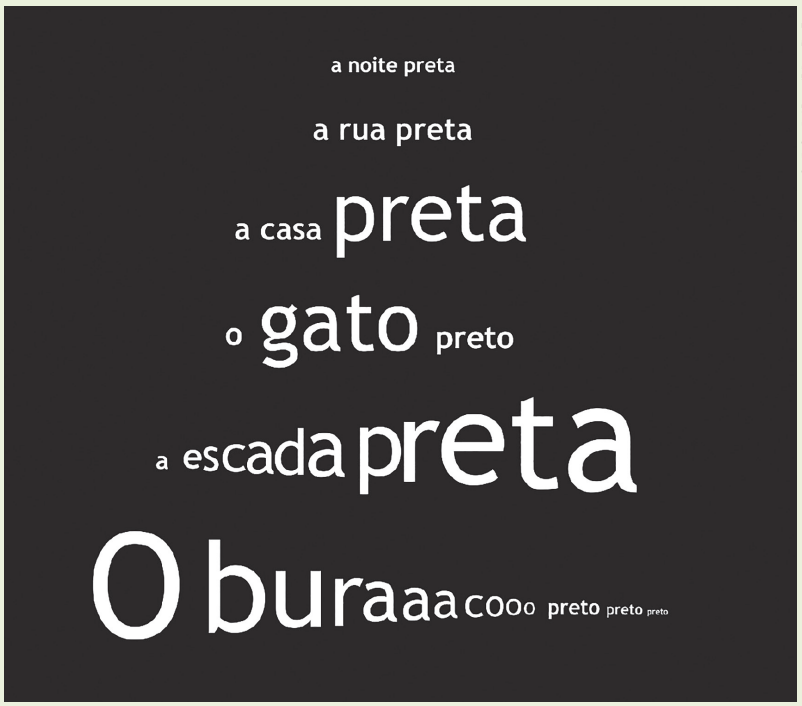
Wenk, Ana Paula; Santos, Daniel Zanella dos; Correia, Marcos João; Alves, Tiago Rafael de Almeida. *Manual de construção de instrumentos musicais com material reciclado*. Blumenau: Editora IFC, 2022. Disponível em: https://editora.ifc.edu.br/wp-content/uploads/sites/39/2022/11/Manual-de-construcao-de-instrumentos-musicais-versao-final.pdf. Acesso em: 13 jul. 2025.

O livro apresenta uma proposta de uso de materiais recicláveis para construir instrumentos musicais de sopro, corda e percussão. No início da apresentação de cada instrumento, há uma lista sugerindo os materiais recicláveis ou não e ferramentas necessários, seguida de um passo a passo ilustrado do processo de fabricação.

O objetivo da obra é auxiliar professores de escola, oficineiros e entusiastas que queiram saber mais sobre a ciência por trás do som dos instrumentos e que queiram praticar música com instrumentos de baixo custo e sustentáveis.

• Acesse o infográfico clicável *Poemas visuais* para explorar outros poemas com os estudantes.

3 Leia o poema visual a seguir. Veja mais informações nas *Orientações didáticas.*



Cecília Cavalieri França. Poema preto. Em: *Trilhas da música*. Belo Horizonte: Fino Traço, 2012. v. 3. p. 23.

a. Agora, acompanhem uma leitura desse poema.

b. É a vez de vocês! Em duplas, ensaiem a leitura do poema. Explorem a intensidade da voz de acordo com o tamanho das letras utilizadas no texto: quanto menor a letra, menor a intensidade da voz; e vice-versa.

c. Leiam o poema para os colegas. Ao final de todas as apresentações, leiam o texto com a turma toda.

d. Se possível, com o auxílio do professor, gravem a leitura da turma. Depois, ouçam o registro e conversem sobre ele. Avaliem se vocês conseguiram produzir as variações de intensidade sugeridas no poema.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- **Atividade 3**: Essa atividade possibilita interdisciplinaridade com Língua Portuguesa, especialmente com a habilidade **EF15LP17**, uma vez que leva os estudantes a observar os efeitos de sentido que a distribuição e o tamanho das letras provocam em um poema visual.
- Inicialmente, leia com a turma o "Poema preto", de Cecília Cavalieri França, sem modificar as intensidades da fala. Em seguida, peça aos estudantes que leiam o poema individualmente.
- **Atividade 3a**: O áudio **2** apresenta uma leitura do "Poema preto" com variações de intensidade vocal que acompanham o tamanho das letras. Reproduza-o uma vez e, em seguida, converse com os estudantes sobre as impressões que tiveram e o que lhes chamou atenção na leitura, se identificaram as palavras ditas com mais força ou mais suavidade. Incentive-os a comparar a forma visual do poema com a leitura escutada, reconhecendo como os sons são refletidos nas marcações gráficas.
- **Atividades 3b e 3c**: Peça aos estudantes que leiam o poema em duplas, explorando as diferentes possibilidades de intensidade da voz, de acordo com os tamanhos das letras utilizadas na escrita do poema: quanto menor a letra, menor a intensidade da voz; quanto maior a letra, maior a intensidade da voz.
- Ressalte que há frases nas quais a intensidade se mantém a mesma, por exemplo, no verso "a noite preta". No verso seguinte, a intensidade também se mantém, porém, ela é um pouco maior que a do verso anterior. Nos versos "a casa preta" e "o gato preto", as palavras **preta** e **gato** devem ser faladas com maior intensidade, enquanto nas outras palavras a intensidade se mantém menor. Observe que, na frase "a escada preta", as letras vão aumentando de tamanho. Nela, os estudantes deverão relacionar a intensidade da voz com a grafia utilizada, aumentando gradativamente a intensidade da voz, indo do mais suave até o mais forte. Na frase "o buraaacooo preto, preto, preto", os estudantes deverão relacionar a intensidade da voz com a grafia utilizada, diminuindo gradativamente a intensidade, indo do mais forte até o mais suave, quase inaudível. Observe com eles que, nesse poema, a repetição de vogais na escrita da palavra **buraaacooo** remete à ideia de alguém caindo em um buraco.
- **Atividade 3d**: Se possível, grave a leitura conjunta do poema e depois ouça a gravação com os estudantes. Ajude-os a perceber se eles conseguiram realizar as variações de intensidade.

Não escreva no livro.

Os sons podem ser curtos ou longos – Duração

Duração é a propriedade dos sons que determina se eles são curtos ou longos. Em uma música, há sons que duram pouco tempo e outros que duram mais tempo. Em uma mesma melodia, é possível ter combinações de duração, com algumas notas mais curtas e outras mais longas.

Na natureza, a duração dos sons também pode variar: os pingos da chuva são sons mais curtos em relação ao som de um trovão, que é mais longo. Os piados de um pintinho são uma sequência de sons mais curtos que o som do mugido de uma vaca, que é mais longo.



Ilustrações: Débora Miri/ID/BR

Roteiro de aula

- Para o início do trabalho com o subtema "Os sons podem ser curtos ou longos – Duração", peça aos estudantes que observem as imagens.
- Verifique se eles já dominam o conceito de onomatopeia e, se necessário, retome-o com eles.
- Faça coletivamente a leitura do texto.

Orientações didáticas

- Auxilie os estudantes a perceber a linguagem visual apresentada nas duas ilustrações. Na primeira ilustração, as nuvens, as gotas de água e o raio indicam que está chovendo. A onomatopeia **cabruuuum**, por exemplo, representa o som longo de um trovão, e **plim plim plim**, o som curto dos pingos de chuva batendo no chão.
- Na segunda ilustração, a cerca, a relva, as montanhas e os animais indicam se tratar de um ambiente rural. A onomatopeia **muuuu** representa o som longo de um mugido de vaca, e **piu piu piu**, o som curto dos piados dos pintinhos.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO SUBTEMA "OS SONS PODEM SER CURTOS OU LONGOS – DURAÇÃO"

- **(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.
- **(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.

Atividade complementar

- Para aprofundar os conhecimentos dos estudantes, caso considere pertinente, apresente-lhes os termos, de origem italiana, **fortíssimo** (ff) e **pianíssimo** (pp), que são utilizados para designar sons de maior e menor intensidade, respectivamente. Além desses, os termos **forte** (f), **meio forte** (mf) e **piano** (p) indicam sons de intensidade intermediária. Aqui, a palavra **piano** não se refere ao instrumento musical, mas, sim, à intensidade equivalente ao suave, ao fraco. O termo **crescendo** se aplica aos sons que começam pianíssimo e aumentam gradativamente de intensidade, podendo chegar ao fortíssimo. Já o termo **decrescendo** se aplica aos sons que começam fortíssimo e diminuem gradativamente de intensidade, podendo chegar ao pianíssimo.
- Depois de apresentar as indicações de dinâmica e suas abreviações, peça aos estudantes que escrevam as indicações (p, f, mf, crescendo e decrescendo) no poema visual "Poema preto", e auxilie-os a relacionar as variações nos tamanhos das letras com as indicações de dinâmicas, conforme representado a seguir:

a noite preta (pp)
a rua preta (p)
a casa (p) / preta (mf)
o (p) / gato (mf) / preto (p)
a (pp) / escada preta (crescendo) / preta (ff)
O buraaacooo preto preto preto (decrescendo) / O (ff) / preto (pp)

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

Artes integradas

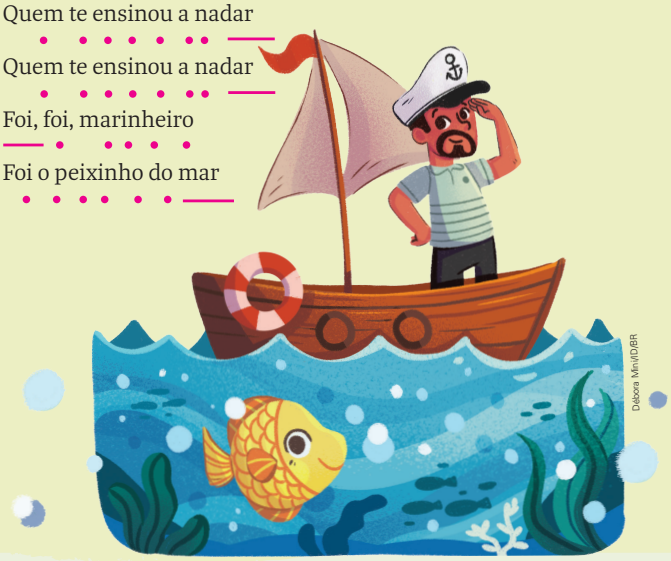
- **Atividades 1 e 2:** É importante que os estudantes ouçam e possam cantar juntos a canção, experimentando uma música de tradição oral presente em diversas regiões do Brasil.

Atividades

1 Leia a letra a seguir. Depois, ouça a canção. 3 Artes integradas

Quem te ensinou a nadar

Quem te ensinou a nadar
Quem te ensinou a nadar
Foi, foi, marinheiro
Foi o peixinho do mar



Débora Minho/BR

Texto da cultura popular.

2 Observe que a canção é formada por sons curtos e sons longos. Agora, cante a canção com os colegas, fazendo os seguintes gestos com as mãos:

a. Nos sons curtos, use a ponta de um dedo como se estivesse batendo em uma porta.

b. Nos sons longos, deslize o dedo pelo espaço, formando uma linha imaginária.

2a. e 2b. Respostas sob os versos da canção.

3 Leia novamente a cantiga. Depois, registre, no caderno, os sons curtos e longos que você cantou. Separe as palavras em dois grupos: palavras com sons curtos e palavras com sons longos. Compartilhe sua resposta com os colegas e verifique se eles chegaram às mesmas conclusões que você.

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes a letra da cantiga "Quem te ensinou a nadar" e peça a eles que apreciem a ilustração. É importante que eles tenham acesso a canções da cultura popular de diversas regiões para vivenciar momentos de apreciação musical contextualizada, reconhecendo os usos e as funções da música na vida cotidiana.

Orientações didáticas

- **Atividade 1**: O áudio **3** traz a cantiga "Quem te ensinou a nadar". Ouça a música com os estudantes algumas vezes e, em seguida, cantem junto com a gravação, até que estejam seguros. Na segunda parte do áudio está disponível a cantiga instrumental, para trabalhar com a turma na atividade **2**.
- **Atividade 2**: Leve os estudantes a perceber os sons de diferentes durações na melodia, relacionando-os com movimentos corporais. Vocês podem combinar outros movimentos corporais para acompanhar a audição.
- Coloque novamente o áudio **3** para os estudantes cantarem junto com a cantiga instrumental que está disponível depois da cantiga cantada. O uso da instrumentação pode auxiliá-los a reconhecer a duração dos sons cantados.
- **Atividade 3**: Prolongue os sons quando cantar a última sílaba (na-DAR) dos dois primeiros versos, a primeira sílaba (FOI) do terceiro verso, e a última sílaba (MAR) do quarto verso. Esses são os sons de duração mais longa da canção. Cante as sílabas curtas sem prolongar as notas, de forma a dar maior contraste na duração dos sons. Esses são os sons de duração mais curta na canção. Essas indicações devem ser respondidas pelos estudantes na atividade. Auxilie-os no que for necessário.
- As atividades possibilitam aos estudantes apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, perceber e explorar os elementos constitutivos da música, assim como formas de registro musical não convencional, além de experimentar canções de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- Depois das atividades, proponha aos estudantes que escolham um trecho de uma canção preferida deles, escrevam esse trecho em uma folha de papel avulsa e façam a análise da duração dos sons: pontos para os sons curtos e linhas para os sons longos. Caso essa atividade seja realizada em aula, selecione a canção proposta por um dos estudantes para que a turma, em conjunto, analise a duração dos sons.

Não escreva no livro.

Os sons são graves ou agudos – Altura

Em música, a **altura** é a propriedade dos sons de serem **graves** ou **agudos**. Costuma-se dizer, por exemplo, que uma pessoa adulta tem a voz mais "grossa" e que uma criança tem uma voz mais "fina", mas os termos utilizados em música são vozes graves ou agudas.

É possível perceber as diferenças entre os sons graves e agudos nos instrumentos musicais. Por exemplo, no contrabaixo, o instrumentista consegue obter notas mais graves e, nos violinos, notas mais agudas. A capacidade de combinar sons de diferentes alturas faz parte da arte musical.

Veja, a seguir, a representação das teclas de um piano.



Quando tocamos as teclas indo da esquerda para a direita, estamos tocando notas cada vez mais agudas.

4



Quando tocamos as teclas indo da direita para a esquerda, estamos tocando notas cada vez mais graves.

Cada tecla branca ou preta produz uma nota de altura diferente. Nesse instrumento, as notas mais graves estão à esquerda de quem toca, e as mais agudas estão à direita. As teclas da parte central produzem notas de alturas intermediárias.

Se houver um piano ou um teclado eletrônico em sua escola ou nos locais que você frequenta, experimente tocar e ouvir as diferenças de altura dos sons que ele produz.

Toque uma tecla de cada vez, começando pelas teclas mais próximas às extremidades e observando os sons mais graves e, depois, os mais agudos. Depois, aos poucos, experimente tocar nas outras teclas, que vão produzir sons de alturas intermediárias.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto, e verifique se eles apresentam dúvidas em relação ao vocabulário. Caso haja, incentive-os a consultar um dicionário.
- Peça a eles que observem as ilustrações que representam o teclado de um piano. Se houver um piano ou um teclado disponível na escola, providencie para que os estudantes possam vê-lo e tocá-lo, comparando as ilustrações com o instrumento real.

Orientações didáticas

- Nesse subtema, a introdução ao conceito de altura pode gerar alguma confusão entre estudantes acostumados a relacionar o termo **altura** com **intensidade**. É importante desconstruir o senso comum que relaciona som alto com som de grande intensidade ou volume, e som baixo com som de pequena intensidade ou volume. Esclareça para eles a nomenclatura técnica da área que relaciona altura com a frequência de vibrações e gradações entre sons graves e agudos.
- Reproduza o áudio **4**, que apresenta as teclas de um piano sendo tocadas das mais graves para as mais agudas e das mais agudas para as mais graves.
- Explique aos estudantes que, na prática, os sons não estão organizados somente em extremos. Entre os sons mais graves e os mais agudos que a orelha humana consegue perceber, há uma gama de alturas que a voz e os diversos instrumentos musicais podem produzir, e também há uma gama de alturas que podem ser encontradas no ambiente e transformadas em músicas de diferentes estilos.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO SUBTEMA "OS SONS SÃO GRAVES OU AGUDOS – ALTURA"

» **(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.

» **(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.

Atividade complementar

- Faça sons curtos batendo com as palmas das mãos uma única vez, ou fazendo intervalos de pausa entre as batidas, e peça aos estudantes que façam marcações em uma folha de papel avulsa, de acordo com os sons produzidos. Também pode ser utilizado um tambor ou outro instrumento de percussão disponível. A cada palma ou batida, os estudantes devem fazer representações no papel em forma de pontos ou pequenos círculos.
- Comece de modo simples, batendo duas palmas com um intervalo de silêncio entre elas. Repita a sequência algumas vezes, deixando claro aos estudantes que o exercício será repetido. Eles podem fazer duas bolinhas ou dois pontos, um ao lado do outro, para marcar sons curtos.
- Depois, bata três palmas, com um intervalo de silêncio entre elas. Os estudantes podem fazer, por exemplo, três bolinhas ou três pontos, um ao lado do outro, para marcar sons curtos, associando o tamanho da pausa com o tamanho do espaço entre cada ponto.
- De acordo com a resposta da turma, aumente o número de batidas, conferindo após cada exercício as respostas dadas pelos estudantes.
- Depois, faça sons longos com sua voz, cantando uma mesma nota por um tempo maior, ou utilize uma flauta doce ou outro instrumento musical disponível para extrair sons de duração mais longa. A cada som longo, os estudantes deverão representar no papel uma linha reta.

Atividade complementar

- Explique aos estudantes que é possível fazer a representação gráfica das diferentes alturas dos sons de maneira relativamente simples, utilizando pontos e linhas. Nos exemplos a seguir, as linhas representam as alturas; a linha inferior é relativa ao grave; a linha intermediária indica os sons intermediários; e a linha superior, os sons agudos. Os pontos representam sons curtos.

1.



- No exemplo **1**, há dois sons graves intercalados por um som mais agudo. Não há sons de altura intermediária.
- No exemplo **2**, apresentam-se três sons curtos, sendo o primeiro um som grave, o segundo um som de altura intermediária e o terceiro, um som agudo.

2.



- Quando representamos sons longos, podemos utilizar traços ou curvas, de acordo com o movimento sonoro que queremos representar. No exemplo **3**, temos um som longo que começa no plano mais grave e vai até o agudo, sem nenhuma pausa entre eles.

3.



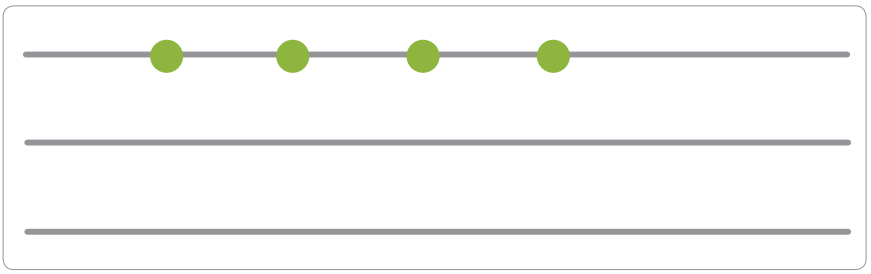
- Já no exemplo **4**, é representado um som longo, que começa em uma nota de altura intermediária, vai se movimentando em direção ao agudo e, em seguida, em direção ao grave, também sem nenhuma pausa entre eles.

4.

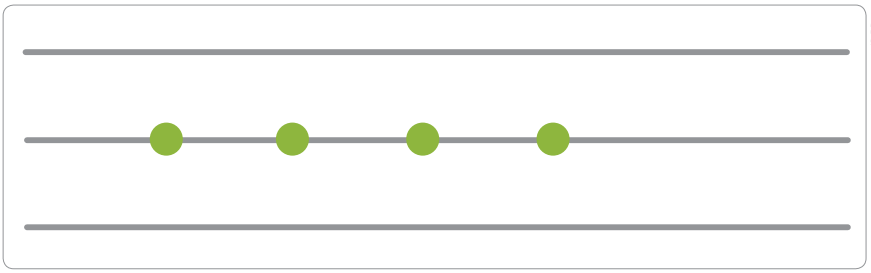


No exemplo a seguir, são apresentados três diferentes planos de altura sonora: os sons agudos são representados pelos círculos na linha superior, os sons de altura intermediária ou médios são representados pelos círculos na linha do meio, e os sons graves são representados pelos círculos na linha inferior.

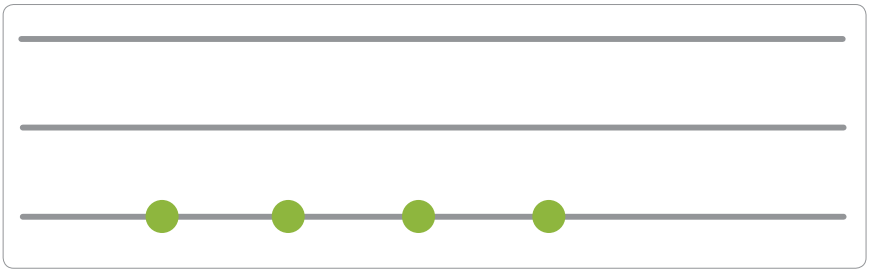
Na linha de cima, são escritos os sons agudos. Escute como eles soam. 5



Na linha do meio, são escritos os sons de altura intermediária. Escute como eles soam.



Na linha de baixo, são escritos os sons graves. Escute como eles soam.



Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- Nos exemplos mostrados, utilizam-se somente sons curtos, representados por pontos nas linhas superior, intermediária e inferior, de acordo com a altura do som.
- O áudio **5** apresenta a gravação de um piano tocando quatro sons repetidos, em três alturas diferentes: sons agudos, sons médios e sons graves. Reproduza o áudio para os estudantes e peça a eles que acompanhem com o dedo a sequência correspondente, apontando os círculos nas imagens: quatro sons agudos – círculos na linha de cima; quatro sons médios – círculos na linha do meio; e quatro sons graves – círculos na linha de baixo.
- Se julgar adequado, trabalhe os outros exemplos apresentados na *Atividade complementar*.
- Esses são apenas alguns exemplos de representação das alturas dos sons em gráficos, utilizando linhas e pontos. Caso considere adequado, proponha novas combinações à turma, solicitando aos estudantes que criem novos gráficos e, em seguida, os reproduzam por meio de sons vocais.

Não escreva no livro.

Atividades

1 Leia e recite a parlenda a seguir em diferentes alturas, conforme indicado nas imagens.

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

Uma pulga na balança
Deu um pulo e foi à França.

Texto da cultura popular.



Débora Mink/ID/BR

a. Primeiro, fale com voz mais **grande**, como se fosse um gigante.

Artes integradas

ID/BR

U ma pul ga na ba lan ça Deu um pu lo e foi à Fran ça

b. Depois, fale com voz mais **aguda**, como se fosse uma pulga, um grilo ou um outro ser bem pequeno.

ID/BR

U ma pul ga na ba lan ça Deu um pu lo e foi à Fran ça

c. Por fim, fale com sua voz na altura usual, como se estivesse conversando com alguém.

ID/BR

U ma pul ga na ba lan ça Deu um pu lo e foi à Fran ça

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *ATIVIDADES*

- **(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.
- **(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.
- **(EF15AR24)** Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- **(EF15CO02)** Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.

Artes integradas

- As parlendas são consideradas práticas letradas que os estudantes experienciam na vida social e também na vida escolar. A parlenda utilizada aqui teve suas rimas preservadas, mas a entonação será modulada de acordo com os exercícios de variação de altura propostos.
- É importante que, durante os exercícios de variação de alturas, o caráter lúdico da atividade com a parlenda seja mantido, para que os estudantes possam experimentá-la de forma prazerosa, como uma brincadeira, integrando a linguagem textual à sonora. Aproveite o momento para explorar as possibilidades expressivas do corpo e da voz, promovendo conexões entre diferentes formas de linguagem e valorizando as manifestações culturais brasileiras presentes nesse gênero tradicional.

Roteiro de aula

- Leia coletivamente todas as etapas das atividades, certificando-se de que os estudantes tenham compreendido a proposta.
- Caso a turma sinta dificuldade na identificação dos sons de altura intermediária, concentre o exercício nos sons de altura oposta: o mais grave possível e o mais agudo possível.
- Para auxiliar o desenvolvimento das atividades, você pode associar a produção de sons com movimentos corporais, pedindo aos estudantes que se agachem na reprodução das vozes graves e que fiquem nas pontas dos pés e com as mãos para cima ao emitirem as vozes agudas.
- Quando os estudantes conseguirem realizar satisfatoriamente os sons graves e os agudos, introduza os sons de altura intermediária.

Orientações didáticas

- O objetivo dessas atividades é trabalhar os planos de altura (agudos, graves e intermediários) com as vozes. Dessa forma, espera-se que os estudantes possam perceber os elementos constitutivos da música; explorar fontes sonoras diversas e diferentes formas de registro musical não convencional; experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros; e experimentar canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- **Atividade 1a**, **1b e 1c**: Leia a parlenda com os estudantes e peça que a recitem de forma livre, todos juntos. Em seguida, solicite que a declamem na altura mais grave, depois na mais aguda e, por fim, na intermediária. Organize a turma em três grupos, para que cada um recite em um plano de altura diferente.

Não escreva no livro.

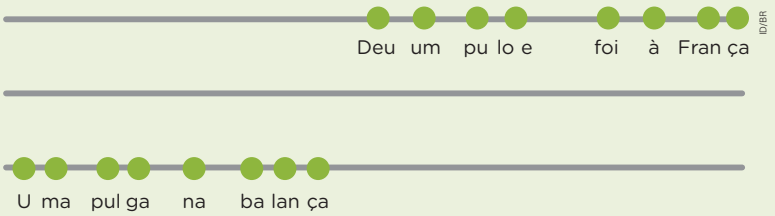
Para complementar

Guia, Rosa Lúcia dos Mares; França, Cecília Cavalieri. *Jogos pedagógicos para educação musical*. Belo Horizonte: Fino Traço, 2005.

Esse livro apresenta vários jogos que facilitam o aprendizado e a consciência musical. Apresenta também material complementar para o ensino dos parâmetros sonoros abordados neste capítulo.

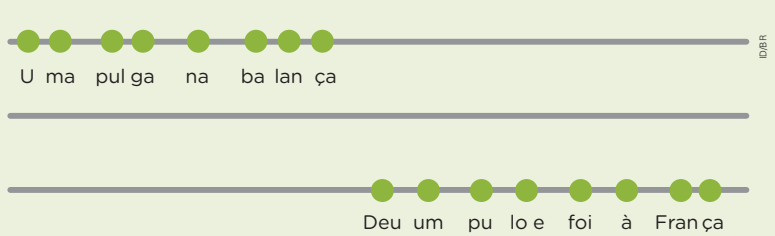
2 Observe as representações a seguir, que misturam alturas, e ouça uma leitura delas. Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

a.

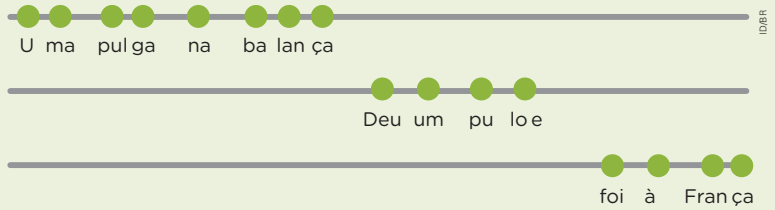


6

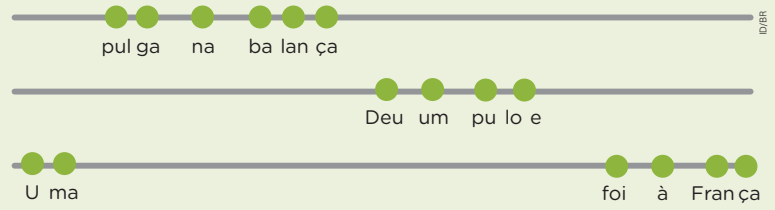
b.



7 **c.**



8 **d.**



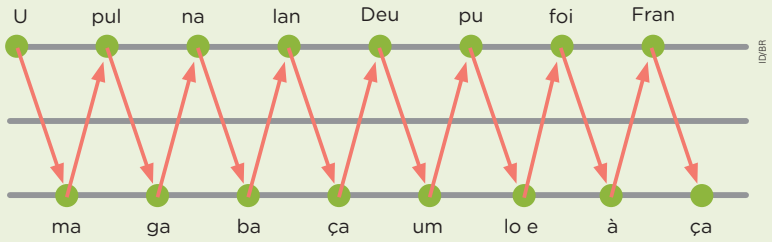
Não escreva no livro.

Orientações didáticas

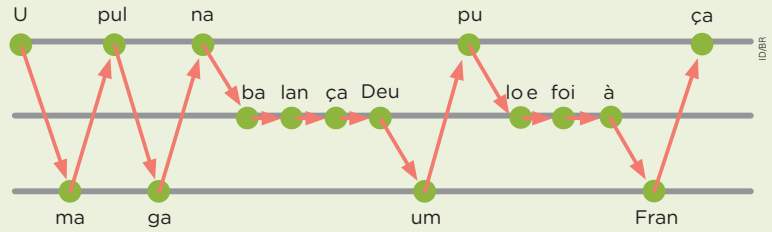
- **Atividade 2**: Leia a instrução com os estudantes e certifique-se de que todos a compreenderam. Analise coletivamente as representações gráficas dos sons, destacando interpretações possíveis. Em seguida, reproduza os áudios **6** a **10**, pedindo que os acompanhem nas partituras. Repita o processo quantas vezes forem necessárias até que relacionem som e imagem com mais segurança.
- **Atividade 3**: Se houver um piano ou um teclado disponível na escola, toque as notas graves, agudas ou intermediárias, enquanto os estudantes recitam a parlenda nas diferentes alturas.
- Para auxiliar os estudantes a explorarem as alturas, seguem orientações específicas. No item **2a**: A primeira parte da parlenda deve ser falada na altura grave, e a segunda parte, na altura aguda. No item **2b**: A primeira parte deve ser falada na altura aguda, e a segunda parte, na altura grave. No item **2c:** A parte "Uma pulga na balança" deve ser falada na altura aguda; já a parte "Deu um pulo e", na altura intermediária; e, por fim, "foi à França", na altura grave. No item **2d**: A parte "Uma" deve ser falada na altura grave; a parte "pulga na balança", na altura aguda; já a parte "Deu um pulo e", na altura intermediária; e a parte "foi à França", na altura grave. No item **2e:** As alturas vão se alternando: cada sílaba é falada em uma altura, começando pela aguda, depois a grave, voltando à aguda, e assim por diante. No item **2f:** Avalie se a turma já é capaz de fazer a leitura da partitura **f** sozinha; caso contrário, reserve-a para um momento posterior. Na parte "Uma pulga na", cada sílaba deve ser falada em uma altura: U- (agudo), -MA (grave), PUL- (agudo), -GA (grave), NA (agudo). Por sua vez, a parte "balança Deu" deve ser falada na altura intermediária. Depois, UM (grave); PU- (agudo), o trecho "-lo e foi à", na altura intermediária; a sílaba FRAN- deve ser falada na altura grave, e a sílaba -ÇA, na altura aguda.
- Para evidenciar as diferenças de altura dos sons, procure tocar uma tecla mais à esquerda do teclado, para acompanhar os estudantes quando eles recitarem na região grave; uma tecla do meio do teclado, para acompanhá-los quando recitarem na região intermediária; e, por fim, uma tecla mais à direita, seguindo-os quando recitarem na região aguda.
- Ao emitir sons mais agudos, talvez os estudantes utilizem a voz com maior intensidade. Ajude-os a diferenciar a intensidade da altura das notas.

Não escreva no livro.

e.



f.



3 É sua vez! Leia a parlenda em voz alta seguindo cada uma das representações da atividade **2**. Veja mais informações nas *Orientações didáticas.*

4 Agora é você quem vai representar a altura dos sons! No caderno, desenhe três faixas horizontais representando os sons agudos, os intermediários e os graves. Depois, distribua a parlenda entre essas faixas, marcando cada palavra de acordo com a altura do som. Quando terminar, leia sua versão em voz alta para os colegas. Resposta pessoal.



Não escreva no livro.

Para complementar

Schafer, Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: Unesp, 1991.

Nesse livro, o compositor canadense Murray Schafer compartilha suas experiências em sala de aula e seus pensamentos sobre as relações entre os sons do mundo, o silêncio relativo e a escuta musical. Ele também apresenta o conceito de paisagem sonora relacionado ao termo "ambiente sonoro", apresentado neste capítulo.

- Durante a atividade, peça que todos recitem juntos a parlenda em cada partitura. Depois, organize a turma em grupos, que recitarão, cada um, uma das parlendas. Por fim, incentive apresentações individuais, orientando que realizem os exercícios de maneira mais lenta, aumentando a velocidade à medida que forem dominando as variações de altura. Se necessário, retome os áudios como referência.
- **Atividade 4**: Essa atividade permite que a turma sistematize os conteúdos estudados. Além disso, permite que os estudantes que não compreenderam o conteúdo nas atividades anteriores possam recuperar as aprendizagens. Escolha alguns estudantes para demonstrar aos colegas as partituras criadas por eles. Finalmente, escolha pelo menos uma partitura criada por um estudante e copie-a na lousa, de modo que todos possam recitá-la.
- A atividade **4** propõe que os estudantes elaborem visualmente uma sequência de execução da parlenda. Essa proposta se articula à habilidade da Computação **EF15CO02**, que orienta a construção de algoritmos para resolver problemas do cotidiano, em uma abordagem interdisciplinar. Ao criarem partituras com variações de altura, os estudantes organizam instruções em ordem lógica – como um algoritmo sonoro-visual. A atividade amplia o entendimento de diferentes formas de representação e expressão.

Não escreva no livro.

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

- **(EF15AR14)** Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
- **(EF15AR15)** Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
- **(EF15AR16)** Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
- **(EF15AR17)** Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
- **(EF15AR24)** Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Explore, experimente e crie!

Música de alturas

Utilizando as próprias vozes, com o apoio de instrumentos musicais (por exemplo, flauta, violão ou teclado), você, os colegas de turma e o professor vão compor uma peça musical que deverá combinar diferentes alturas. Vamos começar?

Etapa 1 - Sons graves, sons médios e sons agudos

1. Com a ajuda do professor, experimentem ouvir o toque de cada instrumento musical disponível, identificando os sons mais graves e os sons mais agudos.
2. Comecem trabalhando com um instrumento de cada vez para facilitar a escuta das diferentes alturas.
3. Depois, explorem os sons de altura intermediária que podem ser produzidos com suas vozes e com os instrumentos disponíveis.



Thaty Mendonça/ID/BR



Thaty Mendonça/ID/BR

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Para a realização da atividade, é necessário algum instrumento musical, como violão, flauta ou teclado. Verifique previamente com a direção escolar se há instrumentos disponíveis na escola ou se é possível consegui-los para a realização da atividade.
- Os estudantes serão convidados a criar pequenas peças sonoras explorando diferentes alturas com base na utilização das próprias vozes, de instrumentos musicais ou de objetos capazes de produzir sons. Isso significa que a música criada deve combinar diferentes alturas.
- Se a escola não tiver uma sala de Arte ou de música, organize a sala de aula de modo que os grupos possam trabalhar de maneira adequada.

Orientações didáticas

- O objetivo dessa atividade é levar os estudantes a experimentar uma criação musical coletiva, combinando diferentes alturas em uma sequência sonora. Dessa forma, além de explorar os elementos constitutivos da música, eles poderão reconhecer características de instrumentos musicais variados, ter contato com diferentes formas de registro musical não convencionais, experimentar improvisações e composições, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, além de vivenciar jogos, danças e canções de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- **Etapa 1**: Auxilie os estudantes a descobrir os sons mais graves e os mais agudos que as vozes e cada um dos instrumentos musicais disponíveis são capazes de produzir.
- Caso perceba que eles conseguem continuar a pesquisa sonora sozinhos, deixe-os trabalhando individualmente ou em pequenos grupos e circule pela sala de aula, tirando dúvidas e incentivando as descobertas.
- Na pesquisa sobre sons intermediários das vozes e dos instrumentos, utilize o mesmo procedimento anterior, trabalhando com cada instrumento separadamente e, depois, deixando que os estudantes façam testes em grupos ou individualmente.
- **Etapa 2**: Os estudantes podem se organizar em subgrupos. Cada subgrupo ficará responsável pela execução de um som ou de uma sequência de sons de determinada modalidade de altura (grave, agudo ou intermediário). Auxilie os grupos na escolha dos instrumentos ou das vozes e, ainda, da modalidade de altura a ser executada. Nesse momento,

Não escreva no livro.

Etapa 2 - Peça sonora

1. Agora que todos já estão familiarizados com as diferenças de altura das vozes e dos instrumentos, organizem a execução de uma peça sonora.
2. Organizem-se em grupos com quatro a seis estudantes. Cada grupo ficará responsável pela execução de um som ou de uma sequência de sons de determinada altura: grave, aguda ou intermediária.
3. Em seguida, organizem os momentos em que cada altura deverá ser executada, formando uma sequência de sons de diferentes alturas. Quando um grupo termina, outro começa. Assim, muda-se a altura dos sons.
4. Combinem também sons de diferentes alturas para serem executados ao mesmo tempo e ouçam o resultado sonoro.
5. Ao final, conversem sobre como foi compor a peça sonora.



Thaty Mendonça/ID/BR

Não escreva no livro.

avalie se é viável misturar vozes e instrumentos em um mesmo grupo, considerando o estágio de musicalidade da turma.

- Em seguida, organize com os estudantes os momentos em que cada modalidade de altura deverá ser executada, formando uma sequência de sons de diferentes alturas. Assim que um som terminar, outro deve começar. Depois, você pode, também, combinar sons de diferentes alturas, a fim de que eles os executem ao mesmo tempo. Nessa atividade, oriente-os a inserir, em alguns momentos, instantes de silêncio.
- Inicialmente, faça a regência, indicando os momentos em que cada grupo de vozes ou de instrumentos são executados e quando deve haver uma pausa entre os sons. Depois, um ou mais estudantes podem se alternar nessa função. Se possível, grave as sequências para ouvi-las posteriormente, de forma que os estudantes identifiquem as diferentes alturas de sons presentes na gravação.
- Finalmente, peça aos estudantes que registrem em uma folha de papel avulsa, em forma de notação musical não convencional, uma ou mais peças que foram gravadas. Para isso, eles podem utilizar símbolos gráficos que representem as diferentes fontes sonoras (vozes e instrumentos), variações de altura, ordem de execução dos sons, etc. Deixe-os usar a imaginação na elaboração dessa partitura alternativa.
- Promova uma conversa final de autoavaliação, incentivando os estudantes a comentarem as etapas da atividade, relacionando-as aos conceitos estudados no decorrer do capítulo. Oriente-os a respeitar a vez de todos falarem, promovendo um diálogo respeitoso.

Não escreva no livro.

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.
- **(EF35LP03)** Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.

Curtiu?

O músico e compositor Lenine (1959-) nasceu no Recife, em Pernambuco. Ele usa sua habilidade de combinar sons e palavras para compor canções.

Em uma entrevista ao jornal *Correio Braziliense*, o artista declarou que acredita que a música ajuda a desenvolver a consciência humana. Leia o trecho a seguir.

> [...] A gente pode, pela música, tocar a alma do outro de uma maneira direta, sem a necessidade das palavras.
> [...]
> Acho que música é remédio, é elixir! Com a música você pode questionar tudo, ir na profundidade da psique humana. Eu acredito em todas essas possibilidades através da música.

Rebeca Oliveira. A gente pode, pela música, tocar a alma do outro, diz Lenine ao *Correio*. *Correio Braziliense*, 8 jul. 2017. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2017/07/08/interna_diversao_arte,608008/entrevista-com-lenine.shtml. Acesso em: 5 maio 2025.

elixir: substância ou medicamento que produz efeito mágico, milagroso.
psique: alma ou mente; o que sentimos e pensamos, diferente do corpo.



Yuri Murakami/Fotoarena

O músico Lenine em apresentação no município de São Paulo, em 2024.

1. O que você acha que Lenine quis dizer com a expressão "tocar a alma do outro"? Resposta pessoal.

2. E você, sente que alguma música consegue "tocar sua alma"? Explique. Respostas pessoais. Alguns estudantes podem dizer que certas músicas afetam sua sensibilidade, deixando-os mais alegres ou tristes. Outros podem dizer que não têm uma relação tão afetiva com a música, por exemplo.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Leia com os estudantes o texto e peça a eles que analisem a foto do músico Lenine. Explique a eles que Lenine é um artista que alia a inspiração, a liberdade criativa e a técnica musical, desenvolvida ao longo dos anos, o que confere grande riqueza artística às suas composições e às suas apresentações. As atividades propostas possibilitam identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical.
- É importante que os estudantes tenham acesso a músicas de diversos gêneros, assim, eles podem vivenciar momentos de apreciação musical contextualizada, reconhecendo os usos e as funções da música em contextos de circulação cotidiana. Se possível, procure com os estudantes, em uma plataforma de música ou de vídeo, a música "De onde vem a canção", de Lenine.

Orientações didáticas

- Oriente os estudantes a ler o trecho da entrevista com Lenine e leve-os a compreender a ideia principal do trecho, que se refere à capacidade da música de atingir o ouvinte por meio dos afetos, agindo ao mesmo tempo como alívio à alma e aprofundamento da consciência.
- **Atividade 1**: Os estudantes podem responder que a música consegue atingir a sensibilidade das pessoas, despertando emoções, prazer ou mesmo sentimentos negativos, apenas pela combinação dos sons, mesmo que seja uma música sem palavras.
- **Atividade 2**: Aceite as opiniões dos estudantes sobre a relação deles com a música.
- **Atividade 3a**: Auxilie os estudantes a compreender a ideia principal do trecho da música "De onde vem a canção", explicando-lhes que essa é a informação mais importante do texto. Essa atividade promove um trabalho interdisciplinar com Língua Portuguesa, especialmente com a habilidade **EF35LP03**, pois leva os estudantes a identificar a ideia principal do texto, demonstrando compreensão global.
- **Atividade 3b**: A pergunta possibilita reflexões interessantes: alguns estudantes podem acreditar que é preciso estudo ou talento específico para criar; outros podem se reconhecer como criadores em potencial. Aproveite a conversa para reforçar que a inspiração pode surgir em qualquer pessoa.
- **Atividade 4**: Permita aos estudantes que se expressem e registrem suas ideias sobre

Não escreva no livro.

3 Leia, a seguir, o trecho de uma canção do músico Lenine. Primeiro, em voz alta, depois, de forma silenciosa. Na sequência, responda às questões oralmente.

De onde vem a canção

De onde
vem
a canção?
Quando do céu despenca
Quando já nasce pronta
Quando o vento é que inventa
De onde vem a canção?

De onde?
De onde vem?
De onde vem a canção?
Quando se materializa
No instante que se encanta
Do nada se concretiza
De onde vem a canção?
[...]

Débora Mini/ID/BR



Lenine. De onde vem a canção. Em: *Chão*. Rio de Janeiro: Casa Nove/Universal, 2011.

a. Converse com os colegas e o professor. Qual é a ideia principal desse trecho da letra da música? Resposta pessoal. Os versos se referem à origem da inspiração para se criar uma canção.

b. Você acha que só artistas têm inspiração para fazer uma canção ou pessoas comuns também podem tê-la?
Resposta pessoal. Acate as diferentes respostas e promova o debate.

4 Forme dupla com um colega. Com base na canção da atividade anterior, pergunte a ele:

"Como você acha que surge a inspiração para criar uma música?"

- Registre, no caderno, o nome do colega e a opinião dele.
Resposta pessoal.

5 Você já criou uma melodia ou uma letra de música? Se sim, qual foi sua inspiração? Respostas pessoais.

Atividade complementar

- Essa atividade auxilia os estudantes a encontrar a ideia principal e a compreender melhor o texto.
- Peça aos estudantes que copiem o trecho da letra em uma folha de papel avulsa, substituindo as palavras "canção", "despenca" e "inventa" por sinônimos e fazendo as adaptações necessárias. Em seguida, faça a eles as seguintes perguntas:

a. O que o autor da letra pergunta várias vezes na canção?
Resposta esperada: Ele pergunta de onde vem a canção.

b. Por que ele pergunta isso?
Resposta esperada: Para saber de onde vem a inspiração para compor uma canção.

c. O que significa dizer que "há canções que despencam do céu, já nascem prontas ou são inventadas pelo vento"?
Resposta esperada: Uma interpretação possível é a de que há canções que surgem de forma quase espontânea.

d. Então, qual é a ideia principal desse trecho da canção?
Resposta esperada: Uma das hipóteses é questionar de onde vem a inspiração para fazer uma canção. Não há uma única resposta.

a criação musical, promovendo um ambiente de acolhimento. Algumas possibilidades de resposta: "a inspiração pode vir de um dom divino", "do trabalho intelectual" ou, ainda, "do treino constante".

- **Atividade 5**: Essa atividade amplia a reflexão iniciada anteriormente, convidando os estudantes a reconhecer em si mesmos a capacidade de criar. Ao falarem sobre experiências pessoais com composição ou invenção de letras, eles têm a chance de se perceber como sujeitos criativos. Crie um ambiente acolhedor, onde diferentes formas de expressão – mesmo que simples ou espontâneas – sejam valorizadas. Caso haja estudantes que nunca tenham criado uma música, incentive-os a imaginar como seria essa experiência e o que poderia inspirá-los. Essa conversa contribui para o fortalecimento da autoestima e da escuta sensível entre os colegas.

- Busque na internet a música de Lenine para reproduzir para os estudantes. Toque algumas vezes para que eles apreendam o ritmo e localizem o trecho apresentado no Livro do Estudante. Depois, se possível, conduza a *Atividade complementar*.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *PESQUISE!*

- **(EF15AR14)** Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
- **(EF15AR15)** Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
- **(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.
- **(EF15AR24)** Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- **(EF15CO04)** Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

Para casa

- **Atividade 1**: Peça aos estudantes que, em casa, escolham três cantigas da tradição oral utilizadas em jogos ou brincadeiras. Eles podem anotar cantigas de que se lembram e, também, pedir ajuda aos pais ou responsáveis ou a amigos.
- Na aula seguinte, peça a eles que compartilhem as canções que pesquisaram, deixando-os livres para, caso queiram, cantar algumas delas para os colegas.

Artes integradas

- A pesquisa e as atividades de experimentação sonora com cantigas da tradição oral possibilitam aos estudantes experimentar canções de diferentes matrizes culturais do Brasil.

Pesquise!

Brincando com a música

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

Artes integradas

É parte do fazer musical combinar sons curtos e longos, graves e agudos, fortes e fracos e de diversos timbres. Os sons podem vir de diferentes instrumentos musicais, das vozes das pessoas, de objetos, de máquinas, da natureza.

1. Pesquise três cantigas da tradição oral em livros, revistas ou na internet. Se precisar, peça ajuda a um adulto. Depois, copie no caderno aquelas de que você mais gostou.
2. Em grupos com até seis estudantes, escolham uma das cantigas pesquisadas para trabalhar com os parâmetros sonoros estudados: altura, intensidade, timbre e duração.
3. Combinem uma forma de cantar a cantiga evidenciando pelo menos um dos parâmetros do som e alterando-o no decorrer da canção.
4. Escrevam a letra da cantiga escolhida em uma cartolina, usando uma forma de notação que represente o parâmetro do som que vocês vão trabalhar.

Dica!

Lembrem-se de escrever com letras grandes para que todos consigam ler o cartaz.

5. Por exemplo, se o parâmetro escolhido for o timbre, uma forma de trabalhar e representar a notação pode ser com cada estudante cantando um verso. Veja o exemplo a seguir.

Se essa rua fosse minha

Se essa rua, se essa rua fosse minha	João
eu mandava, eu mandava ladrilhar	Marina
com pedrinhas, com pedrinhas de brilhante	Gabriel
para o meu, para o meu amor passar	Júlia

Texto da cultura popular.

6. Ensaiem entre vocês. Depois, apresentem a cantiga para os colegas e assistam às apresentações deles. Ao final, conversem sobre os parâmetros sonoros escolhidos e as formas definidas para variá-los durante as apresentações.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Auxilie os estudantes a formar os grupos e a escolher uma das cantigas pesquisadas previamente em casa para o trabalho com os parâmetros sonoros.

Orientações didáticas

- Caso os estudantes façam a pesquisa de cantigas na internet, reforce a importância de pesquisarem páginas confiáveis e de sempre usarem a internet sob a supervisão de adultos responsáveis.
- Cada grupo vai explorar um ou mais parâmetros sonoros (altura, intensidade, timbre e duração), usando vozes, fontes sonoras diversas e registros musicais não convencionais.
- Reserve um momento para os grupos selecionarem a cantiga com a qual vão trabalhar.
- Essa atividade permite que os estudantes que não compreenderam o conteúdo nas seções anteriores possam recuperar as aprendizagens durante a pesquisa.
- **Atividade 5**: Leia o exemplo com a turma, destacando a variação de vozes em cada verso.
- Para variar a altura, podem usar contrastes bruscos; para a intensidade, aumentar ou diminuir o volume gradualmente; para o timbre, modificar as vozes com objetos ou as mãos; e, para a duração, alongar ou encurtar sílabas.
- Pratique com os grupos separadamente e, quando a turma estiver preparada, oriente a combinação de dois ou mais parâmetros ao mesmo tempo. A atividade promove um trabalho interdisciplinar com Computação , especialmente com a habilidade **EF15CO04**, ao propor que cada grupo trabalhe um parâmetro do som. Essa divisão aplica a estratégia de decomposição, reunindo as partes em uma composição coletiva.

Não escreva no livro.

Ensaio geral

Neste capítulo, você aprendeu que:

- as músicas são feitas de sons e de silêncios (chamados de pausas).
- altura, intensidade, timbre e duração são parâmetros dos sons usados na criação e na execução de músicas.
- podemos perceber esses parâmetros com a audição e reproduzi-los com a voz, instrumentos ou objetos.
- o *luthier* é o profissional que constrói manualmente instrumentos de corda.
- é possível representar sons usando palavras, linhas, cores e pontos.



Thaty Mendonça/ID/BR

Multiteca

Livro

- ***Trilha da música***, de Cecília Cavalieri França. Fino Traço, 2012.
  O livro é repleto de músicas, ritmos e brincadeiras sonoras. Você vai conhecer músicos famosos, aprender sobre sons e cantar junto com o CD que acompanha as atividades.

Filme

- ***La luna***. Direção de Enrico Casarosa. Estados Unidos, 2011. (6 min 53 s).
  Esse curta de animação usa sons de vozes, instrumentos e objetos no lugar de falas. Para assistir, peça ajuda a um adulto e procure "Animação La luna" na internet.

Não escreva no livro.

Sugestão de avaliação formativa

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

a. O que você aprendeu sobre o silêncio e a música?

Resposta esperada: Espera-se que mencionem as pausas, momentos em que um instrumento ou voz deixa de soar. Também podem mencionar que o silêncio é relativo, pois sempre há algum som sendo produzido.

b. Como podemos representar as variações sonoras de timbre, altura, duração e intensidade? Dê exemplos para cada um desses parâmetros do som de acordo com o que você estudou no capítulo.

Resposta esperada: As variações sonoras podem ser representadas alterando-se o tamanho de letras nas palavras para indicar intensidade; utilizando-se linhas e pontos para indicar a duração, e cores para indicar variações de timbre; alterando-se a localização espacial de pontos no papel para indicar a altura.

Considere corretas as respostas diversas que sejam pertinentes. Caso estudantes apresentem dificuldades no decorrer da avaliação, retome um conceito por vez com a turma, revisitando as seções e os temas específicos do capítulo. Aproveite o momento para promover a recomposição e a recuperação de aprendizagens.

Orientações didáticas

- Em uma roda de conversa, relembre com os estudantes as habilidades mobilizadas e faça perguntas que os conduzam a uma autoavaliação em relação aos assuntos tratados.
- Leia com os estudantes os pontos do boxe *Ensaio geral* e converse sobre o que eles se lembram de textos e vivências. Em seguida, faça perguntas como: "O que é altura em música?", "Como variar a intensidade?", "Como representar a duração dos sons?".
- Se possível, leia trechos do livro sugerido na *Multiteca* ou assista ao filme indicado, incentivando reflexões em grupo.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *CRIAÇÃO*

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

CRIAÇÃO

Meu videoclipe

Artes integradas

Como você conheceu suas músicas preferidas?

Uma forma comum de divulgar músicas é o videoclipe, que é um vídeo que ilustra uma canção gravada por um artista. Nesse tipo de vídeo, a música é acompanhada por elementos visuais, que podem contar uma história, mostrar a banda tocando, entre outras possibilidades.



Africa Studio/Shutterstock.com/ID/BR

O videoclipe também pode apresentar os músicos e outros artistas dançando a música que o acompanha. Na foto, crianças ensaiam dança para gravar um videoclipe.

Na atividade desta seção, você e os colegas, em grupos, vão criar um videoclipe para uma cantiga popular.

Etapa 1

1. Formem grupos de até cinco estudantes.
2. Ouçam novamente o áudio **3**, com a cantiga "Quem te ensinou a nadar".
3. Prestem atenção no ritmo da cantiga e comecem a criar uma sequência de movimentos. Cada integrante do grupo pode propor um movimento, e vocês conectam um movimento ao outro, criando uma coreografia. Lembrem-se de que os movimentos podem se repetir!
4. Repitam a coreografia várias vezes até que todos saibam dançá-la com a música.

Dica!

Se preferirem, escolham outra cantiga popular para fazer o videoclipe.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- O objetivo da seção é que os estudantes criem, em grupo, um videoclipe dançado.
- **Avaliação diagnóstica**: Para mobilizar os conhecimentos prévios dos estudantes, organize uma roda de conversa e proponha perguntas como "Você sabe o que é um videoclipe musical?"; "Você assiste a vídeos de música com coreografias?".
- Se julgar necessário, selecione com antecedência um videoclipe com coreografia para mostrar aos estudantes.
- Sugere-se que a proposta seja dividida em duas aulas ou que os estudantes sejam avisados antecipadamente da possibilidade de trazerem elementos para o figurino e o cenário de casa. Eles podem usar figurinos simples, objetos da sala de aula e cartazes coloridos como cenário. Você também pode verificar na sala de Arte, se houver uma na escola, materiais para que usem nesse processo.
- Para essa atividade, será necessária uma câmera filmadora, que pode ser do tipo tradicional ou a de um *tablet* com espaço para armazenar os vídeos.
- Caso o equipamento utilizado seja um celular, supervisione sua utilização ao longo da atividade e, ao fim dela, guarde-o conforme as regras da escola, garantindo o uso desse tipo de equipamento apenas como recurso pedagógico.
- Para a edição dos videoclipes, reserve o laboratório de informática. Se os computadores da escola não tiverem um programa de edição de vídeos instalado, há alternativas gratuitas na internet; pesquise as opções com antecedência. Se um celular for utilizado para a gravação, verifique se nele há a funcionalidade de edição de vídeos, que também pode ser utilizada pelos estudantes na edição do videoclipe.
- Verifique a possibilidade de realizar as atividades da seção com o auxílio do professor de Computação.

Orientações didáticas

- **Etapa 1**: Toque novamente para os estudantes o áudio **3**, da cantiga "Quem te ensinou a nadar". Se necessário, repita mais algumas vezes até os estudantes fixarem a canção.
- Alternativamente, os grupos podem escolher outra cantiga, como as pesquisadas na seção *Pesquise!* – Brincando com a música e retomar a cartolina com a letra da canção escolhida. Nesse caso, eles deverão encontrar uma gravação da cantiga escolhida ou cantá-la, de preferência com microfones, acrescentando o áudio durante a gravação (em sincronia) ou posteriormente, por meio de edição.

Não escreva no livro.

5. Depois, escolham elementos como peças de roupa ou objetos para o figurino. Vocês também podem escolher tecidos ou fazer cartazes como cenário.

Etapa 2

1. Com as coreografias ensaiadas e os figurinos e cenários definidos, chegou o momento de gravar o videoclipe.
2. Definam se o som vai ser gravado junto com a dança ou incluído depois, na edição do vídeo. Caso seja gravado junto com a coreografia, garantam que a saída de som fique perto do microfone.
3. O professor vai fazer a filmagem enquanto vocês executam a coreografia.
4. Gravem ao menos dois vídeos da coreografia completa, assim vocês terão como editar o vídeo, escolhendo as partes que ficarem mais adequadas.

Etapa 3

1. Agora é o momento de editar o videoclipe. Se optaram por incluir a música depois da gravação, esse é o momento. Atentem para que a música se encaixe no momento adequado da coreografia.
2. Escolham as cenas que ficaram melhores, montando o videoclipe de maneira criativa.
3. O videoclipe final deve ter cerca de um minuto.

Etapa 4

1. Em um dia combinado, assistam aos videoclipes de todos os grupos.
2. Respeitem a vez de cada grupo, apreciando as produções de todos.



Ariel Skelley/Digital Vision/Getty Images

Assistam aos videoclipes respeitando as produções dos colegas. Na foto, estudantes e professora acompanham o vídeo gravado por outra turma.

Etapa 5

Converse com os colegas e o professor sobre as perguntas a seguir.

1. Você ouviu as ideias dos colegas do grupo e contribuiu com sugestões durante a criação do clipe? Resposta pessoal.
2. O que foi mais difícil de fazer? Resposta pessoal.
3. O que você mais gostou de fazer nessa atividade? Resposta pessoal.

Não escreva no livro.

» **(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

- Ao mobilizar os estudantes na criação de um videoclipe musical, essa seção propõe a articulação do audiovisual com a música, a dança e as artes visuais – esta última, especialmente na criação do figurino e do cenário. Espera-se, dessa forma, que os estudantes possam experimentar a relação entre as linguagens artísticas na elaboração de projetos temáticos.

- Ajude os grupos na seleção de movimentos. Se houver estudantes com deficiência, é importante que a coreografia incorpore suas capacidades de movimentação. Não é necessário que todos façam a coreografia igualmente, mas que todos participem da criação e da execução da coreografia.
- **Etapa 2**: Organize os grupos para a gravação da coreografia com os figurinos e cenários que eles definirem. Ao gravar, opte pela posição horizontal, pois será mais fácil capturar o movimento de todos na câmera. Procure um espaço bem iluminado, mas não grave de frente para uma fonte de luz (por exemplo, uma janela). A fonte de luz deve iluminar os estudantes para que o vídeo tenha melhor qualidade.
- Os grupos podem escolher uma locação na escola para a gravação do vídeo. Uma locação é um lugar físico para filmar alguma coisa fora dos estúdios de gravação. Se possível, percorra a escola com a turma para que cada grupo escolha um lugar para fazer a gravação.
- Aproveite o momento da edição do som para retomar os conceitos de timbre, altura, intensidade e duração aprendidos no capítulo, promovendo uma associação entre eles e os movimentos gravados.
- Caso algum grupo escolha uma cantiga diferente e opte por gravar o áudio, oriente os estudantes no processo de gravação, escolhendo com eles um lugar silencioso para o registro.
- **Etapa 3**: Reserve um momento para que os grupos façam a edição dos vídeos. Oriente-os a escolher as cenas de que mais gostaram das diferentes gravações que foram feitas, para montar um videoclipe que fique como eles pensaram.
- Se os grupos tiverem optado por incluir o áudio posteriormente, é nesse momento que eles devem fazer essa inserção. Oriente os estudantes a cuidarem para que a música esteja sincronizada com o movimento dançado do vídeo.
- Se algum estudante entender de edição, aproveite a oportunidade de inseri-lo nessa atividade de forma mais ativa.
- **Etapa 4**: O ideal é que você tenha os vídeos baixados em um computador e os exiba com projetor e caixa de som. Se isso não for possível, exiba-os no computador com o som do próprio dispositivo.
- Verifique a possibilidade de convidar outras turmas e a comunidade escolar.
- **Etapa 5**: Organize uma roda de conversa com os estudantes e incentive-os a compartilhar com os colegas como foi o envolvimento deles nas atividades propostas, observando a habilidade deles para ouvir e atingir consensos.

Não escreva no livro.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DO CAPÍTULO

Neste capítulo, os estudantes vão:

- compreender a origem do teatro no Ocidente.
- explorar as diferenças entre personagens e narradores no teatro e na literatura.
- desenvolver a improvisação, nas funções de personagem, de narrador e de contrarregra, e ressignificar objetos por meio dessa prática.
- escrever cenas teatrais coletivamente com base em improvisações.
- reconhecer o teatro como uma arte coletiva, que envolve o trabalho de diferentes profissionais.
- compreender o teatro como a arte do encontro entre artistas, técnicos e público em um mesmo tempo e espaço.
- explorar a regra dos terços no enquadramento de uma foto e experimentar possibilidades com luz e sombra, contraste e temperatura na captura e na edição da imagem.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Competências

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

Habilidades

- **Habilidades de Arte:** EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR23 e EF15AR26.
- **Habilidade de História:** EF03HI12.
- **Habilidades da Computação:** EF03CO01, EF03CO02 e EF03CO03.



Não escreva no livro.

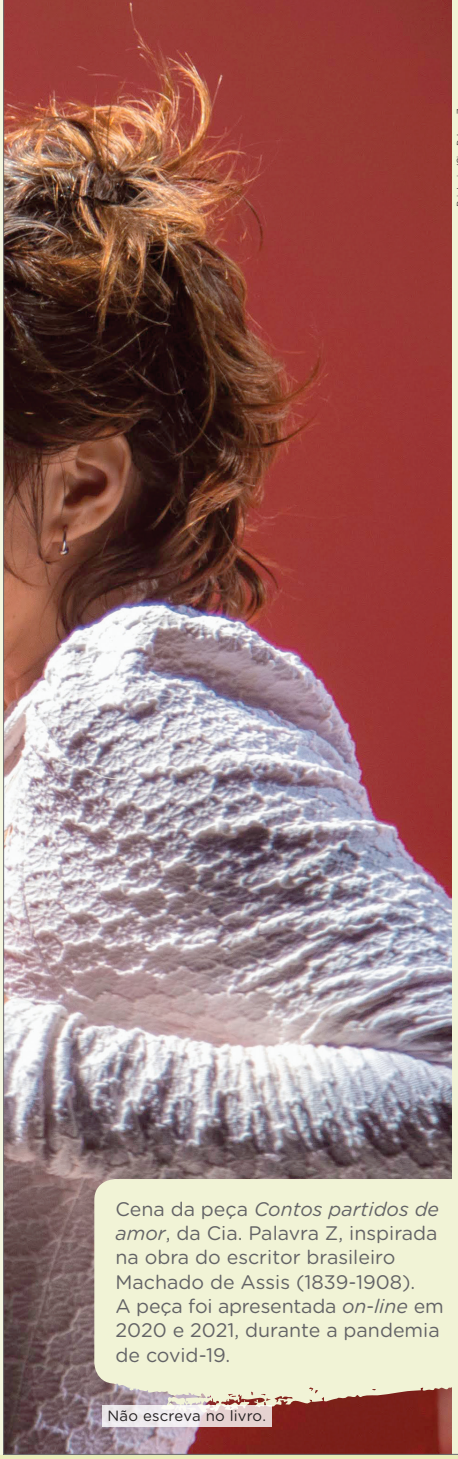
Roteiro de aula

- É importante que o primeiro contato dos estudantes com o capítulo ocorra de modo lúdico, se possível em uma roda de conversa. Se não houver sala de Arte na escola, organize as carteiras da sala de aula em um círculo.
- Observe a foto das páginas de abertura com a turma, pedindo a um ou mais estudantes que leiam o texto inicial. Oriente-os a ler a legenda da foto e a observar mais uma vez a imagem, estabelecendo relações entre elas.
- Em seguida, proponha as questões para que sejam respondidas oralmente pelos estudantes. Certifique-se de que todos se expressem livremente, respeitando a vez de falar de cada um e as opiniões dos colegas.

Orientações didáticas

- O objetivo do texto e das atividades propostos na abertura do capítulo é que os estudantes reconheçam e apreciem formas distintas de manifestações do teatro, presentes em diferentes contextos.
- As atividades constituem um importante instrumento de avaliação e diagnóstico dos conhecimentos prévios dos estudantes.
- **Atividade a**: É possível que os estudantes citem as cores predominantes na cena (vermelho e branco), as expressões facial e corporal dos atores, os objetos que trazem nas mãos, o cenário, entre outros elementos cênicos.
- **Atividade b**: Comente com os estudantes que, pelo fato de os atores estarem próximos um do outro, pelos gestos e pela forma como olham um para o outro, é possível dizer que expressam ternura, afeto ou amor, por exemplo.
- Durante o desenvolvimento das atividades, podem surgir outras questões sugeridas por você ou pelos estudantes com base na imagem.

Não escreva no livro.



Rai Junior/Cia. Palavra Z

Cena da peça *Contos partidos de amor*, da Cia. Palavra Z, inspirada na obra do escritor brasileiro Machado de Assis (1839-1908). A peça foi apresentada *on-line* em 2020 e 2021, durante a pandemia de covid-19.

Não escreva no livro.

CAPÍTULO 4

Teatro: arte do encontro

O teatro é uma das formas de arte mais antigas da humanidade. Diferentemente do cinema e da televisão, em que as cenas são gravadas, no teatro os artistas e o público costumam estar no mesmo lugar ao mesmo tempo.

Há também grupos de teatro que gravam suas peças para exibição na internet, além de atores que, em peças presenciais, participam *on-line*.

Ciranda

- Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as perguntas a seguir.

a. O que mais chama a sua atenção na cena?
Resposta pessoal.

b. O que você acha que os atores estão expressando? Por quê?
Respostas pessoais.

c. Em sua opinião, quais são as diferenças entre uma peça presencial e uma peça *on-line*?
Resposta pessoal.

HABILIDADE MOBILIZADA NA ABERTURA DO CAPÍTULO

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

Saiba mais

No trecho a seguir, o crítico argentino Jorge Dubatti (1963-) discorre sobre a caracterização do teatro como uma arte viva que se dá no convívio entre artistas e espectadores. Leia o trecho.

[...] o convívio, manifestação ancestral da cultura viva, diferencia o teatro do cinema, da televisão, do rádio, [...] [da internet] e dos *chats*, porque o teatro exige a presença viva, real, de corpo presente, dos artistas, em reunião com os técnicos e os espectadores, à maneira do ancestral banquete ou simpósio grego. Chamamos convívio teatral à reunião de artistas, técnicos e espectadores em uma encruzilhada territorial e temporal cotidiana (uma sala, uma rua, um bar, uma casa, etc. no tempo presente), sem intermediação tecnológica que permita a subtração territorial dos corpos no encontro.

[...]

DUBATTI, Jorge. Convivio y tecnovivio: el teatro entre infância y babelismo. *Revista Lamparina*, Belo Horizonte, v. 1, n. 5, p. 102-114, fev. 2014. (Tradução dos autores especialmente para esta obra.)

- **Atividade c**: Os estudantes podem mencionar, por exemplo, que, no teatro presencial, há o contato direto com o público, e que, em uma peça transmitida virtualmente, essa relação é mediada por um dispositivo com acesso à internet, como computador, celular, *tablet*, TV, etc. Eles também podem dizer que, no teatro presencial, artistas e público compartilham o mesmo espaço físico, o que não ocorre com o teatro *on-line*.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO TEMA "NARRADORES E PERSONAGENS" E 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.
- **(EF03HI12)** Comparar as relações de trabalho e lazer do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências.

Saiba mais

Para Aristóteles, na *Poética*, o acontecimento, no teatro, se dá pela ação da personagem, e uma ação inicial gera as consequências que conduzem a um final trágico. Com base nessas informações, realize com a turma a atividade proposta no texto a seguir. [...]

Peça aos alunos que, em grupo, criem uma história que contenha três momentos principais (início, em que tudo se passe bem; meio, em que o protagonista cometa um erro grave; e fim, em que tudo termine mal). Uma vez criada a história, um título geral e subtítulos para cada um dos três momentos devem ser inventados. Em seguida, uma "foto", isto é, uma imagem em grupo, em forma de estátuas humanas, deve ser ensaiada para cada um dos três momentos. A apresentação dessas "fotos" será acompanhada da leitura do título geral e dos subtítulos, deixando que os espectadores construam, em sua imaginação, a história

Narradores e personagens

Uma das possíveis definições de teatro é dizer que se trata da representação de uma história com atores que interpretam personagens, que podem ser pessoas, animais, objetos, etc. Elas podem ser inventadas ou inspiradas em pessoas que existem ou já existiram.

A palavra **teatro** vem do grego *théatron*, que, em português, significa "lugar de onde se vê". Apesar de essa palavra ter surgido na Grécia Antiga, o teatro já estava presente em rituais de vários povos desde as primeiras civilizações.

tragédia grega: gênero teatral da Grécia Antiga caracterizado por temas considerados nobres e pelo final trágico.

coro: no teatro grego, grupo de atores que participava da peça de forma conjunta, comentando as ações.



João Caldas F°/Acervo do fotógrafo

Montagem da tragédia grega *Hécuba*, de Eurípides (que viveu há cerca de 2500 anos), dirigida por Gabriel Villela (1958-). Em cena, a atriz Walderez de Barros (no centro, sem máscara) e o coro, com máscaras feitas pelo artista plástico Shicó do Mamulengo.

Atividades

a. Em um espaço teatral convencional, pois se observa um cenário ao fundo e pouca luz na parte superior da imagem.

- Observe a cena da montagem de *Hécuba* e responda às questões a seguir, justificando suas respostas.

a. A peça parece estar sendo representada em um edifício teatral ou em um espaço aberto, como uma rua? Justifique.

b. As máscaras usadas na peça transmitem quais sentimentos?
Resposta pessoal. Os estudantes podem afirmar, por exemplo, que as máscaras demonstram tristeza, perplexidade ou preocupação.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Peça aos estudantes que leiam o texto alternadamente. Aproveite para fazer correções de prosódia e de pronúncia de palavras, bem como esclarecer dúvidas de vocabulário.
- Observe as fotos com os estudantes e peça a eles que leiam as informações das legendas, relacionando-as com as imagens.
- Proponha as atividades, certificando-se de que todos tenham compreendido o que se pede. Promova uma roda de conversa para os estudantes debaterem as questões.

Orientações didáticas

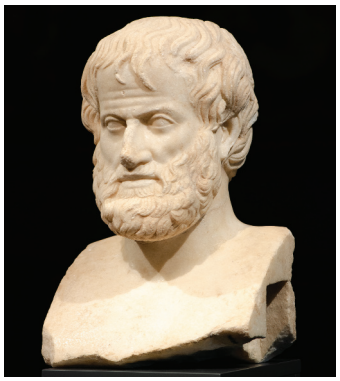
- Com a leitura do texto e a realização das atividades, os estudantes são convidados a conhecer e a apreciar contextos diversos e diferentes formas de manifestações teatrais, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.
- A montagem de *Hécuba*, de Eurípides (*c.* 480 a.C.-406 a.C.), foi a primeira incursão pela tragédia grega realizada pelo diretor brasileiro Gabriel Villela (1958-). Ela apresenta vários elementos da cultura latino-americana que podem ser observados na foto, presentes no figurino, nos tecidos e nos adornos usados pelo coro e pela protagonista Hécuba, rainha troiana que foi feita cativa pelos gregos após a guerra de Troia, interpretada, nessa montagem, pela atriz Walderez de Barros (1940-). Vilela também incluiu, no coro, máscaras encontradas na obra do artesão potiguar Shicó do Mamulengo. No teatro grego, tanto em tragédias quanto em comédias, o coro sempre aparecia com máscaras. Elas ajudavam a ampliar a voz dos atores e permitiam ao público reconhecer rapidamente as personagens que estavam no palco.
- Solicite aos estudantes que observem novamente a foto da peça e chame a atenção deles para a diferença entre a heroína, Hécuba, que está com o rosto descoberto, e o coro, que usa máscara. Leve-os a perceber que o coro, na tragédia, é uma expressão coletiva, muitas vezes representando os mais velhos da cidade, que alertam o herói sobre os erros que o levarão ao desfecho trágico.
- Ao introduzir o teatro clássico grego aos estudantes, utilizou-se a palavra grega *théatron*, "lugar de onde se vê"; contudo, o objetivo neste capítulo não é estabelecer uma linha histórica do início do teatro ocidental, na Grécia, até hoje, pois, entre outras razões, a teatralidade é um elemento

Não escreva no livro.

O filósofo grego Aristóteles (que viveu há cerca de 2500 anos) escreveu a *Poética*, obra em que abordava, entre outros temas, o teatro. Para ele, uma peça teatral deveria apresentar uma história com início, meio e fim.

Atualmente, há muitas formas de fazer teatro. Em algumas peças, as personagens contam uma história por meio de ações e diálogos. Em outras, há um **narrador** que conta a história durante a encenação. Em muitas peças, os atores representam personagens fictícios; em outras, representam personagens reais. Há, ainda, peças em que não existe a preocupação de contar uma história com início, meio e fim. A diversidade de formas de criação e encenação é uma das principais características do teatro **contemporâneo**.

narrador: quem conta a história – o narrador pode ou não estar envolvido na ação das personagens.
contemporâneo: referente ao tempo atual.



Museu da Acrópole, Atenas, Grécia. Fotografia: Michele Ursi/Shutterstock.com/ID/BR

Autor desconhecido. Busto de Aristóteles, final do primeiro século. Mármore, 45,8 cm × 21,8 cm.



Preto Perola/Alamy/Fotoarena

Odeão de Herodes Ático, antigo teatro grego construído no século 2, em Atenas, na Grécia. Na década de 1950, esse teatro foi restaurado e voltou a ser usado para apresentações e festivais. Foto de 2019.

completa. Esses últimos devem fechar os olhos e abri-los somente ao sinal dado pelo grupo que se apresenta, de modo a não acompanharem a transição entre as "fotos", vendo-as apenas quando inteiramente montadas.

A aplicação da estrutura da tragédia ao exercício teatral das três "fotos" permite praticá-la e experimentá-la. Evidentemente, alcançar os sentidos mais profundos do trágico, em que pese seus efeitos de terror e piedade, não constitui o objetivo da proposta. No mais das vezes, o resultado, tal como percebido pela plateia de alunos, é cômico. Mesmo que os acontecimentos mostrados sejam funestos e seus desfechos, terríveis, as cenas tendem ao humor, dada a própria natureza do exercício que envolve a surpresa e a comunicação direta com a plateia. Isso não representa um problema em si, sendo o objetivo, afinal, simplesmente experimentar, no presente, algum elemento pertencente ao teatro do passado.

[...]

Ferreira, Taís; Oliveira, Mariana. *Artes cênicas*: teoria e prática no Ensino Fundamental e Médio. Porto Alegre: Mediação, 2016. p. 99-100.

presente em diversos rituais e celebrações humanas desde as primeiras civilizações.

- **Atividade a**: Observe com a turma a presença de iluminação artificial e de um cenário ao fundo da imagem, além de um espaço preto na parte de cima, que pode indicar uma bambolina – tipo de cobertura do palco de teatro usada para ocultar os refletores.
- **Atividade b**: Oriente os estudantes a observar que as máscaras apresentam olhos grandes e bem abertos, o que pode passar a impressão de preocupação. As bocas foram esculpidas com os lábios abertos e as comissuras para baixo, dando a impressão de tristeza.
- A *Poética*, de Aristóteles, entre outros assuntos, propõe uma reflexão crítica sobre o teatro da Grécia no século V a.C., introduzindo o conceito de personagem e outros elementos importantes do teatro.
- Aristóteles explica que, no teatro, a fábula (ou o enredo) se constrói com base nas ações de uma personagem e que, nas tragédias e nas comédias gregas, essas ações se dão mediante os diálogos entre as personagens e as intervenções do coro.
- Outro elemento importante da *Poética*, de Aristóteles, e que influencia até hoje a estruturação do teatro, do cinema e da literatura, é a ideia de uma ação (erro trágico) que desestabiliza a situação inicial e tem consequências que culminam no desfecho funesto.
- Até hoje, há uma estrutura de concepção aristotélica comum em narrativas: o início, o desenvolvimento e o desfecho.
- O trabalho com esse tema favorece uma abordagem interdisciplinar com História, especialmente com a habilidade **EF03HI12**, uma vez que leva os estudantes a comparar a maneira como as pessoas produziam e assistiam a peças de teatro – uma atividade de cultura e lazer – no passado com a atualidade, analisando mudanças e permanências. Mais adiante, os estudantes vão tomar conhecimento de outras formas de teatro, que ocupam espaços públicos e que se valem da tecnologia para acontecer, de modo que essa interdisciplinaridade perpassa os estudos realizados no capítulo como um todo.

HABILIDADE MOBILIZADA 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.

Atividades

- Leia o trecho de um conto e, a seguir, o trecho de uma peça teatral. Depois, faça as atividades no caderno.

Texto 1

O príncipe sapo ou Enrique de Ferro

Há muito tempo, quando os desejos se realizavam, vivia um rei com suas três lindas filhas em um grande castelo. A mais bela das três princesas era a caçula, menina tão linda que até o sol ficava admirado sempre que iluminava o seu rosto.

Ao lado do castelo do rei havia um bosque e no meio desse bosque, entre velhas árvores, uma lagoa profunda e escura refrescava tudo ao redor. Nos dias mais quentes, a linda princesinha ia até o gramado, ao lado da lagoa, para brincar com sua bola de ouro. Ela jogava a bola para o alto e corria para pegar, antes que caísse no chão. E assim, a princesa jogava sozinha, por um bom tempo, até se cansar de brincar.

Uma tarde, a princesa se distraiu e deixou sua bola de ouro cair na grama, de onde ela rolou e mergulhou na água escura da lagoa. Ao ver sua bola desaparecer no lodo, a princesinha começou a chorar. Chorou tanto e tão alto, que chamou a atenção de um sapo.

Aos pulos, ele se aproximou e perguntou o que havia acontecido. A princesa, quando viu o sapo, achou o bicho muito feio, mas parou de chorar e contou que a sua bola de ouro havia caído na lagoa.

[...]



Graziela Andrade/ID/BR

Jacob Grimm e Wilhelm Grimm. *O Rei Sapo ou Henrique de Ferro*. Adaptação: Sueli Maria de Regino. Bibliolibras. Disponível em: https://repositorio.bc.ufg.br/riserver/api/core/bitstreams/7929bdd7-9385-4928-9d84-f43397b2fee2/content. Acesso em: 8 set. 2025.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Faça com os estudantes a leitura do trecho do conto em voz alta. Solicite a eles que leiam o texto mais de uma vez para facilitar a compreensão.
- Organize a leitura do texto dramático (texto **2**), dividindo-o entre três estudantes, um para cada personagem e outro para as rubricas. Depois, peça a outro trio que leia o texto mais uma vez.
- Faça a leitura coletiva das questões. Os estudantes devem responder às perguntas de forma individual no caderno. Reserve um momento da aula para a correção coletiva.

Orientações didáticas

- Com as atividades da seção, pretende-se trabalhar com os estudantes a compreensão de textos, a identificação de gêneros textuais e a fluência em leitura oral, além de levá-los a reconhecer e a apreciar histórias dramatizadas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.
- Após a leitura, converse com os estudantes sobre as semelhanças entre os textos, como a presença de personagens. Explore também as diferenças entre os textos, como a presença do narrador no conto, que descreve os acontecimentos, e a presença de rubricas na peça.
- Comente com eles as marcas do texto dramático, como o uso de maiúsculas para indicar a personagem e de fonte diferente para a rubrica. Leve-os a perceber a importância dessa diferenciação, colaborando para a compreensão do texto dramático e para o processo de alfabetização dos estudantes.
- Reforce com a turma que, nesse trecho da peça, as ações não têm um narrador: elas são realizadas pelas personagens, por meio de movimentos, gestos e falas.
- **Atividade a**: No texto **1**, há o rei, as três princesas e um sapo. É possível identificá-las nos trechos "[...] vivia um rei com suas três lindas filhas [...]" e "[...] chamou a atenção de um sapo.". No texto **2**, há duas personagens: Pluft e a mãe de Pluft. É possível identificá-las pelo nome que aparece no início de cada fala: "MÃE" e "PLUFT".
- **Atividade b**: Espera-se que os estudantes percebam que há um narrador no conto. Ele conta a história, apresentando os lugares, as situações e as personagens, sem se envolver na ação.
- **Atividade c**: Verifique se os estudantes observaram que, na peça, a história é contada por meio do diálogo entre as personagens. Espera-se que eles percebam que, nesse texto, são as próprias personagens, com suas falas, que apresentam a situação,

Não escreva no livro.

Texto 2

Pluft, o fantasminha

PLUFT – Mamãe!

MÃE – O que é, Pluft?

PLUFT (*sempre com a boneca de pano*) – Mamãe, gente existe?

MÃE – Claro, Pluft, claro que gente existe.

PLUFT – Mamãe, eu tenho tanto medo de gente! (*Larga a boneca.*)

MÃE – Bobagem, Pluft.

PLUFT – Ontem passou lá embaixo, perto do mar, e eu vi.

MÃE – Viu o quê, Pluft?

PLUFT – Vi gente, mamãe. Só pode ser. Três.

MÃE – E você teve medo?

PLUFT – Muito, mamãe.

MÃE – Você é bobo, Pluft. Gente é que tem medo de fantasma e não fantasma que tem medo de gente.



Arquivo/Acervo Memória O Tablado

▲ Cena da primeira montagem da peça *Pluft, o fantasminha*, de Maria Clara Machado (1921-2001), na escola de teatro O Tablado, no município do Rio de Janeiro, em 1955.

Maria Clara Machado. Pluft, o fantasminha. Em: *Teatro I*. Rio de Janeiro: Agir, 1985. p. 171-172.

a. Quem são as personagens do texto **1** e do texto **2**? Como você as identificou em cada texto?
Veja a resposta nas *Orientações didáticas*.

b. Em qual dos trechos há um narrador contando a história? Esse narrador participa das ações que ocorrem no trecho?
Há narrador no trecho do texto **1**. Ele não participa das ações, apenas conta a história.

c. Em qual dos textos as próprias personagens contam os acontecimentos? No trecho do texto **2**. Nele, as personagens dialogam e realizam as ações.

d. Como é o lugar onde se passa o conto? Que elementos permitem identificar isso? O conto parece ocorrer em local aberto e com uma paisagem bem verde. É possível perceber isso pela presença do bosque e de uma lagoa.

e. Em qual dos textos a personagem expressa os próprios sentimentos? Cite um trecho que comprove isso.
No texto **2**. Isso se comprova no trecho "Mamãe, eu tenho tanto medo de gente!".

f. Em textos teatrais, é comum a presença de **rubricas**, que explicitam detalhes das ações das personagens em cena. Anote no caderno as rubricas do segundo texto.
(*sempre com a boneca de pano*); (*Larga a boneca.*).

Não escreva no livro.

Saiba mais

Para refletir sobre a função do teatro como linguagem artística do componente curricular Arte, leia um trecho do pesquisador francês Patrice Pavis (1947-) a respeito do teatro didático.

[...]

É didático todo teatro que visa instruir seu público, convidando-o a refletir sobre um problema, a entender uma situação ou a adotar uma certa atitude moral ou política.

Na medida em que o teatro geralmente não apresenta uma ação gratuita e privada de sentido, um elemento de didatismo acompanha necessariamente todo trabalho teatral. O que varia é a clareza e a força da mensagem, o desejo de mudar o público e de subordinar a arte a um desígnio ético ou ideológico. [...]

A reivindicação de uma poesia didática remonta à mais Alta Antiguidade; ela alia, em sua forma clássica, a *Arte Poética de Horácio* (14 a.C.), o útil ao agradável, pretendendo edificar o público. A Idade Média concebe esta edificação como uma educação religiosa, ao passo que, no Renascimento, as poéticas se combinam para moralizar a literatura. [...]

Nossa época está menos aberta a este gênero de discurso didático [...]. Por outro lado, ficou evidente que o sentido e a mensagem nunca são dados diretamente, que eles residem na estrutura e na forma, no não dito ideológico. A partir de então, a aliança das palavras "arte didática" se revela pouco favorável a uma reflexão séria e realmente pedagógica sobre arte e sobre política.

[...]

Pavis, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999. p. 386-387.

o lugar e o conflito da cena. É importante lembrá-los de que essa é apenas uma das possibilidades de fazer teatro e que o teatro contemporâneo, por exemplo, utiliza narrador em diversas peças.

- **Atividade d**: Oriente os estudantes a reler o conto e a anotar no caderno os trechos em que o narrador descreve o espaço.
- **Atividade e**: Peça aos estudantes que releiam os dois textos. Espera-se que eles localizem, no texto **2**, a emoção "medo".
- **Atividade f**: Leve os estudantes a localizar as rubricas no texto **2**.
- A classificação dos textos em conto e peça é de estudos literários recentes. Durante muito tempo, o teatro foi sinônimo de texto dramático, e a literatura, de área do conhecimento responsável por estudar o teatro.
- Na segunda metade do século XX, com o desenvolvimento dos estudos teatrais, os aspectos do espetáculo e da encenação foram se desvinculando do texto dramático.
- Atualmente, chama-se teatro tanto o texto dramático quanto a encenação. No entanto, reduzir o estudo do teatro ao texto dramático elimina todos os outros sentidos e os elementos que o teatro carrega além do texto.
- É comum que, na escola, o teatro seja tratado como uma ferramenta pedagógica para atingir outro objetivo, como aprender as leis de trânsito ou prevenir acidentes. No entanto, ao transformar o teatro em ferramenta, corre-se o risco de reduzir seu potencial estético e convivial, isto é, destituí-lo daquilo que o faz ser teatro.
- É importante ter em mente que, no desenvolvimento do componente curricular Arte, o teatro é um fim em si mesmo. Os estudantes são convidados a experimentar o teatro por se tratar de uma forma diferenciada de compreender e de reinventar o mundo.

Não escreva no livro.

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

- **(EF15AR19)** Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).
- **(EF15AR20)** Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- **(EF15AR21)** Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
- **(EF15AR22)** Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

Explore, experimente e crie!

E agora?

Vamos fazer um jogo de improvisação?

1. Formem grupos com até três estudantes.
2. Um de vocês será a **personagem** e deverá ficar de frente para os outros dois, que serão os **narradores**. A personagem vai improvisar uma cena de acordo com o que os narradores sugerirem.
3. O jogo começa com a personagem perguntando aos narradores:

"E agora?"



Graziela Andrade/DVBR

4. Um dos narradores sugere uma ação, por exemplo: "Agora, você se espreguiça!".
5. Se a personagem concordar com a proposta, responde "Sim!" e se espreguiça. Se não gostar, responde "Não!" e pergunta ao outro narrador: "E agora?".
6. Isso se repete até a personagem aceitar uma das propostas e realizar a ação.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Para essa atividade, proponha a formação de grupos com três estudantes e promova uma conversa com eles para que retomem o sentido de personagem e de narrador.
- Leia coletivamente todas as etapas da atividade, certificando-se de que os estudantes tenham compreendido a proposta. Oriente-os a consultar o texto sempre que necessário.
- Quando a atividade tiver sido concluída, realize uma roda de conversa, incentivando os estudantes a compartilhar entre eles as impressões e as sensações que tiveram. Peça que descrevam o que mais chamou a atenção deles na atividade e que comentem o motivo. Se julgar adequado, oriente-os a anotar os principais pontos dessa conversa no caderno.

Orientações didáticas

- A atividade proposta na seção tem o objetivo de levar os estudantes a realizar improvisações curtas para a elaboração de cenas, reconhecendo narradores e personagens, descobrindo teatralidades no processo de desenvolvimento da personagem e explorando possibilidades criativas do movimento e da voz. Espera-se, dessa maneira, que eles descubram teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais; pratiquem o trabalho colaborativo; exercitem a imitação e o faz de conta; e experimentem possibilidades criativas de movimento e de voz.
- A improvisação é um procedimento criativo bastante utilizado no teatro, tanto na formação teatral, no processo de criação de cenas, quanto diante do público, em espetáculo improvisado. Trata-se de técnicas que possibilitam a criação por meio de diferentes premissas sem haver, necessariamente, uma preparação anterior da cena.
- Auxilie a turma a formar grupos, que devem ficar espalhados pela sala de aula. Inicialmente, todos podem realizar a atividade simultaneamente para experimentar a estrutura proposta. Depois, os grupos vão se apresentar uns para os outros. As cenas devem ser curtas, de cerca de 2 minutos, para que todos os grupos possam se apresentar.
- Incentive os estudantes que estão no papel de narradores a propor movimentos que contribuam para a composição das personagens pelos colegas.
- Incentive-os, ainda, a explorar diferentes modulações da voz no desenvolvimento da cena e das personagens.

Não escreva no livro.

7. Depois de executar a ação, a personagem pergunta novamente a um dos narradores: "E agora?", e assim por diante.
8. Façam mais algumas rodadas e troquem de papel, de forma que todos experimentem ser narrador ou personagem pelo menos uma vez.
9. Depois do jogo, apresentem-se para a turma. Na apresentação, não é necessário repetir as ações que já foram realizadas. Continuem improvisando, tentando manter o jogo interessante para quem assiste e para quem faz.



10. Ao final, em uma folha de papel avulsa, escrevam um diálogo para uma cena baseada em alguma improvisação do grupo ou nas improvisações a que vocês assistiram.
11. Releiam o texto e verifiquem se ele precisa de ajustes. Façam as modificações necessárias e passem o texto a limpo.
12. Os diálogos escritos também podem ser encenados em sala de aula ou gravados e disponibilizados para toda a turma.
13. Se optarem por gravar a cena, o professor fará a gravação. Ensaiem algumas vezes e só depois façam a gravação para mostrar para a turma.
14. Se possível, combinem com o professor uma forma de publicar ou exibir a gravação em um *blog* ou *site* da escola, mediante autorização de seus familiares.

Dica!

Lembrem-se de oferecer todas as informações de que o leitor precisa para compreender a cena. Para descrever ações e orientações da cena, utilizem as **rubricas**. Elas devem aparecer entre parênteses.

Não escreva no livro.

Para complementar

Caballero, Ileana Diéguez. *Cenários liminares*: teatralidades, *performances* e política. Uberlândia: Edufu, 2016.

A pesquisadora mexicana propõe o conceito de liminaridade para entender a cena contemporânea latino-americana, analisando espetáculos, intervenções e *performances* da Argentina, do México e do Peru. Nessa análise, revela a multiplicidade de formas do teatro atual e sua relação liminar (fronteiriça e intercambiável) com outras artes, especialmente as artes visuais.

Deserto. Direção: Guilherme Weber. Brasil, 2017 (106 min).

Um grupo de artistas viaja apresentando-se no Sertão brasileiro. Ao se cansarem de mudar de cidade, decidem se estabelecer em uma vila abandonada e fundar uma comunidade. Ressaltamos que este filme é uma recomendação para o professor e a classificação indicativa é de 14 anos.

- Caso ocorra uma situação na qual haja uma personagem que reproduza um estereótipo de qualquer natureza, aproveite o momento para discutir a inadequação disso com a turma.
- O jogo desenvolvido na seção é fundamentado nos procedimentos criados pelo professor de teatro Keith Johnstone (1933-2023) para o ensino da improvisação teatral. Para Johnstone, o medo do erro bloqueia a espontaneidade e a criatividade não só na improvisação teatral, como também em outras expressões artísticas.
- É importante que seja estabelecido na sala de aula um ambiente solidário e colaborativo entre os estudantes, de modo que eles se sintam à vontade para improvisar.
- Na avaliação das cenas, valorize o desenvolvimento alcançado pelos estudantes. Se houver algum aspecto que precise ser melhorado, dê a eles referências concretas de como proceder na próxima tentativa.
- Ao propor aos estudantes que registrem as cenas, procura-se explorar a escrita com base nas improvisações, trabalhar os códigos da escrita dramatúrgica – por exemplo, os diálogos entre as personagens – e incentivar a expressão e a criatividade deles na escrita teatral.
- O registro da improvisação em vídeo permite que a cena seja analisada posteriormente, auxiliando os estudantes na escrita ou até mesmo em outras improvisações. Caso você grave os vídeos, converse com os estudantes sobre a questão da veiculação de imagens sem autorização, salientando a importância de não compartilhar imagens sem o consentimento dos participantes, e peça a eles que solicitem a autorização dos pais ou responsáveis para isso.

Não escreva no livro.

HABILIDADE MOBILIZADA NO TEMA "MUITAS FORMAS DE SE FAZER TEATRO"

» **(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.

• Acesse, com os estudantes, o infográfico clicável *Diferentes tipos de teatro*, que mostra espaços teatrais e estilos de espetáculos.

Saiba mais

Leia, a seguir, o texto do ator e diretor brasileiro Eduardo Moreira (1961-), do Grupo Galpão, sobre a importância de respeitar as diversas formas de fazer teatro.

Por um teatro múltiplo

[...]

No meu livro sobre os principais encontros do Grupo Galpão, ao longo desses quase vinte e oito anos de experiências, fiz questão de abrir a introdução com uma citação de Samuel Beckett em que ele diz: "Tente outra vez. Erre de novo. Erre melhor".

O percurso é necessariamente constituído através de correções de rumo, erros, equívocos, autocríticas. Só que, às vezes, elas doem, machucam e, por isso mesmo, exigem coragem.

[Em 2011] [...] os jornais e a internet foram entulhados por uma enxurrada de artigos, entrevistas, respostas, contrarrespostas acerca de uma polêmica que contrapunha, de um lado, um chamado teatro comercial e, de outro, um teatro chamado de experimental, de grupo, de pesquisa, ou seja lá o que mais que nome se queira dar.

Acho que o assunto é tratado de maneira emocional e cria uma falsa oposição, carregada de preconceitos de parte a parte. E é incrível como a ignorância e o preconceito com relação ao outro, ao que é diferente de nós, acabam servindo como um escudo protetor para que não tenhamos que encarar nossas próprias deficiências, equívocos e erros.

[...]

Moreira, Eduardo. Por um teatro múltiplo. *Primeiro sinal*, 4 fev. 2011. Disponível em: https://primeirosinal.com.br/por-um-teatro-multiplo/. Acesso em: 8 set. 2025.

Muitas formas de fazer teatro

Atualmente, o teatro é feito de várias maneiras, usando também elementos de outras artes, como a dança e o circo. Por isso, em algumas situações, é difícil definir o que é teatro e o que não é.



Guto Muniz/Foco in Cena

▲ Espetáculo *Proncovô*, com Laura de Castro e Zé Motta nos papéis principais, nos jardins do Museu da República, no município do Rio de Janeiro. Foto de 2025.

Alguns estudiosos consideram que o teatro, a dança e o circo são artes do encontro ou da presença, pois envolvem a convivência direta entre artistas e público.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Leia o texto e observe a foto com os estudantes. Comente com eles a respeito de como os espectadores se organizam e se aproximam em torno de um espetáculo de rua. A ação de se aproximar para compartilhar, do acontecimento teatral, é um dos fundamentos principais do teatro.

Orientações didáticas

- O objetivo desse tema é explorar a pluralidade de práticas teatrais. A impossibilidade de definir ao certo o que é ou não é teatro na contemporaneidade é um elemento importante de ser estudado e reconhecido pelos estudantes, pois amplia o repertório a ser trabalhado na prática do teatro e na reflexão sobre ele. O tema também contribui para a turma reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos.
- A abertura a diversas propostas do teatro atual permite compreender que há muitas formas de fazer teatro e que todas podem compor a experiência com o teatro em sala de aula.

Não escreva no livro.

Atividades

1 Em grupos com até seis estudantes, observem as imagens e reflitam sobre a questão proposta.



Guto Muniz/Foco in Cena

Público assistindo a uma apresentação da peça *Proncovô*, em Ouro Preto, Minas Gerais, em 2023. Observe que o ator fala diretamente com a plateia, que o assiste atentamente.



Dirceu Portugal/Fotoarena

Exibição do filme brasileiro *Arábia*, na Praça Bento Munhoz da Rocha Neto, em Campo Mourão, Paraná, em 2025. Observe que o público olha para uma tela, na qual são projetadas as imagens.

- Converse com os colegas: Quais são as diferenças e as semelhanças entre uma peça de teatro e um filme? *

*Resposta pessoal. É possível que os estudantes citem como diferença o fato de uma peça ser apresentada ao vivo, permitindo a interação entre atores e público, enquanto o filme é gravado e exibido posteriormente. Como semelhança, eles podem citar a presença de atores, cenário, música, figurino, etc.

Não escreva no livro.

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

Roteiro de aula

- Leia coletivamente os enunciados das atividades.
- Depois, organize um momento de compartilhamento das respostas, de modo que os estudantes possam conversar sobre elas.
- Faça uma primeira correção individual, utilizando as respostas dos estudantes às atividades propostas como processo de avaliação formativa.

Orientações didáticas

- Nas atividades dessa seção, busca-se partir de algo com que os estudantes provavelmente têm mais familiaridade, como a televisão e a internet, para, depois, abordar o teatro.
- Os estudantes são convidados a reconhecer as distintas formas de manifestação do teatro e a explorar os recursos digitais em diálogo com essa linguagem.
- **Atividade 1**: Nas telenovelas ou nos filmes, comumente há uma história contada mediante a ação das personagens, e isso também acontece em alguns tipos de teatro. Porém, no cinema e na televisão, as cenas são gravadas e posteriormente exibidas aos telespectadores, que não estão no mesmo espaço dos atores nem compartilham do mesmo momento com eles. A presença de artistas e espectadores ao mesmo tempo, em um mesmo espaço, é uma das principais características do teatro. Atualmente, essa presença pode acontecer de forma virtual, desde que ocorra ao mesmo tempo. Cabe complementar que essa noção vem sendo desafiada por peças de teatro gravadas, disponíveis em formato audiovisual em algumas plataformas, para que o espectador possa assistir a elas em momento posterior, como fazemos com os filmes,

Não escreva no livro.

Para complementar

O PALHAÇO. Direção: Selton Mello. Brasil, 2011 (88 min).

O filme conta a história de um palhaço infeliz em uma trupe mambembe de circo. Traz uma visão nostálgica e melancólica da vida do artista, de suas relações familiares e da necessidade de estar sempre em cena. Ressaltamos que esse filme é para o professor; pois não é recomendado para menores de 10 anos.

SERRONI, José C. *Teatros:* uma memória do espaço cênico no Brasil. São Paulo: Senac, 2002.

O livro traz informações detalhadas de mais de oitocentas salas de espetáculos de todos os estados brasileiros e do Distrito Federal. Ricamente ilustrado, é uma viagem pela arquitetura teatral no Brasil.

2 Em 2020, com o início da pandemia de covid-19, os teatros foram fechados e as aglomerações foram evitadas como estratégia para diminuir o contágio entre as pessoas. Assim, muitos artistas estabeleceram outras formas de encontro com o público, usando, por exemplo, recursos disponíveis na internet. Observe as imagens. Veja mais informações nas *Orientações didáticas.*

1



Joshua William Gelb, Coreografia de Katie Rose McLaughlin/Acervo do artista

▲ O artista Joshua William Gelb transformou seu armário (sem prateleiras e sem roupas) em um espaço de apresentação teatral e fez transmissões ao vivo (*lives*) durante a pandemia. Foto de 2020.

2



Anti Status Quo Companhia de Dança/Arquivo da cidade

▲ Em *JUNTOSeSEPARADOS*, a Anti Status Quo Companhia de Dança utilizou aplicativos de videoconferência para explorar as possibilidades dos corpos em cena. Foto de 2020.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- As atividades **2** e **3** têm como objetivo analisar o impacto da pandemia de covid-19 na produção teatral. Os estudantes são convidados a discutir elementos da linguagem teatral, bem como seus contextos, suas práticas e seus processos criativos.
- É possível que os estudantes não estejam ambientados com o contexto da pandemia de covid-19. Comente com eles a importância do distanciamento social nesse período e como isso impactou na forma de se fazer teatro.
- **Atividade 2**: Observe cuidadosamente com os estudantes as fotos e as respectivas legendas. Explore com eles o objeto cênico e as expressões dos artistas, levando-os a relacionar os elementos presentes nas fotos ao teatro.
- **Atividade 3a**: Espera-se que os estudantes destaquem o fato de, no espetáculo da imagem **3**, haver a presença física do público e a interação direta com os artistas, ao passo que, nas imagens **1** e **2**, subentende-se que o público assiste às apresentações por meio de uma tela. Se julgar adequado, antes de os estudantes responderem, promova uma conversa com eles retomando o que foi estudado sobre a relação intrínseca entre o espetáculo e o público no teatro.
- **Atividade 3b**: Os estudantes podem mencionar, por exemplo, que, na imagem **1**, o artista está sozinho em um pequeno espaço e sua imagem está posicionada de forma não convencional. Na imagem **2**, há vários artistas em cena, com diferentes imagens compondo o rosto de cada um deles, de forma que o espectador pode observá-los por diversos ângulos. Outras respostas são possíveis. Oriente os estudantes a observar atentamente as fotos e as legendas.
- **Atividade 3c**: Além da resposta sugerida, os estudantes também podem se referir à

Não escreva no livro.

3 Agora, compare as imagens **1** e **2** com a imagem **3**, mostrada a seguir, de uma cena do espetáculo *Ubu Tropical*. Depois, responda às perguntas no caderno.

3



Tribo de Atuadores Ói Nóis Aqui Traveiz/Acervo do grupo

▲ Cena do espetáculo *Ubu Tropical*, do grupo Ói Nóis Aqui Traveiz, em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Foto de 2021.

a. Qual foi a principal diferença que você notou na forma de apresentação e na relação dos artistas com o público entre a peça da imagem **3** e as apresentações das imagens **1** e **2**?
Veja sugestão de resposta nas *Orientações didáticas*.

b. Quais diferenças você percebeu entre a quantidade de artistas participantes e a forma como os artistas aparecem em cena nas imagens **1** e **2**? Veja sugestão de resposta nas *Orientações didáticas*.

c. Observando a imagem **2**, você consegue explicar por que o nome do espetáculo é *JUNTOSeSEPARADOS*, escrito sem espaços? Os estudantes podem dizer, por exemplo, que a falta de espaços entre as palavras remete ao desejo de estar próximo, mesmo a distância.

4 Em sua opinião, uma apresentação de teatro ou de dança *on-line* é mais ou menos interessante que na modalidade presencial? Por quê? Converse com os colegas e conheça a opinião deles. Respostas pessoais. As respostas dependerão das experiências dos estudantes com as duas formas de apresentação. O que importa aqui não é classificar o que é melhor ou pior, mas sim abordar as diferenças entre as modalidades de apresentação *on-line* e presencial.

Não escreva no livro.

Saiba mais

Para o teatrólogo argentino Jorge Dubatti, o teatro seria uma *poiesis*, uma ficção, que se estabelece entre artistas, técnicos e público que compartilham uma mesma coordenada espaço-temporal. O teórico chama esse compartilhamento de convívio, em contraposição ao tecnovívio, expressão usada por ele para referir-se ao convívio mediado por uma tecnologia, como no caso da televisão ou do cinema. Sobre a problemática da definição de teatro, ele escreveu:

[...]

Afirma-se que o teatro é um dos fenômenos artísticos e humanos mais completos e relevantes do mundo atual, no entanto já não se sabe muito bem a que se chamar teatro. Determinar o que é teatro e o que não é se converteu em um problema difícil de resolver há quase um século.

Dubatti, Jorge. *Filosofía del teatro*: convivio, experiencia, subjetividad. Buenos Aires: Atuel, 2007. p. 7. (Tradução dos autores especialmente para esta obra.)

sobreposição de imagens na obra, como se os artistas estivessem juntos na mesma imagem, embora estejam separados fisicamente. Explore com os estudantes o uso que foi feito dos termos, mostrando como a junção deles transmite sentidos.

- **Atividade 4**: Incentive os estudantes a justificar as respostas, utilizando elementos que foram vistos no decorrer do capítulo e levando-os a explicitar as diferenças entre apresentações presenciais e *on-line*.
- A adaptação da produção artística do teatro, da dança, de *shows*, de concertos e de outras artes presenciais para a internet foi um fenômeno mundial que teve início em 2020, impulsionado pela pandemia de covid-19 e a consequente necessidade de isolamento físico. Muitos artistas já experimentavam o teatro em apresentações *on-line*, mas o que aconteceu nesse período foi sem precedentes na história do teatro e em sua relação com as tecnologias digitais.
- No período da pandemia de covid-19, muitos teatros exibiram espetáculos *on-line*, peças que estavam por estrear se tornaram webséries e festivais de teatro foram realizados totalmente em ambiente virtual, ampliando as fronteiras teatrais.
- É possível assistir ao teatro feito por Joshua William Gelb na internet, no canal *Theater in Quarentine* (Teatro em Quarentena, em tradução livre), disponível em www.youtube.com/theaterinquarantine (acesso em: 8 set. 2025). As cenas não são faladas e, portanto, são acessíveis, sem depender de legendas. Se considerar interessante, escolha uma delas para ver com os estudantes.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *UNIVERSO DIGITAL*

- **(EF03CO01)** Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.
- **(EF03CO02)** Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
- **(EF03CO03)** Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

Artes integradas

- Essa seção relaciona elementos do teatro, que é a linguagem principal trabalhada neste capítulo, com características da música, como a pulsação e o andamento, promovendo um diálogo entre as linguagens artísticas.

Universo digital

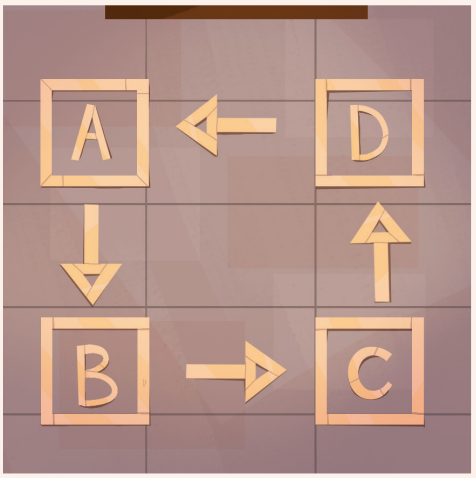
Experimentação em circuito

Artes integradas

Samuel Beckett (1906-1989) foi um dramaturgo irlandês que produziu diversas peças de teatro. Ele é conhecido, entre outros motivos, por criar obras do gênero **teatro do absurdo**, no qual as histórias podem parecer confusas ou sem sentido claro.

Um dos trabalhos de Beckett é *Quad*. Nessa peça feita para a televisão em 1981, quatro atores caminham por um espaço quadrado no palco, seguindo um caminho predefinido, na pulsação e no andamento de uma música.

Nesta seção, você e os colegas vão participar de uma atividade inspirada nessa peça.



Débora Mini/ID/BR

Etapa 1 - Desenhar o espaço

- No local do chão indicado pelo professor, marquem, com fita adesiva parda, quatro espaços com as letras **A**, **B**, **C** e **D**. Deixem pelo menos 2 metros entre eles. Depois, desenhem setas ligando esses espaços, como na imagem ao lado.

Etapa 2 - Escolha dos participantes

1. Com o auxílio do professor, formem grupos de 4 estudantes. Os grupos se apresentarão em sequência.
2. Escolham um estudante do grupo para ser o espectador. Os outros três serão atores. No caderno, escrevam o nome de cada estudante ao lado da função que ele vai desempenhar (espectador, ator 1, ator 2 e ator 3).

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Inicie a seção conversando com os estudantes sobre Samuel Beckett. Leia o texto do começo da seção e verifique se eles sabem que função tem um dramaturgo.
- Verifique se os estudantes se recordam dos conceitos de andamento (a velocidade) e pulsação (o pulso, as batidas em intervalos regulares) em música. Se for o caso, retome esses conceitos.
- Se possível, antes da etapa **1**, mostre aos estudantes um trecho de vídeo da peça *Quad*, que pode ser encontrado em plataformas de vídeo.
- Ajude os estudantes a afastar as cadeiras para os cantos da sala de aula ou providencie outro ambiente escolar amplo o bastante para a atividade.
- Com fitas adesivas pardas, auxilie os estudantes na montagem do cenário da peça, conforme a referência. Ao fim, promova uma roda de conversa sobre os pontos levantados na etapa **4**.

Orientações didáticas

- **Etapa 2**: Definidos os grupos, leia com os estudantes as orientações de divisão de papéis. Destaque que o papel de espectador não é tão passivo quanto parece: por ser quem dita o andamento da peça, tem grande controle sobre o resultado, de modo semelhante a um regente.
- Oriente o estudante "espectador" a bater palmas em um mesmo andamento e uma mesma pulsação, com um intervalo suficiente entre palmas para que os atores possam ir de um espaço a outro sem correr. Converse com cada um dos "atores", verificando se memorizaram os próprios critérios para entrar e sair de cena, conforme o quadro apresentado no Livro do Estudante.
- **Etapa 3**: Leia com os estudantes as orientações de montagem e verifique se as compreenderam. Se julgar pertinente, reproduza o movimento do circuito, destacando que, toda vez que o ator passa pelo espaço **A**, deve avaliar se sai de cena ou se retoma o circuito, conforme o critério indicado no quadro.
- Naturalmente, a peça se desenvolverá de modo muito particular em cada grupo, conforme o ritmo e a coordenação de cada estudante. Idealmente, a ordem dos passos será a indicada no quadro a seguir, mas cabe lembrar que eventuais variações são bem-vindas na peça.
- **Etapa 4**: Questione os estudantes que atuaram como espectadores sobre os sentimentos que a peça gerou neles. Pergunte: "Como vocês interpretam o significado dessa peça?".

Não escreva no livro.

Etapa 3 - Experimentar

1. O espectador ficará em frente aos atores e começará a bater palmas em um mesmo andamento, em um intervalo suficiente para os atores se moverem de um espaço a outro.
2. O ator 1 começará no espaço **A**. A cada palma, ele se moverá para o espaço seguinte, na ordem **A** → **B** → **C** → **D** → **A**, como indicado pelas setas no chão.
3. Os três atores entrarão na peça e sairão dela nos momentos indicados no quadro a seguir.

	... entra na peça pelo espaço **A** quando...	... sai da peça pelo espaço **A** quando...
Ator 1	... a peça começa.	... há três atores no palco.
Ator 2	... o Ator 1 dá a primeira volta.	... completa três voltas.
Ator 3	... o Ator 2 dá a primeira volta.	... é o único ator na peça.

4. Sempre que um ator voltar ao espaço **A**, ele deve verificar se já pode sair da peça, conforme o quadro acima. Se sim, sairá da peça; se não, recomeçará o circuito.
5. A peça terminará quando o último ator sair de cena.
6. Conversem com o professor para verificar se há dúvidas e, então, iniciem a peça.

Etapa 4 - Conversa sobre a experimentação

Depois que todos os grupos tiverem se apresentado, formem uma roda de conversa e, juntos, respondam às seguintes questões. Respostas pessoais.

1. O que acharam da experimentação? Como foi participar dela?
2. A experimentação que vocês apresentaram parecia diferente das histórias que costumam ver no teatro ou na TV? O que acharam mais estranho ou diferente nela?
3. Um **algoritmo** é uma sequência de instruções para realizar uma tarefa ou resolver um problema. Vocês diriam que o roteiro dessa experimentação também é um algoritmo?

Não escreva no livro.

- A análise dos critérios de entrada e saída favorece o trabalho com a habilidade **EF03CO01**. Já a execução da peça, por seu caráter algorítmico, favorece o desenvolvimento da habilidade **EF03CO02**, de maneira interdisciplinar.
- Verifique se os estudantes conhecem o conceito de algoritmo. Se necessário, introduza esse conhecimento a eles, esclarecendo que se trata de um tipo de passo a passo, uma sequência de repetições para resolver problemas. Com base nisso, eles podem concluir que o roteiro dessa peça pode ser um tipo de algoritmo.
- Ao fim do trabalho com essa seção, auxilie os estudantes a reconhecer que o todo da peça foi construído pela divisão das ações entre os atores e o espectador. Destaque que isso é um exemplo de como decompor um problema complexo em partes menores, cujas soluções, quando combinadas, resultam em uma solução final. Tal trabalho favorece o desenvolvimento interdisciplinar da habilidade **EF03CO03**.

ATOR	ESPAÇOS AO LONGO DA PEÇA																		
Ator 1	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A						
Ator 2						A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	
Ator 3											A	B	C	D	A	B	C	D	A

Não escreva no livro.

HABILIDADES DA BNCC 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.
- **(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.
- **(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

• Essa seção explora o uso da tecnologia nos processos de criação artística. Espera-se que os estudantes retomem um ponto importante de referência na caracterização do teatro: sua diferença em relação à televisão e a outros formatos gravados. Relembre com eles o conceito de convívio, explicitado anteriormente, tomando-o como um norte na caracterização do teatro na atualidade, pois sabe-se que, se o teatro não tem conseguido chegar ao grande público, a televisão e a internet estão mais presentes na vida dos estudantes.

Explore, experimente e crie!

Artes integradas

É teatro ou vídeo?

Que tal fazer fantoches para uma apresentação teatral? Para isso, siga as orientações.


Débora Mini/ID/BR

Materiais:

- Folha de papel avulsa
- Lápis de cor
- Tesoura com pontas arredondadas
- Cola escolar
- Palitos de picolé ou lápis grafite
- Dispositivo com câmera
- TV ou projetor (opcional, para exibir os vídeos)

Atenção!
Tome cuidado ao usar a tesoura.

Como fazer:

1. **Escolha da história:** Em grupos com cinco a oito estudantes, escolham uma história curta.
2. **Criação dos fantoches:** Desenhem as personagens da história escolhida pelo grupo em uma folha de papel avulsa. Recorte os desenhos e cole-os em palitos de picolé ou lápis grafite.
3. **Ensaio da cena:** Ensaiem usando os fantoches como personagens.
4. **Apresentação da cena:** Para a apresentação, a mesa do professor pode ser o palco para os fantoches e vocês podem manipulá-los em pé ou agachados atrás dela.
5. **Gravação e exibição da cena:** O professor vai gravar as apresentações, e vocês vão assistir aos vídeos.
6. Em uma roda de conversa, respondam:
   - Depois de terem experimentado apresentar e ver a gravação da atividade, quais diferenças e semelhanças vocês observaram entre a cena de teatro e o vídeo de vocês?
     Resposta pessoal.


Débora Mini/ID/BR

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Providencie com antecedência os materiais e equipamentos sugeridos para a elaboração da atividade.
- Leia coletivamente todas as etapas da atividade, certificando-se de que os estudantes compreenderam a proposta. Oriente-os a consultar o texto sempre que necessário.
- Para a escolha da história, eles podem eleger um conto que já conheçam ou retomar as cenas improvisadas que criaram na seção *Explore, experimente e crie!* – E agora?, trabalhada anteriormente neste capítulo.
- Quando a atividade tiver sido concluída, realize uma roda de conversa, incentivando os estudantes a compartilhar entre eles as sensações que foram despertadas durante a atividade. Proponha questionamentos como "Que sensações vocês tiveram ao apresentar a peça ao vivo?", "E ao assistir às gravações, o que sentiram?". Peça a eles que descrevam tanto as positivas, como alegria e prazer, quanto as negativas, como medo ou receio, comentando o que acharam legal na atividade e o que acharam difícil. Acolher as sensações e emoções é importante para criar um ambiente solidário de trabalho e um clima de respeito e parceria entre os estudantes.

Orientações didáticas

- A atividade tem como finalidade promover o desenvolvimento da expressão oral, corporal e criativa dos estudantes por meio da construção e manipulação de fantoches com materiais acessíveis.
- Ao encenar uma história utilizando o teatro de fantoches, os estudantes vivenciam práticas artísticas que favorecem a imaginação, a escuta e o trabalho em grupo.
- A proposta também contempla a integração de recursos tecnológicos básicos, por meio da gravação e exibição das cenas teatrais, possibilitando a reflexão sobre as linguagens do teatro e do vídeo, suas características, semelhanças e diferenças. Evite utilizar celulares para isso, mas caso seja necessário, restrinja o uso do aparelho ao contexto pedagógico.
- Na pergunta proposta na roda de conversa, os estudantes podem comentar que, no teatro, os atores se apresentam ao vivo e veem a reação do público na mesma hora. No vídeo, os atores são gravados atuando e, depois, o público assiste à gravação; mas, nos dois casos, é contada uma história por meio dos fantoches e é preciso ensaiar.

Não escreva no livro.

Arte e trabalho

Muito além do palco

Em um espaço teatral convencional (por exemplo, uma sala fechada, com palco e plateia), há muitos profissionais trabalhando e equipamentos técnicos em funcionamento. Muitos desses profissionais ficam fora da cena, nos **bastidores**.

bastidores: no teatro, espaço que fica atrás ou ao redor do palco e que não é visto pelo público.

Em apresentações teatrais na rua, em espaços como galpões, e até mesmo nas peças transmitidas pela internet, também é necessário o trabalho de profissionais da área de teatro e o uso de diversos equipamentos.



Diego Bresani/Grupo Embaraça

Profissionais do Grupo Embaraça, em Brasília, Distrito Federal, em 2019.

As funções listadas a seguir são exercidas, muitas vezes, por todo o grupo teatral, de forma coletiva e colaborativa.

- **Atores:** pessoas que interpretam as personagens da peça, apresentando-se para o público.
- **Diretor:** responsável pela organização geral da obra e por orientar a encenação dos atores.
- **Dramaturgo:** escreve a peça de teatro.
- **Figurinista:** responsável pela caracterização dos atores por meio do vestuário. Cria e cuida da produção de roupas e acessórios usados em cena pelos atores.

HABILIDADE MOBILIZADA NO BOXE *ARTE E TRABALHO*

» **(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.

Diversidade e inclusão

O trabalho desenvolvido no boxe pode ser adaptado para estudantes com **Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH)**, com estímulos para manter o interesse deles. A atividade deve ser curta e prática, com exemplos concretos, permitindo participação imediata. Para isso, a apresentação do que vai ser estudado precisa ser clara e objetiva, de preferência com o uso de recursos visuais, como imagens e vídeos de diferentes profissões do teatro. Faça perguntas e dê respostas para as discussões de maneira rápida, ajudando a manter o foco e verificando a compreensão deles antes de prosseguir para a próxima profissão. Pausas breves para a movimentação dos estudantes com TDAH ajudam também a prevenir a dispersão. É importante retomar os pontos principais de forma resumida e visual, reforçando o aprendizado. Procure valorizar o esforço desses estudantes com elogios específicos e permita que eles falem sobre o que aprenderam, tornando a experiência inclusiva e motivadora.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Faça a leitura do texto e das imagens com os estudantes.
- Reserve um momento para que a turma reflita sobre a questão proposta no boxe. Depois, promova uma roda de conversa, pedindo aos estudantes que compartilhem com os colegas qual é a profissão que mais chamou a atenção deles. Pergunte também se consideram alguma dessas carreiras como possibilidade profissional.

Orientações didáticas

- O boxe destaca uma característica essencial do teatro: a de ser uma arte coletiva. Mesmo quando se trata de um espetáculo no qual há apenas um ator ou uma atriz em cena, existem diversos outros profissionais que dão suporte e colaboram em todas as etapas da montagem teatral. O teatro, portanto, é uma arte que congrega pessoas durante o acontecimento teatral e nas etapas de ensaio e de produção. Assim, com o estudo proposto, os estudantes são convidados a reconhecer e a apreciar formas distintas de manifestação do teatro.
- Os exemplos de profissões citados no texto pretendem levar a uma reflexão sobre o teatro como arte, mas também acerca de sua relação com o mercado de trabalho e como profissão exercida por pessoas com as mais variadas formações.
- É importante apresentar aos estudantes diversas possibilidades de atuação profissional nessa área. Mais do que uma orientação profissional, o que interessa é o reconhecimento dessas profissões em seus valores artístico e socioeconômico.
- Converse com os estudantes, reforçando que, na Antiguidade Clássica, os atores eram os membros da comunidade que se dedicavam à representação durante os períodos de festivais.
- Os primeiros registros de contratos de atores surgem no século XVI com as companhias de *commedia dell'arte*, chamadas também comédias de ofício ou profissão. A *commedia dell'arte*, segundo os historiadores do teatro, instituiu a profissão do ator.
- As funções de dramaturgo e de diretor, durante muito tempo, foram exercidas por uma mesma pessoa. No século XVII, alguns dramaturgos espanhóis, como Lope de Vega (1562-1635) e Calderón de la Barca (1600-1681), ensaiavam os próprios textos com a companhia de atores profissionais contratada para se apresentar em eventos na corte ou nos currais de comédia (espaços teatrais ao ar livre na Espanha, na época).

Não escreva no livro.

Saiba mais

Leia o texto a seguir, que discute o valor socioeconômico das profissões vinculadas ao teatro na sociedade. [...]

Percebo uma desconfiança geral da sociedade quanto à utilidade econômica da Arte [...]. É inegável que eu, como cidadão, assim como outros, quando pago um ingresso de teatro, estou reconhecendo o valor socioeconômico desta atividade. De forma similar, o MEC assim o faz quando inclui o teatro como conteúdo curricular obrigatório na Educação Básica. Mas, será que este ato prosaico de pagar o ingresso, ou, ainda, a obrigatoriedade legal do diploma de Licenciado em Teatro para ser professor da Escola Básica, se traduz no reconhecimento do valor econômico do trabalho dos profissionais egressos de um Curso de Graduação em Teatro em todas as suas frentes de atuação? Não estou seguro de que assim o seja. Parece-me que, ainda, a sociedade brasileira [...] vê o profissional de Artes Cênicas essencialmente como aquele que exerce a função de ator no palco.

[...]

Muniz, Reynaldo Maia. Para muito além dos palcos: o valor socioeconômico do profissional em Teatro. *Revista Lamparina*, v. 1, n. 4, p. 3, 2012.

- **Cenógrafo:** entre outras funções, é o responsável pelo desenho do espaço em que ocorre a cena e pela organização de todos os componentes do cenário.
- **Cenotécnico:** constrói o cenário idealizado pelo cenógrafo.
- **Contrarregra:** cuida dos objetos e demais elementos de cena. Também auxilia os atores em trocas rápidas de figurino.
- **Iluminador:** responsável pela luz do espetáculo. Trabalha com cores e sombras, criando atmosferas e sensações.
- **Criador de trilha sonora:** responsável por compor as músicas ou fazer seleções de músicas para as cenas.
- **Produtor:** entre outras funções, é responsável por captar recursos para a peça e acompanhar os ensaios, providenciando os materiais necessários em cada etapa.
- **Técnicos de luz, som e palco:** responsáveis por operar os equipamentos de luz, de som e o **maquinário** do palco, montando e desmontando esses equipamentos.
- **Professor de teatro:** dá aulas de teatro em oficinas, cursos livres e na Educação Básica.

maquinário: nome dado às estruturas de palco que permitem o funcionamento de alguns aparelhos, como o que possibilita a abertura de cortinas.



João Caldas F°/Acervo do fotógrafo

Cena da peça *Parapapel*, com as atrizes Vera Abbud e Paola Musatti, da Cia. Pelo Cano, no município de São Paulo, em 2021. O espetáculo reúne circo, teatro e música em um cenário composto de um bloco de folhas de papel em branco.

- Converse com os colegas: entre as profissões presentes no teatro, qual delas despertou mais o seu interesse?

Resposta pessoal. Incentive os estudantes a retomar as profissões relacionadas ao teatro e escolher pelo menos uma que chamou a atenção deles, justificando a resposta.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- A ideia de alguém dirigir a cena como profissão surge apenas no final do século XIX.
- Com os primeiros grandes mestres do teatro no final do século XIX, entre os quais se destaca o russo Constantin Stanislavski (1863-1938), iniciou-se um programa regulamentar para a formação do ator. A metodologia de Stanislavski se baseia na concepção de que o ator deve dar vida à personagem, que é alguém diferente dele mesmo. Trata-se de o ator se colocar nas circunstâncias dadas da personagem e descobrir, dentro de si, as reações propostas pelo dramaturgo para a cena.
- O ator e diretor polonês Zbigniew Ziembinski (1908-1978), que veio para o Brasil em 1941, é considerado o primeiro encenador brasileiro com a montagem de *Vestido de noiva*, de Nelson Rodrigues (1912-1980), pelo grupo Os Comediantes, em 1943. Nessa montagem, Ziembinski introduziu a concepção do ensaio, da preparação e da construção de personagens proposta por Stanislavski.
- O trabalho com o boxe promove a abordagem do **Tema Contemporâneo Transversal Economia – Trabalho**, especialmente no que se refere às inúmeras funções que envolvem a criação de um espetáculo teatral. Leve os estudantes a refletir sobre a importância de cada uma dessas funções e como elas precisam trabalhar juntas para que o espetáculo aconteça.
- Esse boxe também propicia uma abordagem interdisciplinar com Geografia por abordar assuntos relacionados ao mundo do trabalho.

Não escreva no livro.

Curtiu?

Helvécio Izabel (1959-) é um ator, cenotécnico e cenógrafo brasileiro.

1 Leia a seguir o trecho de uma entrevista feita com o artista sobre as funções que ele exerce no teatro.

Dentre todas as funções que você exerce no teatro, de qual delas você gosta mais?

Helvécio Izabel: Comecei como ator em 1978. Fiz várias peças e fiz filmes e trabalho como ator até hoje. Comecei a trabalhar na parte técnica do espetáculo na década de 1980.

No início dos anos 2000, comecei a idealizar cenários e também a trabalhar como cenotécnico. A escolha foi pelo teatro, porque eu faço um pouco de cada função. O que mais gosto mesmo é de trabalhar.



Arquivo pessoal/Acervo do cedente

▲ Helvécio Izabel trabalhando em sua oficina, em 2021.

Entrevista realizada em 2021 e concedida pelo artista especialmente para esta obra.

2 Helvécio conta que começou a trabalhar como ator e depois foi se aproximando de outras áreas do teatro. Isso demonstra que ele tem habilidades para se adaptar a diferentes situações e continuar fazendo o que lhe dá prazer. Converse com os colegas e responda:

Saber Ser

a. No futuro, com o que você gostaria de trabalhar? Conte aos colegas e ouça as respostas deles. Resposta pessoal.

b. Em sua opinião, quais trabalhos mais contribuem para a sociedade? Por quê? Respostas pessoais.

c. Pense nos trabalhos dos adultos que cuidam de você. De que forma você acha que esses trabalhos contribuem para a sociedade? Resposta pessoal.

d. Você acha que o trabalho com a arte é importante? Por quê? Respostas pessoais.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NO BOXE *CURTIU?*

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

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

Saber Ser Autoconsciência

• **Atividade 2**: As questões trabalhadas nessa atividade permitem aos estudantes conversar sobre profissões e projetos de vida. As habilidades mobilizadas pela competência socioemocional autoconsciência colaboram para o desenvolvimento de objetivos pessoais e escolares dos estudantes. Leve-os a perceber que, para que possam fazer boas escolhas profissionais no futuro, devem procurar conhecer e identificar suas preferências e estudar com determinação, cultivando a curiosidade e valorizando o conhecimento, a ciência, a pesquisa e a reflexão.

Roteiro de aula

- Faça a leitura coletiva do trecho da entrevista com os estudantes na atividade **1** e proponha, em uma roda de conversa, a discussão dos aspectos propostos na atividade **2**.
- Para a realização da atividade **3**, leia o enunciado das questões com os estudantes. Reserve algum tempo para que eles elaborem as respostas e faça a correção das atividades de forma coletiva.
- Leia com a turma todos os itens da atividade **4**, certificando-se de que todos compreenderam as etapas. Oriente os estudantes a retornar ao texto do Livro do Estudante sempre que necessário.
- Auxilie os estudantes a localizar as páginas correspondentes a essa atividade no **Material de apoio**. Esclareça que cada cópia contém 4 encartes disponíveis para eles: a planta baixa do palco (A), a planta baixa da plateia (B) e 2 encartes com os profissionais do teatro (C e D). Auxilie-os a colar a parte A da planta na parte B. Cuide para que recortem apenas os encartes de uma das cópias correspondentes à atividade.

Orientações didáticas

- As atividades da seção levam os estudantes a reconhecer as profissões no teatro. Se houver um trabalho com vídeo, ele deve ser realizado sob sua supervisão, permitindo que os estudantes explorem diferentes tecnologias e recursos nos processos de criação artística.
- **Atividade 2a**: Incentive os estudantes a compartilhar suas respostas com os colegas e peça a eles que comentem o que os atrai na profissão que citaram.
- **Atividade 2b**: Conduza a conversa de modo que os estudantes reflitam sobre como as profissões contribuem para a comunidade. A ideia não é julgar qual delas mais contribui, mas sim explorar como essa contribuição ocorre.
- **Atividade 2c**: Incentive os estudantes a refletir sobre as maneiras como todos os profissionais colaboram para a sociedade.
- **Atividade 2d**: Incentive os estudantes a justificar suas opiniões. Pode ser interessante lembrá-los dos diversos momentos do cotidiano deles, principalmente durante o lazer, nos quais se relacionam com a arte – por exemplo, ao assistir a uma peça de teatro ou a um filme, ao escutar uma música, etc.

Não escreva no livro.

Atividade complementar

Entre em contato com um grupo de teatro ou um artista de seu município, preferencialmente da localidade da escola. Convide-o para conversar com os estudantes sobre como é seu dia a dia e qual função ele exerce no teatro. Isso pode ser feito na sala de aula ou no auditório, envolvendo mais turmas. O artista ou grupo pode trazer *slides* com fotos e pequenos trechos gravados das peças que fez. Nesse caso, peça para ver o material antes de ser exibido, verificando se as imagens e os vídeos são adequados para a idade dos estudantes.

Um dos objetivos dessa atividade é aproximar os estudantes de quem faz teatro no município ou na localidade onde vivem. Essa aproximação pode gerar frutos, promovendo oportunidades de parcerias entre os grupos e a escola na fruição de espetáculos e na realização de atividades formativas, entre outras possibilidades.

3b. Os atores são os profissionais que se apresentam ao público e interpretam personagens; o cenógrafo é responsável pela organização do espaço da cena, com móveis e/ou estruturas e demais elementos que viabilizam a peça; os cenotécnicos são os profissionais que constroem o cenário idealizado pelo cenógrafo.

3 Leia os itens a seguir e resolva-os no caderno.

a. Na entrevista, Helvécio Izabel cita três profissões do teatro. Quais são elas?

3a. Ator, cenotécnico e cenógrafo.

b. Com base na descrição das profissões do teatro no boxe *Arte e trabalho*, explique com suas palavras cada uma das funções exercidas pelo entrevistado.

4. Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

4 Forme grupo com mais três estudantes. Vocês vão criar uma cena utilizando o **Material de apoio** do final do livro.

Atenção!
Recorte apenas uma cópia do **Material de apoio**.

a. Há duas cópias de planta baixa disponíveis para vocês recortarem: a planta A, correspondente ao palco, e a planta B, correspondente à plateia. Recortem e colem as duas no local indicado.


Débora Minvi/DBR

b. Recortem os bonecos correspondentes às profissões (encartes C e D) e posicione-os na planta baixa de acordo com a função. Experimentem criar uma cena improvisada.


Débora Minvi/DBR

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- **Atividade 3**: Procure utilizar essa atividade para avaliar a organização de ideias de cada estudante na forma de registro escrito e os aspectos textuais envolvidos.
- Verifique a receptividade da turma para promover uma discussão sobre a entrevista, retomando o que Helvécio declara ao final: "O que mais gosto mesmo é de trabalhar.". Comente com os estudantes que pode ser difícil viver exclusivamente do trabalho ligado às artes, pois nem sempre são profissões valorizadas e bem remuneradas. Por esse motivo, alguns profissionais de teatro podem assumir diversas funções para ter mais fontes de renda. Procure levá-los a refletir sobre o assunto e incentive-os a comentar maneiras para que as profissões relacionadas à arte possam ser mais valorizadas.
- **Atividades 4**: As etapas elencadas nessa atividade têm a intenção de fazer com que os estudantes percebam, ludicamente, a importância de cada profissional na realização de um espetáculo teatral. Eles também vão retomar a produção de escrita de um texto dramático; então, procure orientá-los na elaboração do texto de acordo com o que foi estudado no capítulo, com o nome das personagens, os diálogos, as rubricas, etc.
- Se possível, providencie instrumentos para que a etapa de gravação da cena seja realizada, assim os estudantes poderão ampliar a discussão sobre teatro *on-line* que foi realizada anteriormente. Caso vá ser utilizado o celular, garanta o uso pedagógico e supervisionado do aparelho.
- Se julgar interessante, organize os estudantes em grupos com mais de três integrantes ou proponha que a atividade seja realizada com a turma toda. Caso opte por esta última alternativa, leve os estudantes a pensar em uma peça única, de forma que cada grupo

Não escreva no livro.

c. No caderno, escrevam um diálogo para a cena criada por vocês e incluam rubricas no texto. Resposta pessoal.

d. Agora, cada grupo vai apresentar sua cena para o restante da turma usando os atores e a planta baixa do **Material de apoio**.



e. Um dos estudantes do grupo pode gravar a cena com um dispositivo que tenha essa função.



f. Com o professor, organizem uma apresentação dos vídeos para o restante da turma ou convidem outras turmas para assistir às encenações ao vivo.

g. Ao final das apresentações, conversem sobre os elementos que mais chamaram a atenção de vocês em cada uma delas.

fique responsável por criar e encenar uma cena. Oriente-os quanto ao manuseio do **Material de apoio**.

- Independentemente da configuração escolhida para a atividade, os estudantes podem utilizar música na cena e elaborar um cenário simples, com pequenos objetos e brinquedos trazidos de casa. Incentive-os a criar livremente.
- Essa cena também pode ser gravada para uma apresentação ao vivo, no estilo *live*-teatro. Para isso, é necessária uma conta em uma rede social e ativação do modo *live* (ou seja, modo de transmissão ao vivo) nessa rede.
- Verifique com a direção e a coordenação da escola essa possibilidade, consultando também os pais dos estudantes ou os responsáveis por eles.
- O *live*-teatro, ou "teatro ao vivo", refere-se a transmissões de espetáculos teatrais em tempo real, geralmente *on-line*, por meio de redes sociais. Esse foi um recurso usado por muitos artistas e professores de teatro durante a pandemia de covid-19 e se tornou mais uma opção de experimentar a teatralidade.

Não escreva no livro.

Saiba mais

Um dos grandes cenógrafos brasileiros é o paulistano José Carlos Serroni, (1950-), que escreveu sobre a história do teatro brasileiro no livro *Teatros: uma memória do espaço cênico no Brasil* (São Paulo: Senac, 2002). Caso queira refletir com os estudantes sobre a profissão de cenógrafo, conheça um pouco mais sobre o artista no texto a seguir. [...]

Originário do interior do estado, transfere-se para São Paulo para cursar arquitetura na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU/USP), em 1971. Aluno de Flávio Império (1935-1985), estreia profissionalmente com a cenografia realizada para o infantil *Souzalândia*, de Augusto Francisco, em 1972. Entra, em seguida, para o departamento de cenografia da TV Cultura, sob a supervisão de Armando Ferrara, onde desenvolve de modo efetivo um contato com a multiplicidade cenográfica. Sua tese de encerramento de curso versa sobre a construção de edifícios teatrais, marcando este vínculo entre a cena e suas soluções arquitetônicas.

[...]

Em 1984 é contratado pelo Instituto Nacional de Artes Cênicas (Inacen), para gerenciar a área de Edifícios Teatrais, coordenando a reforma ou construção de diversas casas de espetáculo em todo o país. Na mesma ocasião, convidado por Antunes Filho, passa a dirigir o Núcleo de Pesquisa e Cenografia do CPT, Sesc de São Paulo, responsabilizando-se pelas cenografias e figurinos das montagens, um dos períodos mais profícuos de sua criação. [...]

Cria em 1999 o Espaço Cenográfico, um ateliê de amplas dimensões e dotado de todos os recursos técnicos. Um espaço de pesquisa e formação de novos cenógrafos, onde mantém cursos [...].

Em 2002, publica ampla pesquisa, *Teatros – Uma Memória do Espaço Cênico no Brasil*, uma radiografia dos principais palcos do país. [...].

Serroni, José Carlos. *In*: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2025. Disponível em: http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoas/5385-j-c-serroni. Acesso em: 8 set. 2025. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

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

- **(EF15AR19)** Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).
- **(EF15AR20)** Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.
- **(EF15AR21)** Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
- **(EF15AR22)** Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

Saiba mais

No trecho a seguir, o músico e professor de teatro Tadeu Pereira aborda a importância do brincar e sua relação com as regras e a imaginação. Leia o trecho.

[...]

Todo brincar tem início a partir de uma vontade. Ninguém brinca por obrigação, daí ser ele uma atividade voluntária.

A brincadeira acontece dentro de certos limites de espaço e de tempo – observemos o jogo da

Explore, experimente e crie!

Contrarregra maluco!

Agora, você e os colegas vão fazer mais um jogo de improvisação. Para isso, organizem previamente roupas e objetos simples que possam ser usados durante a brincadeira.

1. Organizem-se em grupos com até quatro integrantes.
2. Escolham quem exercerá cada uma destas funções: **personagem**, **contrarregra** e dois **narradores**.
3. O jogo inicia com a personagem perguntando "E agora?".
4. Os narradores começam a propor ações, uma de cada vez. Se a personagem concordar, diz "Sim!" e a realiza. Se não concordar, diz "Não, e agora?".
5. Durante a improvisação, o contrarregra vai oferecer roupas, chapéus ou outro tipo de objeto para a personagem. Quando isso acontecer, a personagem deve perguntar a um dos narradores: "E agora?".
6. Em seguida, o narrador deve dar um significado para o elemento proposto pelo contrarregra.

Por exemplo: A personagem coloca um boné e anda com ele fazendo movimentos, indicando que está em uma rua movimentada. Em seguida, o contrarregra lhe dá um estojo. A personagem pergunta ao narrador "E agora?", e o narrador responde: "Agora, você usa o estojo como telefone e liga para sua avó!".



Graziela Andrade/ID/BR

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Providencie previamente os materiais sugeridos para a elaboração da atividade. Oriente os estudantes a ter cuidado com o manuseio dos objetos, para que não os estraguem ou se machuquem com eles.
- Faça a leitura coletiva das etapas com os estudantes, certificando-se de que todos tenham compreendido os procedimentos apresentados.
- Retome com os estudantes a dinâmica utilizada na seção *Explore, experimente e crie!* – E agora?, trabalhada anteriormente neste capítulo, e leve-os a perceber que, no desenvolvimento da atividade, agora, eles vão conhecer o trabalho de outro profissional do teatro: o contrarregra.

Orientações didáticas

- A atividade proposta nessa seção tem o objetivo de levar os estudantes a experimentar o trabalho coletivo na elaboração de cenas, em improvisações curtas, reconhecendo o trabalho de contrarregras, de narradores e de personagens e descobrindo teatralidades cotidianas no processo de desenvolvimento da personagem. A elaboração da cena leva os estudantes a exercitar a imitação e o faz de conta e a experimentar possibilidades criativas.
- A atividade propõe a prática da mesma estrutura de improvisação realizada na seção *Explore, experimente e crie!* – E agora?, mas agora introduzindo o contrarregra e objetos e elementos de vestuário.
- Propicie condições para que a turma se sinta segura na livre associação de ideias proposta na atividade. É pouco provável que alguma história que realmente incorpore as propostas dos objetos e demais elementos do contrarregra apresente uma estrutura com início, desenvolvimento e fim. Esse é o principal objetivo da atividade: romper com as relações de causa e consequência observadas por Aristóteles nas tragédias antigas e presentes até hoje no imaginário das pessoas sobre o que é "uma boa história". Essa ruptura é importante para que experimentem outras formas de improvisar.
- Reforce que não há problema se a história ficar um pouco confusa, pois, dessa vez, haverá as intervenções e as propostas do contrarregra e serão incorporados novos elementos.
- A introdução do contrarregra tem como objetivo possibilitar uma intervenção externa e a incorporação de elementos à

Não escreva no livro.

7. Assim como foi feito na atividade da seção *Explore, experimente e crie!* – E agora? deste capítulo, improvisem uma cena com todos os objetos, roupas e demais elementos que o contrarregra entregar.



8. Depois de experimentar o jogo, é o momento da apresentação para a turma. Tentem não reproduzir o que fizeram antes. O objetivo é continuar improvisando.

Dica!

Troquem objetos e elementos de cena com outros grupos para manter a história interessante para vocês e para o público.

Não escreva no livro.

"amarelinha": ele precisa do desenho no chão e dos brincantes que ficam o tempo necessário para que aconteça e seja realizado o desejo de brincar. Mesmo nesse jogo o resultado não é sabido. Sabe-se das regras, mas, em sua realização, não se sabe se o jogador conseguirá executá-las.

No brinquedo não há uma produção, isto é, não é algo que acontece com o sentido de produzir um bem material. Na construção do papagaio ou da pipa, por exemplo, esse material produzido não é um brinquedo em si, pois ele somente se tornará, de fato, um brinquedo nas mãos daquele que o estiver soltando no ar.

Não existe brincar sem regras. Em toda a brincadeira há um acordo que orienta as ações entre aqueles que brincam, e ai daqueles que não seguirem as regras.

A ficção ou imaginação é o tempero do brincar. Nesse universo, as coisas acontecem de modo diferente da realidade. É uma outra realidade. A imaginação é marcada pela capacidade de conferir diferentes significados a algo dado. Lúdico vem daí, do latim *ludere*, que significa ilusão. Então, todo o gesto lúdico é imaginativo.

[...]

PEREIRA, Eugênio Tadeu. Brincar e criança. *In*: CARVALHO, Alysson *et al.* (org.). *Brincar(es)*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2009. p. 21.

Diversidade e inclusão

Caso haja na turma algum estudante com **deficiência intelectual**, adapte a atividade da seção para atender às necessidades específicas dele, garantindo uma participação ativa e significativa. Procure apresentar os objetos que serão explorados na atividade, explicando como farão parte dela. Providencie um cartaz com a sequência das etapas a serem realizadas, com reforços visuais para facilitar a compreensão do que vai ser feito e o acompanhamento da dinâmica pelo estudante. O grupo pode ser reduzido para três integrantes, sendo o estudante com deficiência intelectual a personagem, acompanhado por um narrador e um contrarregra que ofereça objetos de forma gradual. Favoreça a repetição de movimentos e dê tempo extra para respostas. Incentive que os colegas de grupo utilizem gestos ou expressões faciais para reforçar a compreensão e a participação do estudante com deficiência intelectual.

cena, tirando das personagens o controle da situação. Uma das principais características do ensino da improvisação é o desenvolvimento da capacidade de adaptação a estímulos diversos. Ao introduzir um elemento de cena ou de vestuário, o contrarregra interfere diretamente na história, obrigando os improvisadores a rever o que tinham planejado para incorporar o novo elemento.

- O contrarregra tem uma visão ao mesmo tempo externa e interna da cena: externa, pois não está envolvido diretamente na ação; interna, na medida em que suas propostas interferem diretamente no desenvolvimento da cena.
- No momento da apresentação aos colegas, incentive os estudantes a manter a brincadeira e a continuar a improvisação. Reforce que a ideia é não organizar demais a cena, e sim brincar diante do público.
- Leve os estudantes a perceber que realizar improvisações e brincadeiras em espetáculos é um desafio constante para atores e atrizes. Comente com eles que, muitas vezes, a presença do observador impede a brincadeira, mas que esta é fundamental ao teatro.
- Se possível, promova uma roda de conversa para o debate sobre a atividade, incentivando os estudantes a ressaltarem pontos positivos e a destacarem pontos a serem melhorados em uma próxima vivência.

Não escreva no livro.

HABILIDADE MOBILIZADA 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.

Para casa

• Oriente os estudantes a recontar, em casa, aos pais ou adultos responsáveis, o que aprenderam no estudo deste capítulo, procurando estabelecer relações com a proposta da atividade de pesquisa. Incentive-os a fazer a pesquisa e a preencher as fichas com o auxílio dos pais ou dos adultos responsáveis.

Pesquise!

Profissões no teatro

- Em casa, com a ajuda de um adulto, pesquise em revistas, jornais ou na internet sobre dois profissionais de teatro que exerçam funções diferentes um do outro.

Veja mais informações nas *Orientações didáticas*.

a. Em folhas de papel avulsas, preencha duas fichas com as informações encontradas, como a do exemplo a seguir.

Profissões no teatro	
Nome:	Alexandre Toledo.
Profissão:	Ator.
Funções:	Ator e diretor.
Onde trabalha:	Companhia da Farsa, Minas Gerais.



Guto Muniz/Foco in Cena

Da esquerda para a direita, os atores Elton Monteiro e Alexandre Toledo, da Companhia da Farsa, de Minas Gerais, atuando na peça *Aprendiz de feiticeiro*, em 2009.

b. Depois, nos respectivos espaços, cole imagens ou faça desenhos representando cada um desses profissionais em ação. Não se esqueça de anotar o nome da peça e indicar qual foi a função desempenhada pelo profissional na montagem.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Explique aos estudantes que eles farão a pesquisa em casa e que deverão contar com o auxílio dos pais ou responsáveis. Oriente-os a visitar a biblioteca do município ou a da escola para pegar emprestados livros e revistas que possam auxiliá-los na pesquisa.
- Reforce também a importância de pesquisar em *sites* que tenham informações confiáveis, como os de jornais e de revistas consolidados, de companhias teatrais ou de enciclopédias digitais, como a do Itaú Cultural, disponível em https://enciclopedia.itaucultural.org.br/ (acesso em: 8 set. 2025).
- Ressalte a importância de usar a internet de maneira responsável e sempre acompanhados de um adulto.

Orientações didáticas

- Leia coletivamente a ficha-modelo e conte que, na foto da peça *Aprendiz de feiticeiro*, de 2009, Alexandre Toledo, de branco e com as mãos estendidas para a frente, dirigiu a peça e participou dela como ator.
- Pesquisar grupos e profissionais do teatro amplia o acesso dos estudantes ao repertório teatral do município ou da localidade onde vivem, e até mesmo do país.
- Dessa forma, é possível desconstruir a ideia de que o ator ou a atriz é apenas quem atua em novelas televisivas e em filmes ou de que todos os profissionais do teatro são atores. Essa atividade colabora para a compreensão da diversidade de funções existentes no teatro, para além da atuação, valorizando também os profissionais que, em geral, ficam nos bastidores da cena teatral. O entendimento do teatro como arte coletiva passa também pelo conhecimento de como ele é feito, quais são os profissionais envolvidos e o que cada um realiza na criação e na apresentação de um espetáculo teatral.
- Combine com os estudantes uma data para o compartilhamento das informações que pesquisaram. Organize uma roda de conversa de maneira que todos se manifestem, incentivando o respeito ao outro e ao trabalho que os colegas realizaram.

Não escreva no livro.

Ensaio geral

Neste capítulo, você aprendeu:

- que o teatro é uma arte muito antiga.
- que, para Aristóteles, o teatro deve ter uma história com início, meio e fim contada por personagens representadas por atores.
- a improvisar coletivamente por meio de ações sugeridas.
- a dar novos significados e funções a objetos por meio da improvisação.
- que, para acontecer, o teatro precisa tanto dos artistas e de seus técnicos quanto do público.
- que o teatro é, originalmente, a arte do encontro presencial entre público e atores no mesmo espaço e tempo.
- que o teatro tem ampliado suas possibilidades de existência por meio da internet.
- a escrever cenas dramáticas de forma coletiva com estruturas próprias desse gênero textual.
- a reconhecer a atuação de profissionais do teatro em suas diversas funções.



Débora Miro/ID/BR

Multiteca

Filme

- ***Soul***. Direção: Peter Docter. EUA, 2020 (101 min).
  A animação conta a história de um professor de música que ama o *jazz*. Ao sofrer um acidente e morrer, ele vai parar em outra realidade e se envolve em muitas confusões. Lá, acaba ensinando as crianças a encontrar sua verdadeira paixão e, ao mesmo tempo, tenta voltar ao mundo dos vivos.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- Faça a leitura coletiva dos pontos abordados no capítulo elencados no *Ensaio geral*, de maneira alternada. Aproveite o momento para relembrar o que foi visto e esclarecer possíveis dúvidas ou curiosidades.
- Em uma roda de conversa, relembre com os estudantes as habilidades mobilizadas e faça perguntas que os conduzam a uma autoavaliação em relação aos assuntos tratados.
- Se possível, organize um dia para assistir com os estudantes ao filme indicado na *Multiteca* e discuta aspectos abordados na obra sobre a escolha da profissão e a possível "vocação" artística de cada um.

Sugestão de avaliação formativa

Considere a possibilidade de promover uma avaliação formativa da turma. Proponha as seguintes questões:

a. Cite três funções profissionais existentes no teatro.

Resposta esperada: Os estudantes podem citar os profissionais dos bastidores, como diretor, dramaturgo, figurinista, cenógrafo, cenotécnico, contrarregra, iluminador, criador de trilha sonora, produtor e técnicos de luz, de som e de palco, além dos atores, que são vistos em cena. Reforce com os estudantes que, ao assistirmos a uma peça de teatro, estamos vendo o trabalho de uma grande equipe, que vai muito além das pessoas no palco.

b. O que faz cada um dos profissionais citados por você na atividade anterior?

Resposta esperada: Espera-se que os estudantes retomem o conteúdo do boxe *Arte e trabalho*.

c. Pela sua experiência com o teatro até agora, quais funções você já exerceu?

Resposta pessoal. Os estudantes podem falar da própria experiência na escola (com as atividades realizadas neste capítulo, por exemplo) e também fora dela.

d. Você tem vontade de exercer outras funções no teatro? Se sim, quais? Por quê?

Respostas pessoais. Com base nas respostas deles, crie estratégias para incluí-los nessas funções nas próximas atividades práticas.

Caso haja, na turma, estudantes que não tenham atingido as expectativas de resposta, procure retomar o conteúdo estudado neste capítulo, especialmente o relacionado às profissões que são elencadas no boxe *Arte e trabalho*. Se houver disponibilidade na escola, leve a turma ao laboratório de informática e, com os estudantes organizados em duplas, solicite a eles que façam uma pesquisa sobre as profissões relacionadas ao teatro. Oriente-os a anotar as informações que encontrarem sobre esses profissionais. Depois, na sala de aula, solicite que abram o livro no boxe *Arte e trabalho* e façam associações entre as informações anotadas e as que constam no Livro do Estudante. Essa retomada dos conteúdos promove a recomposição das aprendizagens e pode ser realizada sempre que necessário.

Não escreva no livro.

HABILIDADES MOBILIZADAS NA SEÇÃO *CRIAÇÃO*

- **(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.
- **(EF15AR23)** Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- **(EF15AR26)** Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.

Artes integradas

• Nessa seção, os estudantes vão trabalhar com elementos da linguagem do audiovisual por meio do contato com diferentes tecnologias e recursos digitais em um processo de criação artística. Os estudantes são convidados a observar como a captação de imagens e a escolha de um ângulo específico, aliado à luz e à sombra, criam uma obra com significado estético e artístico, de modo que possam relacioná-la tanto ao registro fotográfico quanto aos princípios da filmagem.

CRIAÇÃO

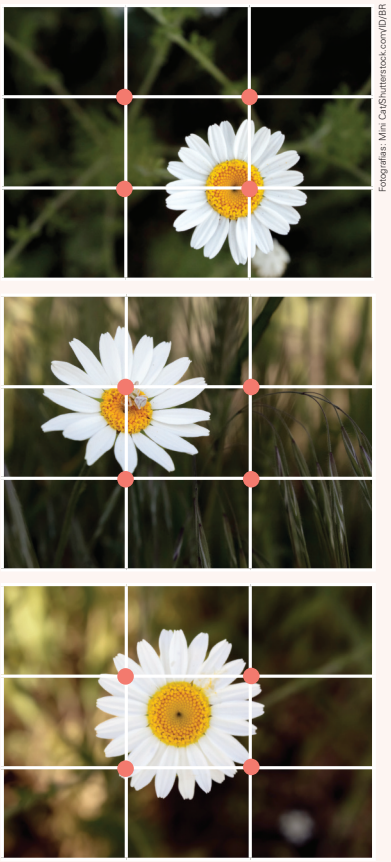
"O jogo da velha" na fotografia

Artes integradas

Quando se fala em fotografia, logo se pensa em uma imagem parada. Mas os filmes também são feitos de fotografia: são imagens captadas, quadro a quadro, que parecem ganhar movimento ao serem vistas em sequência acelerada. Por isso, fotografia e vídeo compartilham diversas técnicas de composição da imagem, como o **enquadramento**. Em um filme, por exemplo, o enquadramento é usado para marcar os pontos onde os atores ou elementos da cena devem estar. Embora o vídeo tenha movimento e a foto não, em ambos é comum a **regra dos terços**. Apesar do nome, essa "regra" é, na verdade, uma sugestão de posicionamento que ajuda a atrair o olhar para pontos estratégicos da cena.

Hoje em dia, muitas câmeras têm um recurso que mostra duas linhas verticais e duas linhas horizontais, formando uma grade semelhante ao **jogo da velha**. Mas não é necessário ver as linhas para seguir a regra dos terços: ao mirar os objetos que quer fotografar, você pode imaginar essas divisões.

Nesta atividade, você e os colegas vão tirar e editar fotos de objetos na escola praticando a regra dos terços.



Fotografias: Mini Cat/Shutterstock.com/ID/BR

▲ Flor em diversas posições da fotografia. Os pontos de cruzamento das linhas, que estão pintados de rosa, são os pontos que costumam atrair primeiro o olhar.

Etapa 1

1. Escolha um objeto do seu interesse, como uma carteira, um bebedouro, um lápis, etc.

Não escreva no livro.

Roteiro de aula

- Nessa seção, os estudantes vão explorar a regra dos terços no enquadramento de uma foto e experimentar possibilidades com luz e sombra, contraste e temperatura na captura e edição da imagem. Se na seção *Explore, experimente e crie!* – E agora?, o objetivo era dar aos objetos um uso diferente do habitual em improvisações teatrais, agora a turma vai destacar objetos por meio da fotografia, usando, sobretudo, a regra dos terços.
- **Avaliação diagnóstica**: Para mobilizar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre fotografia e movimento, organize uma roda de conversa e proponha perguntas como "Vocês costumam tirar fotos?"; "Que tipo de fotos vocês preferem?"; "Vocês sabem utilizar recursos de captura e edição de fotos?"; "Já colocaram imagens em sequência?"; "Conseguem perceber como uma cena de filme usa o enquadramento?"; "Quando vocês veem uma foto ou uma cena, qual ponto da imagem vocês observam primeiro?".
- Para essa atividade, os estudantes vão precisar de uma câmera fotográfica, que pode ser do tipo tradicional ou de dispositivos eletrônicos, como *tablet* ou celular. Se não houver câmeras suficientes para todos, adapte a atividade para que cada estudante fique um tempo determinado com a câmera.
- Verifique com antecedência se a escola dispõe de impressora colorida para imprimir as fotos dos estudantes e a possibilidade de imprimir tudo em papel fotográfico.
- Para a edição das fotos, reserve o laboratório de informática. Se os computadores da escola não tiverem um programa de edição de fotos instalado, há alternativas gratuitas na internet; pesquise as opções com antecedência. Se as câmeras usadas forem as câmeras de celular ou *tablet*, oriente os estudantes a usar, com a sua supervisão, o editor de fotos que já vem no próprio aparelho.
- Se houver possibilidade, essa atividade pode ser realizada com o auxílio do professor de Computação da escola.
- Caso os equipamentos utilizados sejam celulares, supervisione o manuseio dos estudantes durante toda a atividade, garatindo que o aparelho seja usado apenas como recurso pedagógico. Ao fim da atividade, guarde-os conforme as regras da escola.
- Combine com a direção da escola o melhor lugar e período para a exposição das fotos dos estudantes. Verifique previamente com os professores das outras turmas visitas à exposição.

Não escreva no livro.

2. Posicione a câmera de forma que o objeto fique em um dos quatro pontos de interseção do "jogo da velha".
3. Dentro do tempo determinado pelo professor, experimente e faça quantas fotografias quiser, testando os diferentes enquadramentos dentro da regra dos terços.

Atenção!
É importante que o objeto da sua fotografia esteja mais iluminado que o fundo. Esse jogo de luz e sombra ajudará a dar ainda mais destaque ao objeto.

Etapa 2

1. Selecione uma das fotos que você tirou. Pense no enquadramento que você fez e considere que a imagem será exposta na etapa seguinte.
2. Com o auxílio do professor, use um programa de edição de imagens para trabalhar em sua fotografia.
3. Verifique se é necessário fazer cortes ou movimentar a imagem de modo que os objetos fiquem nos pontos de destaque do "jogo da velha" que você quer.
4. Você também pode trabalhar com o contraste das cores e ajustar a iluminação. Explore os recursos do editor de imagens, deixando a foto com a configuração de que mais gostar.

Etapa 3

1. Com o professor, faça a impressão da foto que você editou.
2. Faça uma moldura para sua foto. Você pode usar uma folha de papel avulsa, cartolina ou palitos de sorvete para isso.
3. Organizem a sala de aula para a exposição de fotos, colocando as fotos editadas nas paredes, junto de etiquetas de identificação do fotógrafo e indicando o título da foto.
4. Se possível, convidem as outras turmas e a comunidade escolar para a exposição.

Etapa 4

Converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Do que você mais gostou de fazer nessa atividade? E do que você menos gostou? Respostas pessoais.
2. Você gostou de expor suas fotos na escola? Resposta pessoal.
3. Você gostou de ver as fotos dos colegas? Resposta pessoal.
4. Você consegue identificar a composição das fotos dos colegas pensando no "jogo da velha"? Resposta pessoal.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

- **Etapa 1**: A regra dos terços tem como objetivo criar um equilíbrio visual e evitar composições monótonas, além de guiar o olhar do observador pela imagem. Não é uma obrigação, mas uma ferramenta criativa. Os estudantes podem fotografar com a regra e sem a regra, a fim de comparar o resultado obtido.
- **Etapa 2**: Auxilie os estudantes na edição. Tanto nos editores de imagem no computador quanto nos aplicativos de celular ou *tablet*, é possível editar a imagem: melhorar a iluminação, deixar as cores mais vibrantes e recortar as fotos. Caso tenham dificuldades, procure um tutorial para ajudar nessa tarefa. Alguns estudantes também podem estar familiarizados com aplicativos de edição e ajudar a turma, se necessário.
- **Etapa 3**: Se possível, peça com antecedência aos estudantes que providenciem papel cartão ou cartolina preta. A moldura preta contribui para destacar as fotos dos estudantes. Caso não seja possível, explore com eles outras opções, como folhas de papel avulsas ou palitos de sorvete.
- Se possível, imprima as fotos em papel fotográfico, que valoriza mais o trabalho da turma. Se não, imprima-as no papel disponível na escola em uma impressora colorida e respeitando o tamanho da foto (normalmente, 10 cm × 15 cm). Estabeleça a duração da exposição e, se possível, convide toda a comunidade escolar.
- **Etapa 4**: Finalizada a exposição, promova uma roda de conversa para que os estudantes reflitam sobre a própria produção e as dos colegas. Incentive-os a participar dizendo aspectos específicos de que gostaram e de que não gostaram na atividade. Leve-os a refletir sobre o "jogo da velha" nas imagens que produziram.

Não escreva no livro.

Atividades complementares

- Se possível, antes de iniciar a atividade de fotografar, proponha que os estudantes tracem, em uma folha avulsa, duas ou três grades da regra dos terços, conforme o modelo do Livro do Estudante. Em seguida, peça que desenhem sobre cada grade um objeto ou uma cena, explorando diferentes posições e observando como elas interferem na composição e no efeito estético do registro.
- Também é possível selecionar algumas fotografias de objetos e projetá-las para os estudantes, incentivando uma conversa sobre as percepções deles. Pergunte, por exemplo, qual é a posição do objeto (centralizado, à esquerda, etc.), onde está o foco de luz e se há sombras presentes.
- Mostre aos estudantes que fotografias de um mesmo objeto em diferentes enquadramentos criam a sensação de movimento, quando vistas em sequência. Selecione imagens e projete-as em diferentes posições, como que "caminhando" pelo espaço.

Para complementar

Experimentando: Praxinoscópio (princípio do cinema) / Praxinoscope (cinema principle). Belém, [*s. n.*], 2022. 1 vídeo (1 min 49 s). Publicado pelo canal Laboratório de Demonstrações - UFPA. Disponível em: https://youtu.be/l1Hjf3-_WBo. Acesso em: 8 set. 2025.

Vídeo do Departamento de Física da Universidade Federal do Pará (UFPA) apresentando um praxinoscópio. Inventado em 1877 por Émile Reynaud e considerado precursor do cinema, o aparelho utiliza imagens coladas em um cilindro externo e refletidas por espelhos internos que giram, criando a ilusão de movimento.

Praxinoscópio – princípio do cinema. Laboratório de Demonstrações – Universidade Federal do Pará (UFPA), [20--]. Disponível em: https://labdemon.ufpa.br/optica/praxinoscopio-principio-do-cinema. Acesso em: 8 set. 2025.

Site do Laboratório de Demonstrações, da UFPA, sobre o projeto de criação de um praxinoscópio, com páginas e artigos que embasaram a construção do modelo.

HABILIDADES AVALIADAS NA SEÇÃO *ATÉ BREVE!*

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

POR DENTRO DAS ATIVIDADES DA SEÇÃO *ATÉ BREVE!*

- **Atividade 1a**: Retome com os estudantes os elementos básicos do desenho. Se necessário, volte ao capítulo **1** para que revejam o conteúdo.

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.

1a. Espera-se que os estudantes indiquem materiais como lápis e papel e elementos como ponto, linha e formas.

1b. Os estudantes devem mencionar materiais como tintas, pincéis e telas, além de elementos como linhas, formas e cores.

1 Nas artes visuais, existem diversas técnicas de expressão, como o desenho e a pintura, cada uma com características específicas. Converse com os colegas e o professor e explique como se produzem obras com as técnicas listadas a seguir.

a. Desenho.

b. Pintura.

c. Escultura.

d. Gravura.

1c. Os estudantes devem mencionar materiais como argila, gesso, madeira, mármore, etc. e instrumentos como cinzel e estecas.

1d. Espera-se que os estudantes indiquem a necessidade de uma matriz, tintas e um suporte de papel ou tecido. Promova uma retomada dos tipos de gravura, como xilogravura, serigrafia, litografia e gravura em metal.

2 Como se chama a arte que não apresenta imagens que se assemelham a algo do mundo real? Responda no caderno.

Arte abstrata.

3 No capítulo **1**, você e os colegas fizeram uma gravura na seção *Explore, experimente e crie!*. Retome essa atividade e responda no caderno às questões a seguir.

a. De que material foi feita a matriz?

Isopor. Retome com a turma a seção *Explore, experimente e crie!* – Gravura com isopor.

b. É possível fazer mais de uma cópia do desenho realizado? Por quê? Sim, pois a técnica da gravura permite que sejam realizadas diversas cópias do mesmo desenho a partir de sua matriz.

4 Ainda no capítulo **1**, você conheceu um pouco da literatura de cordel. Retome esses conhecimentos e responda às questões a seguir no caderno.

4a. O nome se deve ao fato de essas obras serem vendidas em cordas.

a. Por que as publicações ganharam o nome de literatura de cordel?

b. Qual é a técnica utilizada para as capas dos livros de cordel? Como ela é desenvolvida?



bonetc/Shutterstock.com/IDBR

Tipo de gravura comum na literatura de cordel.

4b. Xilogravura. Ela é feita em uma matriz de madeira que é pintada com tinta preta e gravada no papel.

Não escreva no livro.

Orientações didáticas

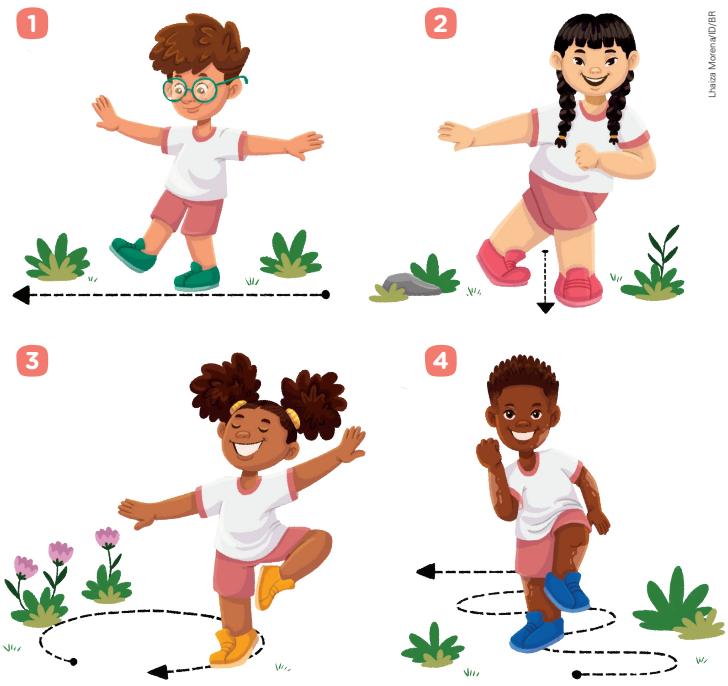
- As atividades dessa seção promovem uma avaliação somativa, permitindo a verificação da apreensão dos conteúdos e a identificação de conceitos e conteúdos que precisam ser revisitados para a recomposição de aprendizagens.
- A atividade **1** tem como objetivo avaliar o conhecimento dos estudantes em relação aos elementos de composição das artes visuais, bem como sobre as diversas técnicas dessa linguagem, a exemplo do desenho, da pintura, da escultura e da gravura. Já a atividade **2** pretende identificar se os estudantes apreenderam o conceito de arte abstrata.
- As atividades **3** e **4** buscam avaliar a apreensão dos estudantes dos conhecimentos relativos à gravura, verificando se identificam suas características fundamentais, como os materiais e os instrumentos utilizados, os elementos de composição mais comuns e a relação da xilogravura com a literatura de cordel.
- Caso haja estudantes que não atendam à expectativa de resposta das atividades **1**, **2**, **3** e **4**, retome o conteúdo de maneira lúdica. Oriente-os a rever o capítulo **1**. Auxilie-os a localizar no texto os termos **desenho**, **pintura**, **escultura**, **gravura** e **arte abstrata** e a ler o texto que os acompanha. Quando tiverem terminado a leitura, promova uma nova conversa, verificando se, após isso, os estudantes resgataram corretamente as técnicas e seus processos, bem como a definição de arte abstrata.
- A atividade **5** propõe a identificação de diferentes maneiras de se movimentar pelo espaço, explorando as combinações de progressões e direções. Espera-se que os estudantes mobilizem seus conhecimentos para identificar na

Não escreva no livro.

5 No capítulo **2**, você conheceu as possibilidades de movimentação do corpo no espaço, como:

> **Diferentes progressões**: linear, circular e zigue-zague.
> **Diferentes direções**: para a frente, para trás, para a direita, para a esquerda, para cima e para baixo.

Agora, observe com atenção as imagens e responda às questões a seguir no caderno.



a. A personagem 1 está fazendo qual movimento e em qual direção? Linear para a esquerda.

b. A personagem 2 está fazendo qual movimento e em qual direção? Linear para frente.

c. A personagem 3 está fazendo qual movimento e em qual direção? Circular para a esquerda.

d. A personagem 4 está fazendo qual movimento e em qual direção? Zigue-zague para trás.

Não escreva no livro.

imagem cada uma das combinações. Reforce a direção da seta para que eles identifiquem corretamente as diferentes direções exploradas na atividade.

- Caso os estudantes tenham dificuldades para responder à atividade, além de retomar os estudos do capítulo **2**, você pode selecionar vídeos de diversos estilos de danças e fazer a análise de movimento em vídeo, de modo que eles visualizem de maneira mais evidente como se dá o movimento na progressão e na direção. Depois, promova a comparação e a identificação dos movimentos na ilustração.
- No ensino de dança, é importante que os estudantes aprendam a apreciar, a comentar, a observar, a analisar, a decodificar e a criticar trabalhos de dança. Dessa maneira, contribui-se para a formação de um público apreciador dessa arte.

Não escreva no livro.

Até breve!

- **Atividade 1b**: Se julgar adequado, incentive os estudantes a compararem pintura e desenho de modo que possam definir quais são os elementos básicos da pintura.
- **Atividade 1c**: Se necessário, volte ao capítulo **1** para que revejam o conteúdo relativo aos elementos básicos e técnicas da escultura.
- **Atividade 1d**: Caso julgue pertinente, retome o conteúdo do capítulo **1** sobre os diversos tipos de gravura.
- **Atividade 2**: Verifique se os estudantes internalizaram o conceito de arte abstrata.
- **Atividade 3a**: Procure perceber se os estudantes aprenderam o que é uma matriz e se identificam que, na atividade, trabalharam com uma matriz de isopor.
- **Atividade 3b**: Verifique o aprendizado da turma em relação a uma das principais características da gravura, sua reprodutibilidade. Caso necessário, retome os conteúdos do capítulo **1**, levando os estudantes a concluir que a gravura permite a reprodução de sua matriz.
- **Atividade 4a**: Oriente os estudantes a responder às questões no caderno e depois promova a correção coletiva. Espera-se que eles associem o nome da literatura de cordel ao fato de essas obras serem vendidas em cordas.
- **Atividade 4b**: Espera-se que os estudantes retomem o conceito de gravura, indicando que a matriz da xilogravura é feita de madeira e funciona como um negativo que, quando pintado com tinta, grava o desenho no papel.
- **Atividade 5a**: Combine o tempo com os estudantes para que respondam às questões no caderno e depois faça a correção coletiva. Espera-se que os estudantes localizem a personagem 1 e identifiquem que sua movimentação é linear para a esquerda.
- **Atividade 5b**: Oriente os estudantes a atentarem para o boxe presente na atividade, que elenca o movimento e as direções possíveis. Assim, eles retomam os conhecimentos adquiridos e os aplicam na análise da imagem.
- **Atividade 5c**: Se necessário, auxilie os estudantes na diferenciação de esquerda e direita.
- **Atividade 5d**: Promova uma conversa com a turma sobre as movimentações e direções. Se julgar adequado, reserve um momento da aula para que os estudantes experimentem as movimentações apresentadas na imagem.

Até breve!

- **Atividade 6a**: Espera-se que os estudantes retomem os conteúdos estudados e associem sons graves e agudos ao parâmetro de altura.
- **Atividade 6b**: Verifique se os estudantes associam sons longos e curtos ao parâmetro de duração.
- **Atividade 6c**: Os estudantes devem associar a classificação de sons fortes e fracos ao parâmetro de intensidade.
- **Atividade 6d**: Converse com os estudantes, levando-os a retomar os conteúdos trabalhados no capítulo **3** para identificar que o parâmetro que permite diferenciar sons de instrumentos e vozes é o timbre.
- **Atividade 7**: Avalie se os estudantes reconhecem e compreendem o conceito de pausa na música.
- **Atividade 8**: Espera-se que os estudantes sejam capazes de explicar com as próprias palavras e de demonstrar, com a voz ou com instrumentos, os conceitos de altura, intensidade, timbre e duração, além de reproduzir as variações desses parâmetros.

6 No capítulo **3**, você estudou que as músicas são feitas de sons e de silêncios. Estudou também que altura, intensidade, timbre e duração são propriedades dos sons.

Converse com os colegas e o professor e responda no caderno qual parâmetro se relaciona com cada uma das situações apresentadas a seguir.

a. Quando cantamos ou tocamos uma música alternando sons graves e agudos. Altura.

b. Quando cantamos ou tocamos uma música alternando sons longos e curtos. Duração.

c. Quando cantamos ou tocamos uma música alternando sons fortes e fracos. Intensidade.

d. Quando reconhecemos diferentes instrumentos musicais e vozes, mesmo sem saber quem está falando ou qual instrumento está sendo tocado. Timbre.

7 Como se chamam os momentos em que um instrumento musical ou uma voz para de tocar ou cantar por um tempo, mesmo que o restante da música continue? Responda no caderno. Pausas.

8 Com os colegas e o professor, retome as situações apresentadas na atividade **6** e, juntos, reproduzam as variações indicadas com a própria voz ou com instrumentos musicais ou objetos sonoros disponíveis na escola. Resposta pessoal.



Lhaiza Morena/ID/BR

Não escreva no livro.

- Na atividade **6**, avalie se os estudantes definem corretamente os parâmetros sonoros de altura, intensidade, timbre e duração, e se são capazes de demonstrar variações nesses parâmetros com a voz ou com instrumentos musicais disponíveis na sala de aula.
- Depois da conversa proposta, reforce para os estudantes a orientação de escreverem as respostas no caderno, sistematizando o que foi debatido.
- Na atividade **7**, caso os estudantes não correspondam ao esperado, reproduza os áudios disponíveis no capítulo **3** deste volume e peça a eles que identifiquem os momentos de pausa na voz ou nos instrumentos musicais, fazendo-os chegar à resposta correta.
- A atividade **8** avalia novamente o conhecimento dos estudantes em relação aos elementos constitutivos da música e explora esse conhecimento na prática, com o uso de fontes sonoras diversas.
- A atividade **9** tem como objetivo avaliar a apreensão dos estudantes dos conteúdos relativos ao texto dramático e à interpretação de texto, levando-os a identificar informações no texto e, com base nelas, criar um texto dramático. Caso a turma apresente dificuldades para a realização da atividade, faça a elaboração de um texto coletivo, mas incentive os estudantes a retomar os aprendizados do capítulo **4**, usando a criatividade para que a adaptação do texto faça sentido.

Não escreva no livro.

9 Leia o texto e resolva as questões a seguir no caderno.

A lenda da vitória-régia

[...]

Naiá era uma amante da natureza, cuidava de rosas e plantas com muito carinho e amor e adorava se enfeitar com elas.

Ela sempre foi conhecida em sua aldeia por ser apaixonada pela luz da lua. Mal podia esperar que o sol se retirasse para que a noite chegasse e ela pudesse contemplar a luz do luar.

Até que em um dia de lua cheia, ela notou de sua oca que o brilho da lua estava mais intenso, e saiu para contemplá-lo.

Chegando até a beira do rio, avistou um facho de luz sob a água. Neste momento, se apoiou sobre uma pedra para chegar mais perto.

Foi aí que viu a figura de um belo índio refletido na água, vindo da luz da lua. A indiazinha se encanta pelo índio, e em um ato de impulso, tenta dar um beijo na imagem refletida.

Neste momento, ela se desequilibra, cai no fundo do rio e vai afundando, desacordada. Até que um facho de luz atinge algumas plantas, raízes e algas do rio, que despertam e se entrelaçam, envolvendo Naiá.

E uma planta formada por uma grande folha em forma de círculo e com bordas levantadas, começou a erguer Naiá até a superfície.

Esta planta é conhecida como a vitória-régia.

[...]



Lhaiza Moreira/ID/BR

Turma do folclore. *A lenda da vitória-régia*. Disponível em: https://turmadofolclore.com.br/a-turma-vitoria-regia/. Acesso em: 5 jun. 2025.

a. Quais são as personagens da história? A personagem nomeada na história é Naiá, mas os estudantes também podem indicar a lua e o indígena refletido na água.

b. Em qual espaço a história acontece?
A história se passa na aldeia e perto das águas do rio.

c. O que aconteceu com Naiá? Naiá ficou encantada com o reflexo do indígena na água. Ao tentar beijá-lo, caiu no rio e foi transformada na vitória-régia.

d. Escreva um texto dramático com base na lenda da vitória-régia. Lembre-se de que o texto dramático tem personagens com falas. Por isso, você pode criar uma personagem para um narrador, outra para Naiá e outra para a lua. Use rubricas para indicar o espaço em que acontecem a história e a ação das personagens. Espera-se que os estudantes criem diálogos e indiquem entre parênteses as rubricas.

Não escreva no livro.

- **Atividade 9a**: Auxilie os estudantes a localizar as informações solicitadas no texto, caso apresentem dificuldades para responder à questão.
- **Atividade 9b**: Espera-se que os estudantes localizem que a história se passa em um ambiente indígena de floresta, com aldeia, rio, etc. Acate as respostas que abarcarem esse universo.
- **Atividade 9c**: Os estudantes devem identificar as ações que acontecem no texto.
- **Atividade 9d**: Se necessário, leia novamente o texto com os estudantes, auxiliando-os a identificar as personagens que podem ser nomeadas na história deles. Permita que criem livremente, desde que se atentem ao que está no texto da lenda. Garanta que o texto esteja organizado em diálogos e que haja rubricas para a orientação da cena.

Não escreva no livro.

Bibliografia comentada

Alencar de Souza, Kécia Maria; Ximenes de Lima, José Maximiano Arruda. A abordagem da cognição imaginativa e a teoria do desenvolvimento da capacidade criadora infantil: relações teóricas entre Efland e Lowenfeld acerca do processo de construção do desenho infantil. *Revista Digital do LAV*, [*s. l.*], v. 14, n. 2, p. 042–067, 2021. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/64471. Acesso em: 27 maio 2025.

No artigo, analisam-se a abordagem da cognição imaginativa, do autor e arte-educador estadunidense Arthur Efland (1929-2020), que relaciona aspectos da psicologia cognitiva ao currículo escolar, e a teoria de Viktor Lowenfeld (1903-1960), educador austríaco que defende o desenvolvimento da capacidade criadora, aprofundando o estudo da capacidade criadora infantil por meio de desenhos.

Avelar, Rômulo. *O avesso da cena*: notas sobre produção e gestão cultural. Belo Horizonte: Duo, 2010.

Nesse livro, o produtor teatral explica as diversas etapas do processo de criação e os diferentes profissionais envolvidos em uma montagem.

Barbosa, Ana Mae. *Arte-educação no Brasil*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

A obra apresenta reflexões sobre o ensino de Arte na escola e as modificações que vêm acontecendo desde o período da Escola Nova. A autora traça um conjunto de ideias e propósitos para o futuro do ensino de Arte no Brasil.

Beineke, Viviane (org.). *Educação musical*: diálogos insurgentes. São Paulo: Hucitech, 2023.

O livro apresenta artigos de diferentes autores, nos quais são debatidos diversos aspectos da educação musical na escola. Temas como anticapacitismo, antirracismo e culturas afro-brasileiras dialogam com as experiências docentes no campo da música.

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

Obra fundamental do filósofo e pedagogo estadunidense, que reformula o pensamento sobre a arte e seu papel social na educação.

Dondis, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

A obra apresenta, de forma técnica e direta, conceitos e fundamentos dos elementos que compõem a linguagem visual, a comunicação e as artes visuais em geral.

Dubatti, Jorge. *O teatro dos mortos*: introdução a uma filosofia do teatro. São Paulo: Sesc, 2016.

Nesse livro, o crítico teatral argentino estabelece uma filosofia do teatro, apresentando o teatro como um evento ficcional que só se realiza plenamente na presença do público e dos artistas em um mesmo local e em um mesmo momento.

Laban, Rudolf. *Domínio do movimento*. São Paulo: Summus, 1978.

O dançarino e coreógrafo explora nesse livro a relação entre as motivações interiores do movimento e o funcionamento exterior do corpo.

Marques, Isabel Azevedo. Oito razões para ensinar dança na escola. *In*: Icle, Gilberto (org.). *Pedagogia da arte*: entre-lugares da escola. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2012. v. 2.

Esse capítulo, inserido em um livro que discute a pedagogia da arte, apresenta argumentos em defesa do ensino de dança em sala de aula.

Marques, Isabel Azevedo. *Ensino de dança hoje*: textos e contextos. São Paulo: Cortez, 2018.

A autora propõe uma discussão relacionando a teoria e as possibilidades práticas do ensino de dança nas escolas.

Palavra Cantada. *Canções curiosas*. [*S. l.*]: Palavra Cantada Produções Musicais, 1998. 1 CD.

O CD apresenta 12 canções sobre diversos temas, como futebol, direitos das crianças, entre outros. Os arranjos instrumentais e vocais são muito criativos e exploram os parâmetros sonoros estudados neste volume.

Rosseto, Robson. *Jogos e improvisação teatral*: perspectivas metodológicas. Guarapuava: Editora Unicentro, 2012.

O livro apresenta diversas propostas metodológicas de improvisação teatral com o objetivo de auxiliar e subsidiar a ação pedagógica em diferentes espaços educacionais.

Santiago, Patrícia Furst; Parizzi, Betânia. *Musicalização na escola regular*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2016.

O livro apresenta diversas propostas de experiências de musicalização voltadas para os estudantes de Ensino Fundamental.

Schafer, R. Murray. *OuvirCantar*: 75 exercícios para ouvir e criar música. São Paulo: Unesp, 2018.

O livro apresenta exercícios de criação sonora para estimular a escuta atenta e a criatividade musical.

Scialom, Melina. *Laban plural*: arte do movimento, pesquisa e genealogia da práxis de Rudolf Laban no Brasil. São Paulo: Summus, 2017.

O livro discorre sobre as teorias e as práticas de Rudolf Laban, um dos maiores teóricos da dança no século XX, retomando seu histórico no Brasil e analisando seu legado na prática e na pedagogia da dança em nosso país.

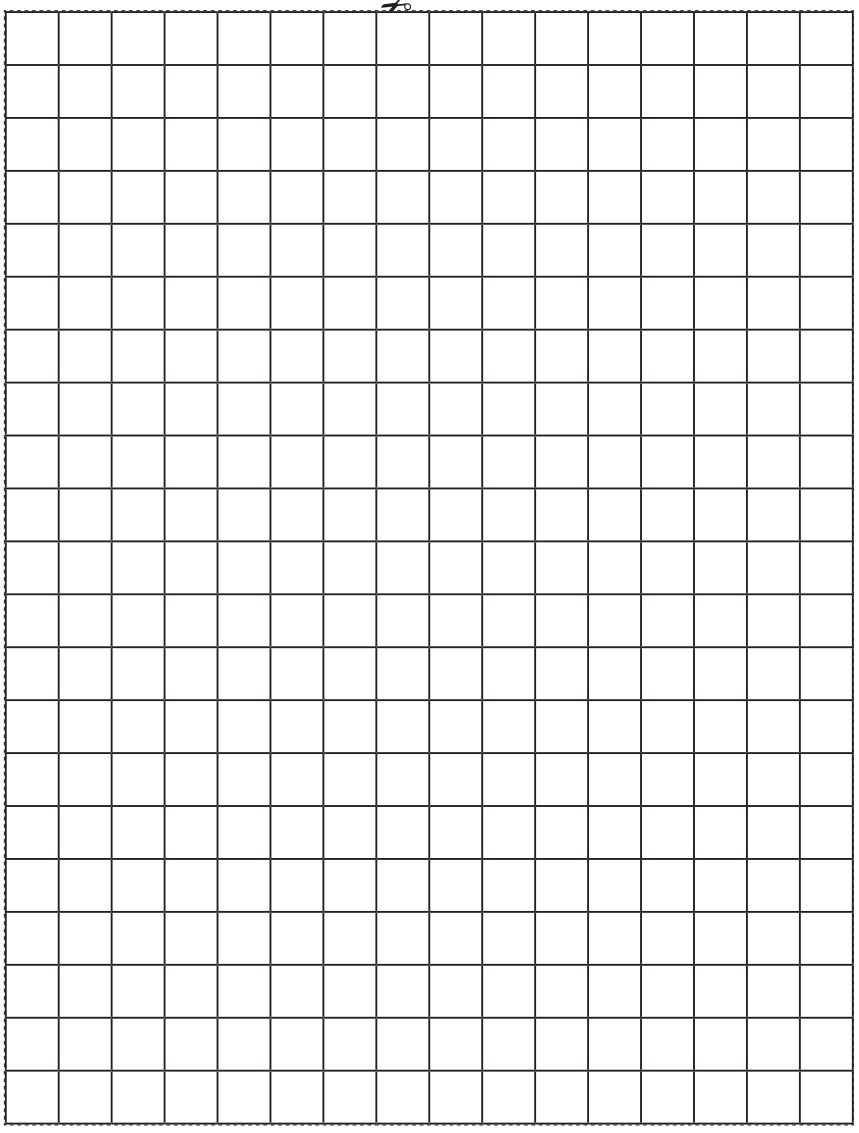
Não escreva no livro.

Não escreva no livro.

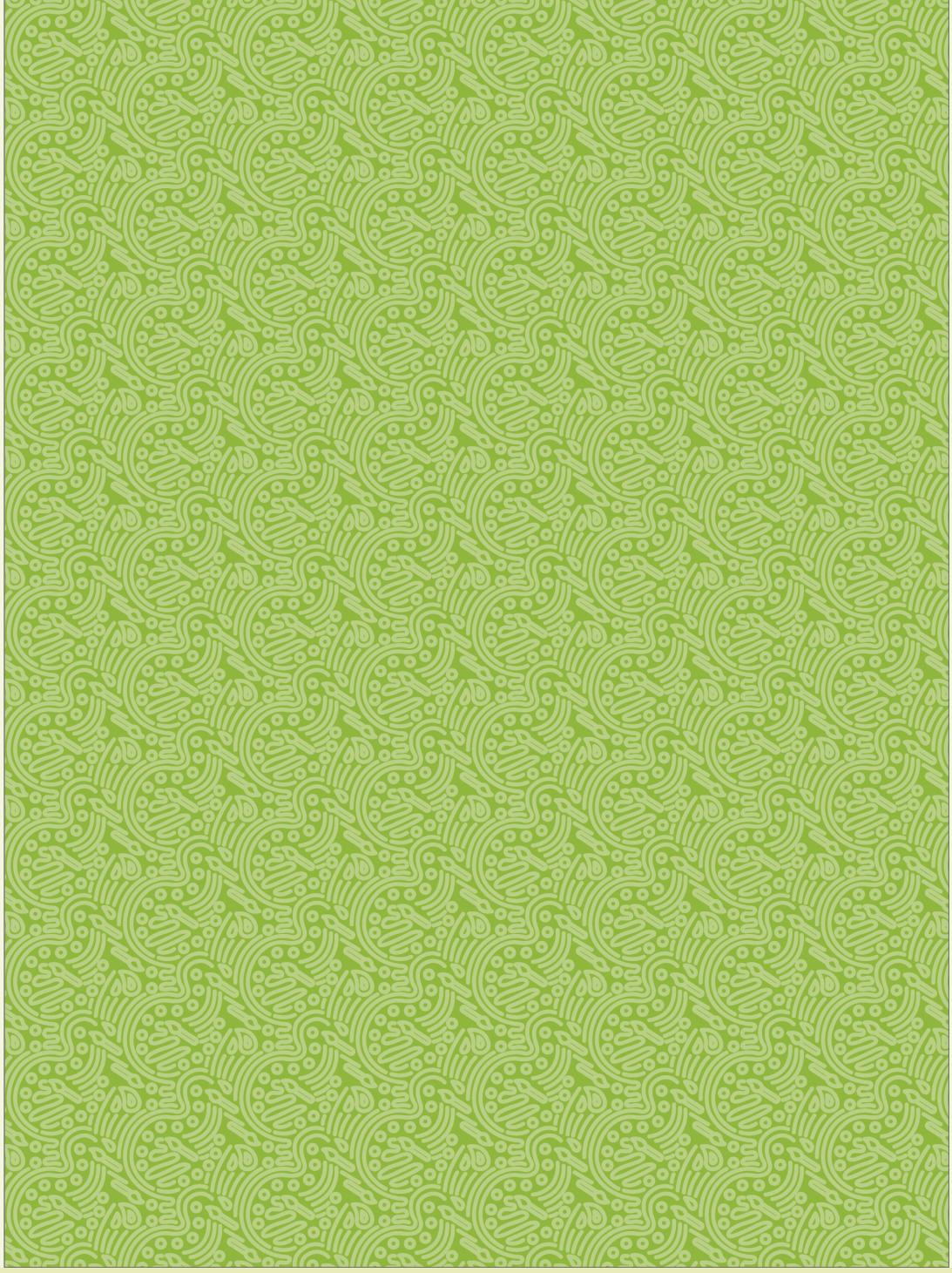
Material de apoio

Página 25 • Cópia 1 • Universo digital

Recorte



Não escreva no livro.

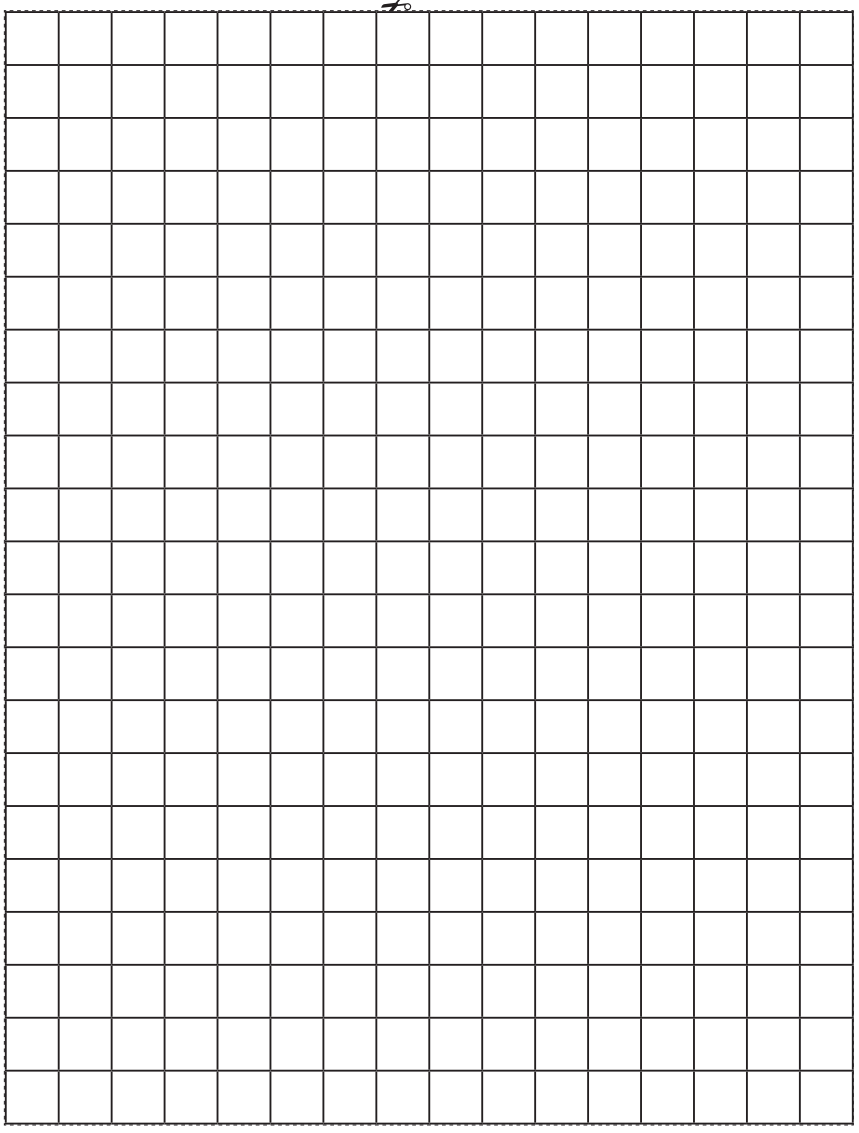


Não escreva no livro.

Material de apoio

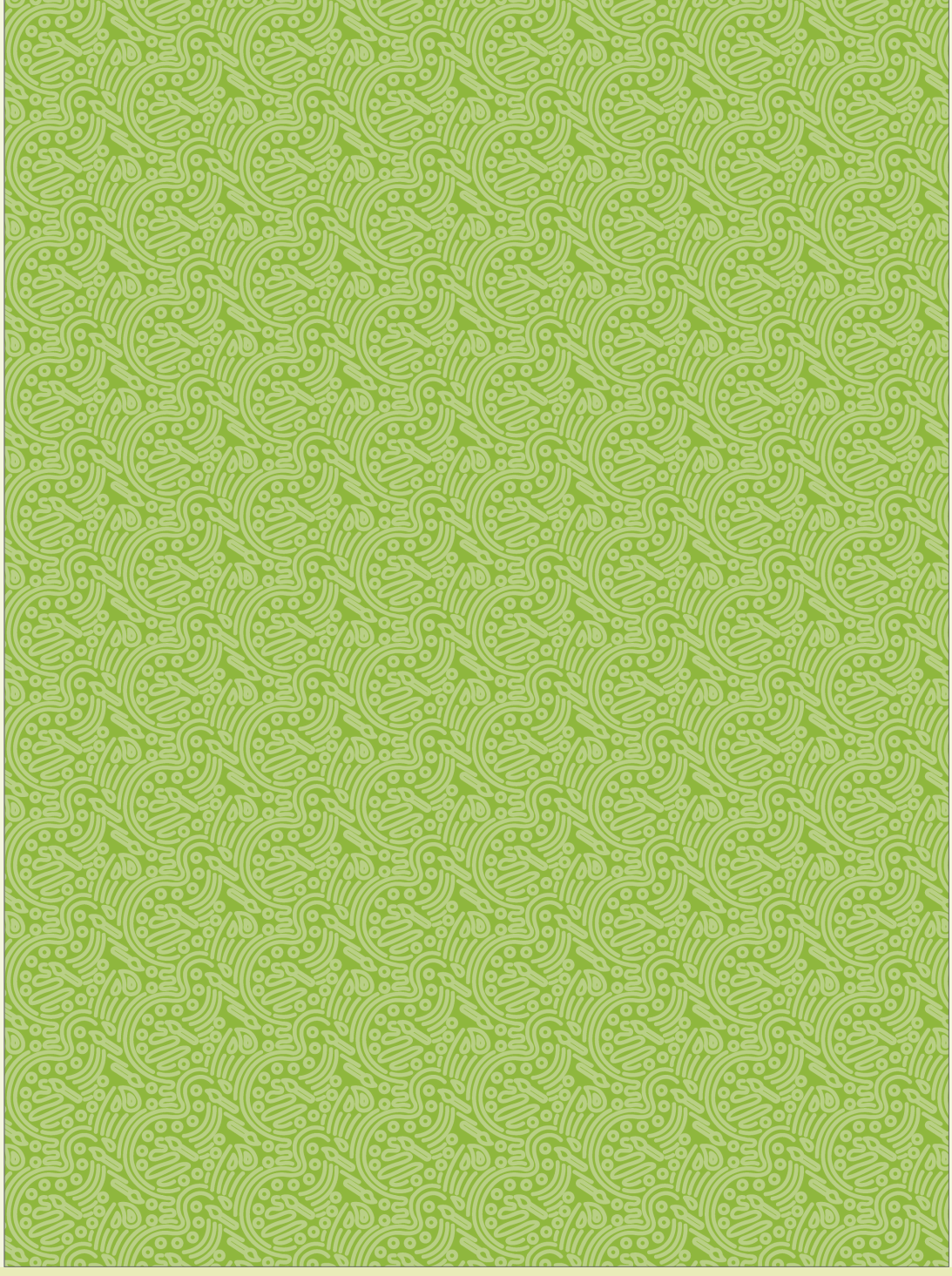
Página 25 • Cópia 2 • Universo digital

Recorte



Não escreva no livro.

Não escreva no livro.

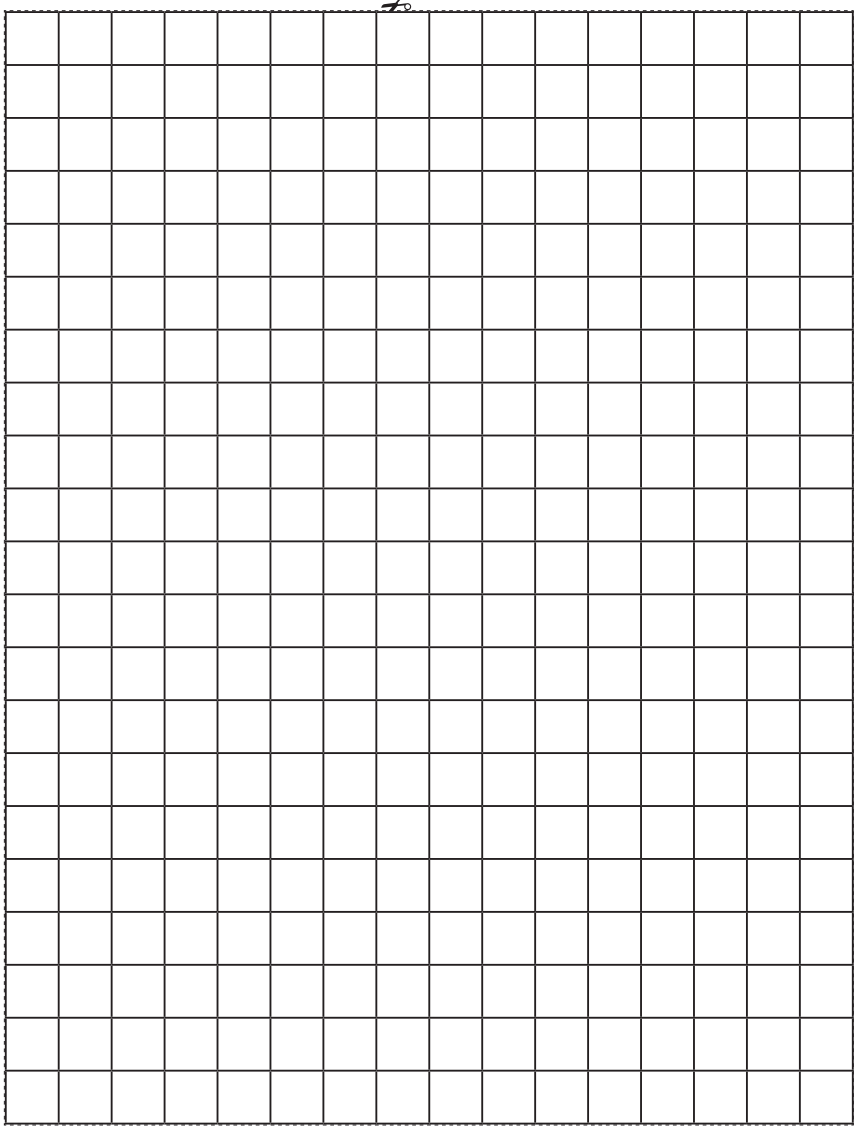


Não escreva no livro.

Material de apoio

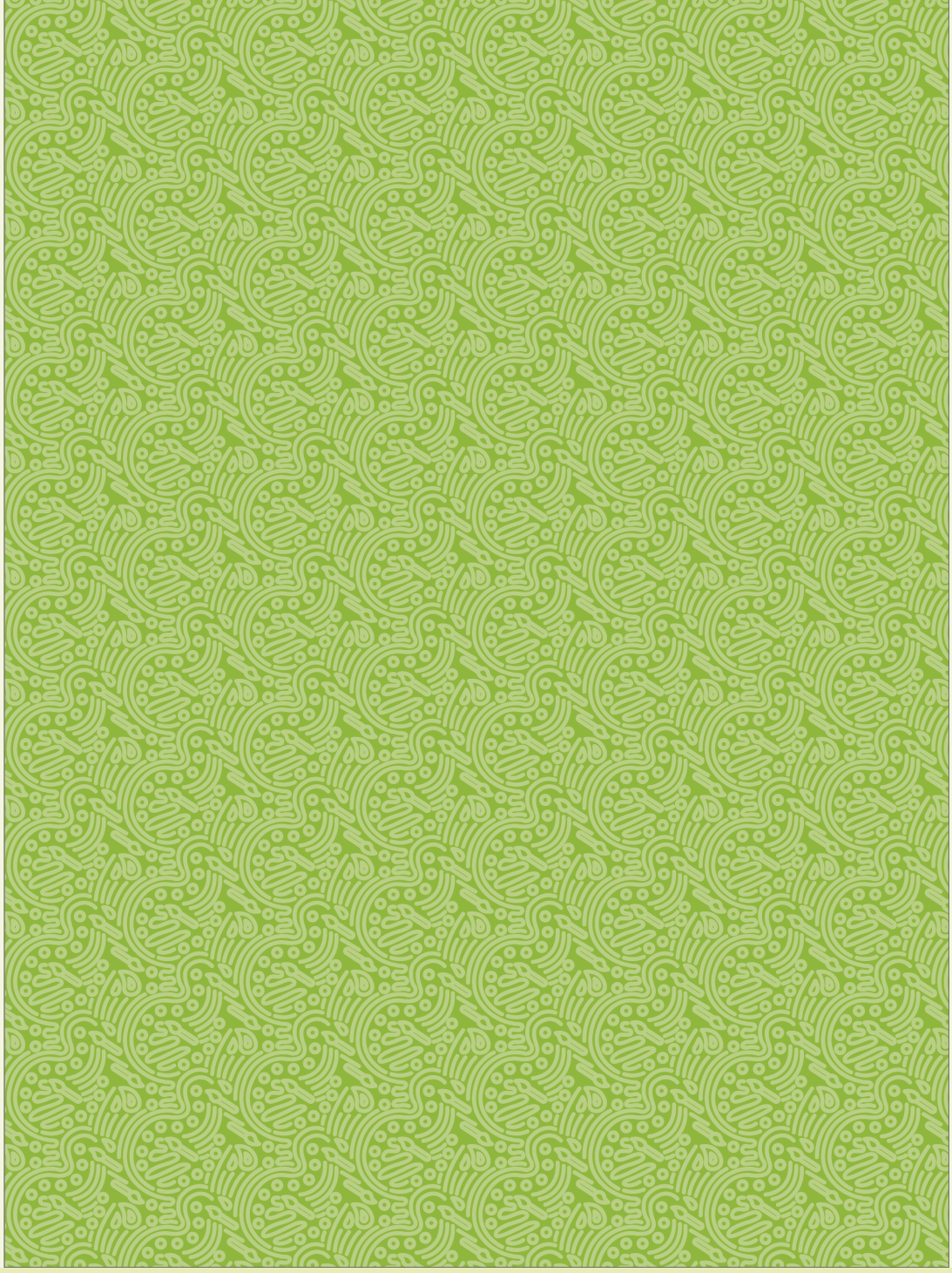
Página 25 • Cópia 3 • Universo digital

Recorte



Não escreva no livro.

Não escreva no livro.

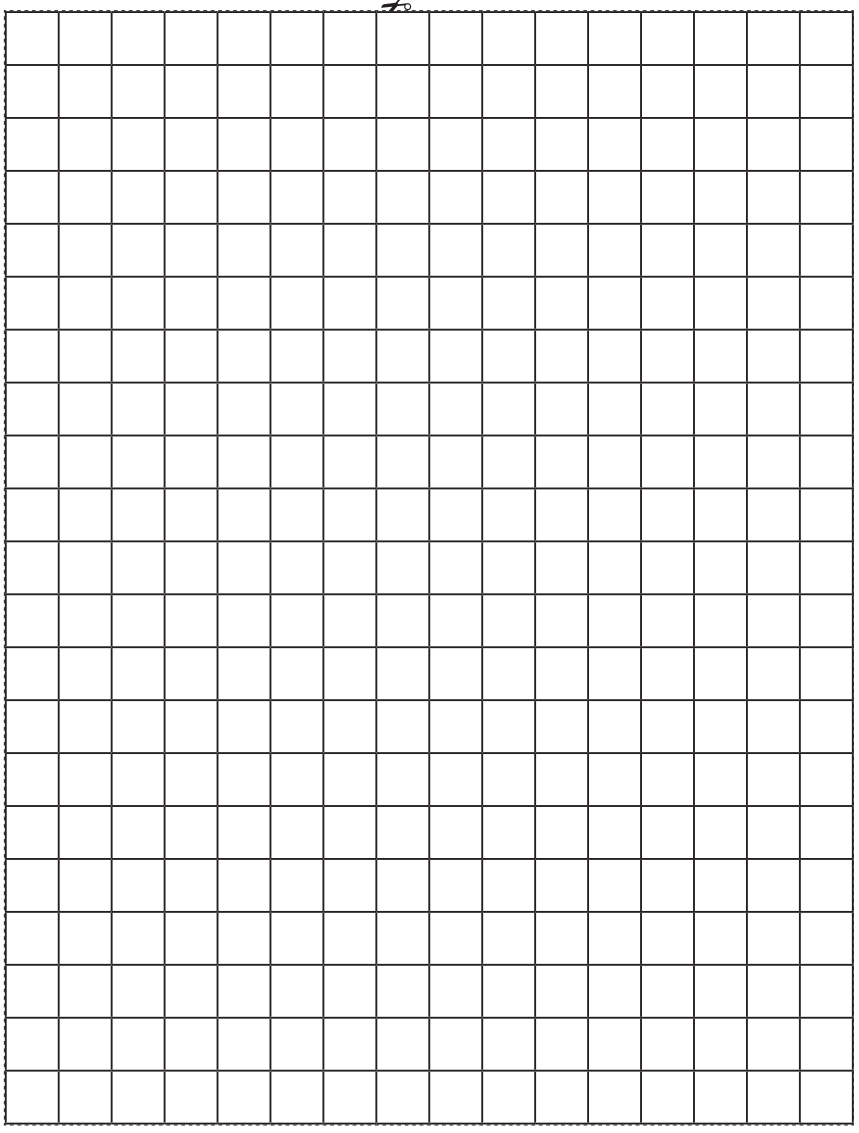


Não escreva no livro.

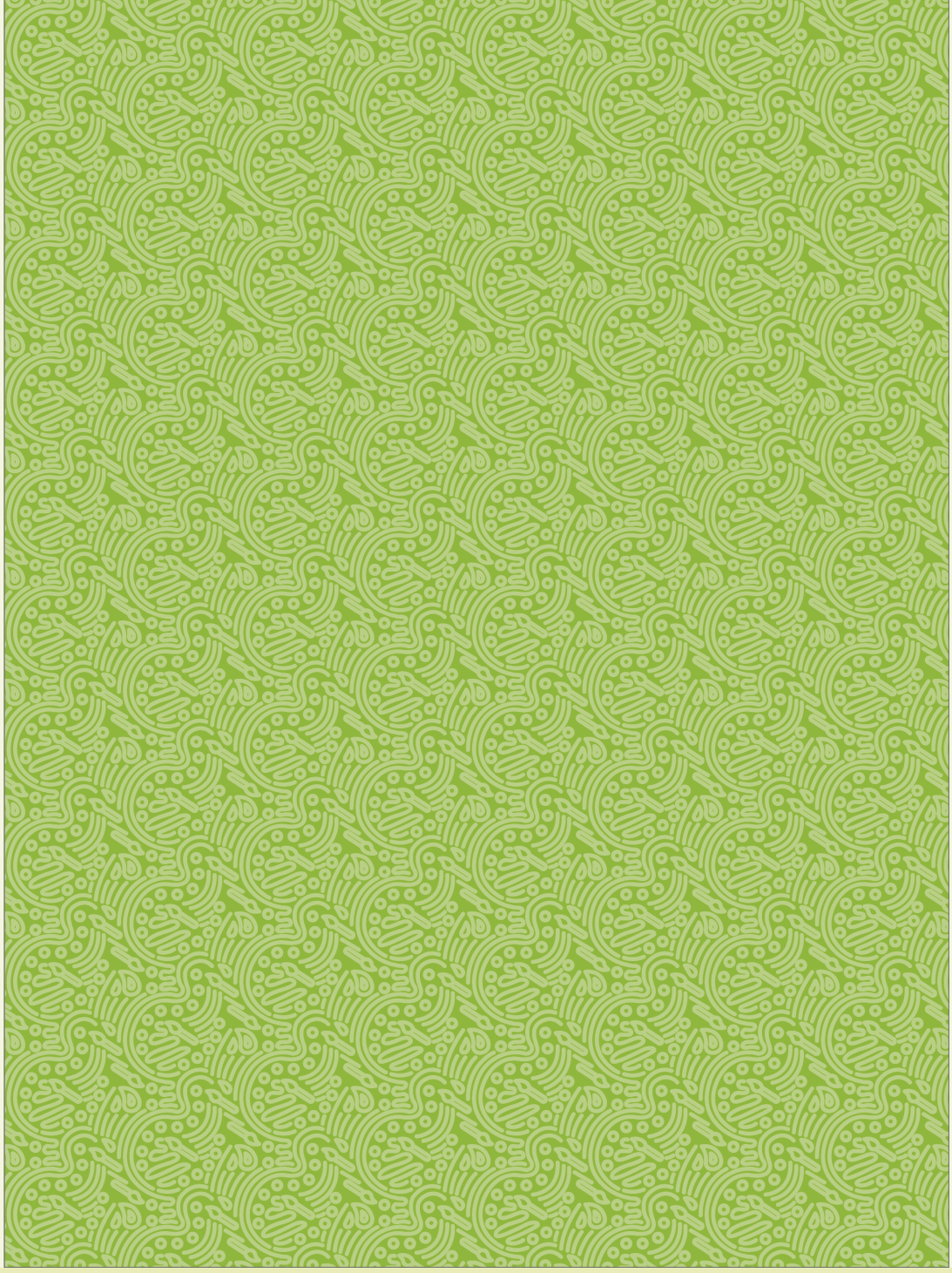
Material de apoio

Página 25 • Cópia 4 • Universo digital

Recorte



Não escreva no livro.



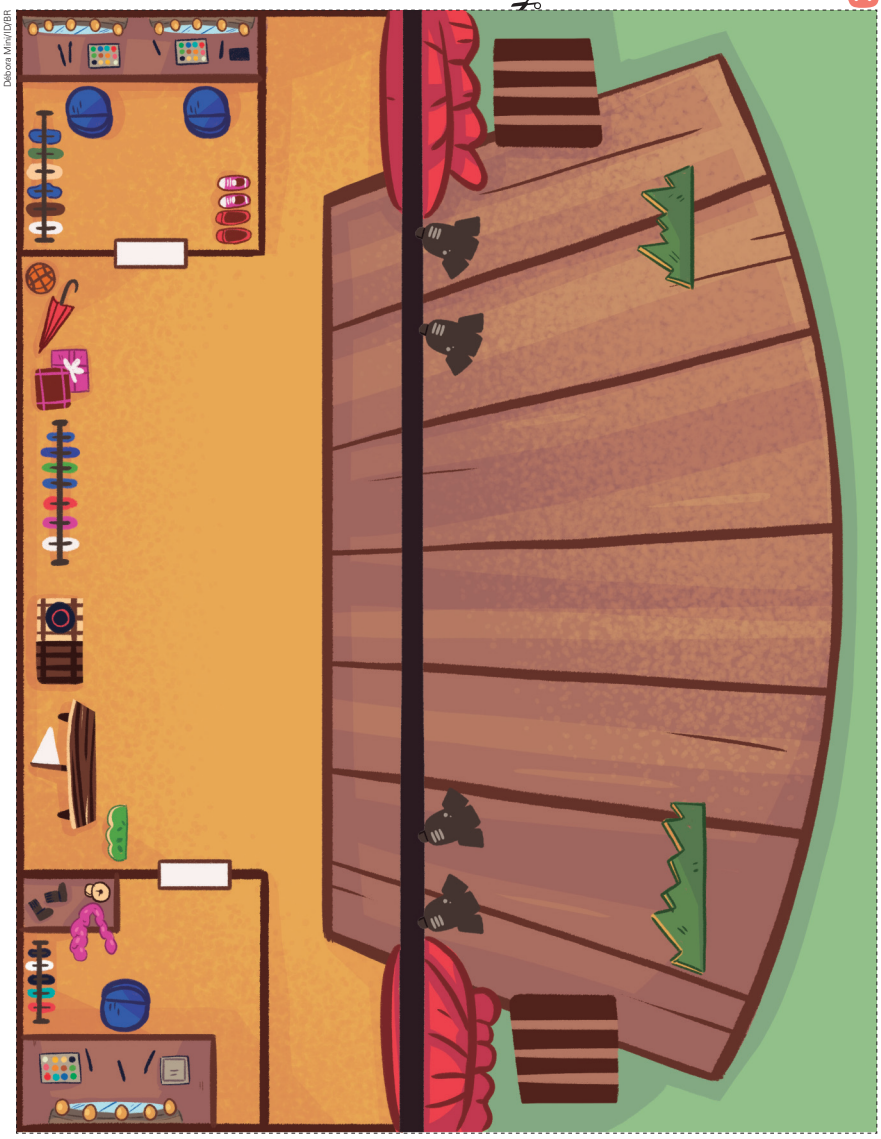
Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 1 • Curtiu?

Recorte

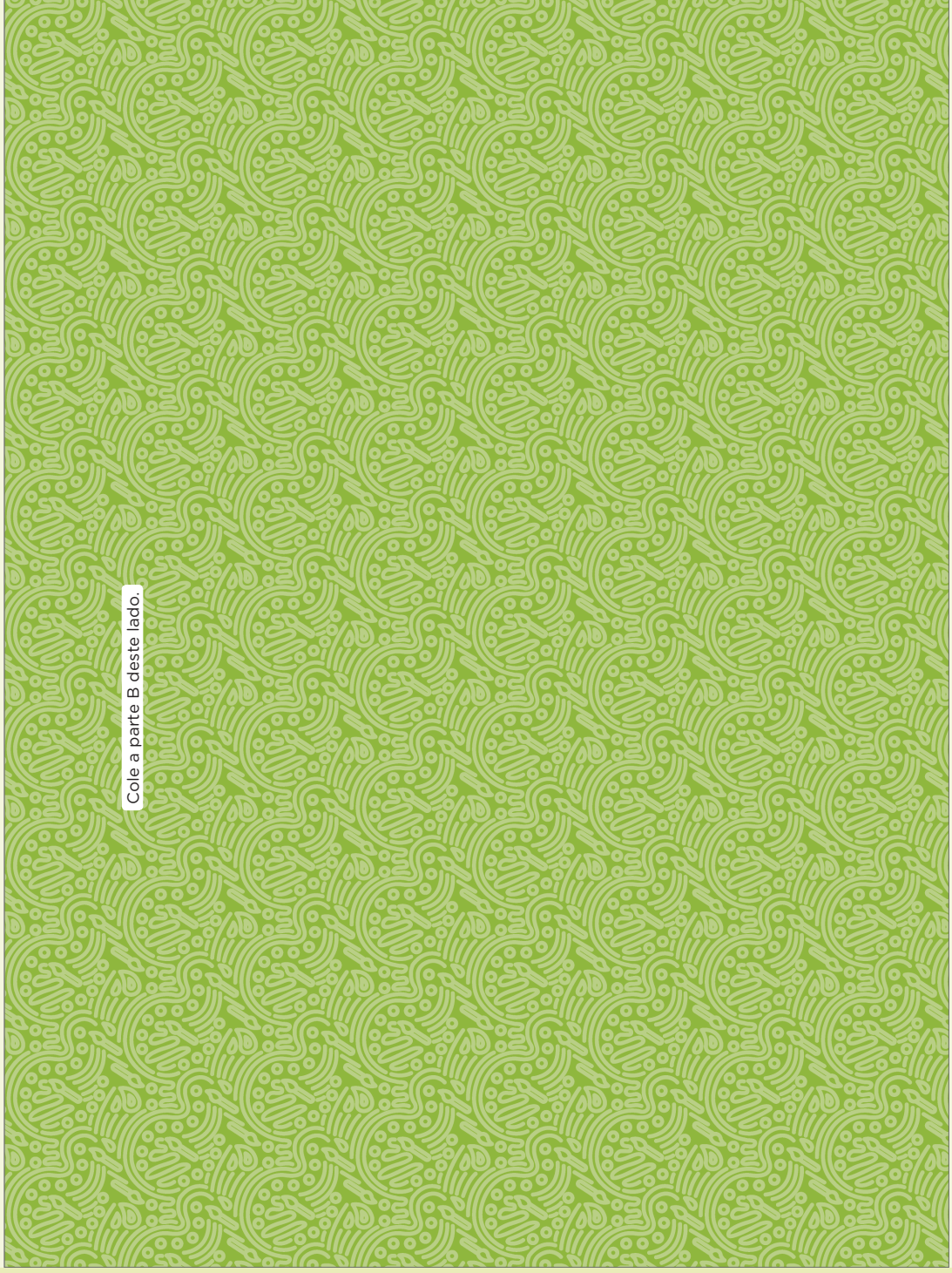
A



Débora Minv/IDBR

Não escreva no livro.

cento e vinte e nove 129



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 1 • Curtiu?

Recorte

B

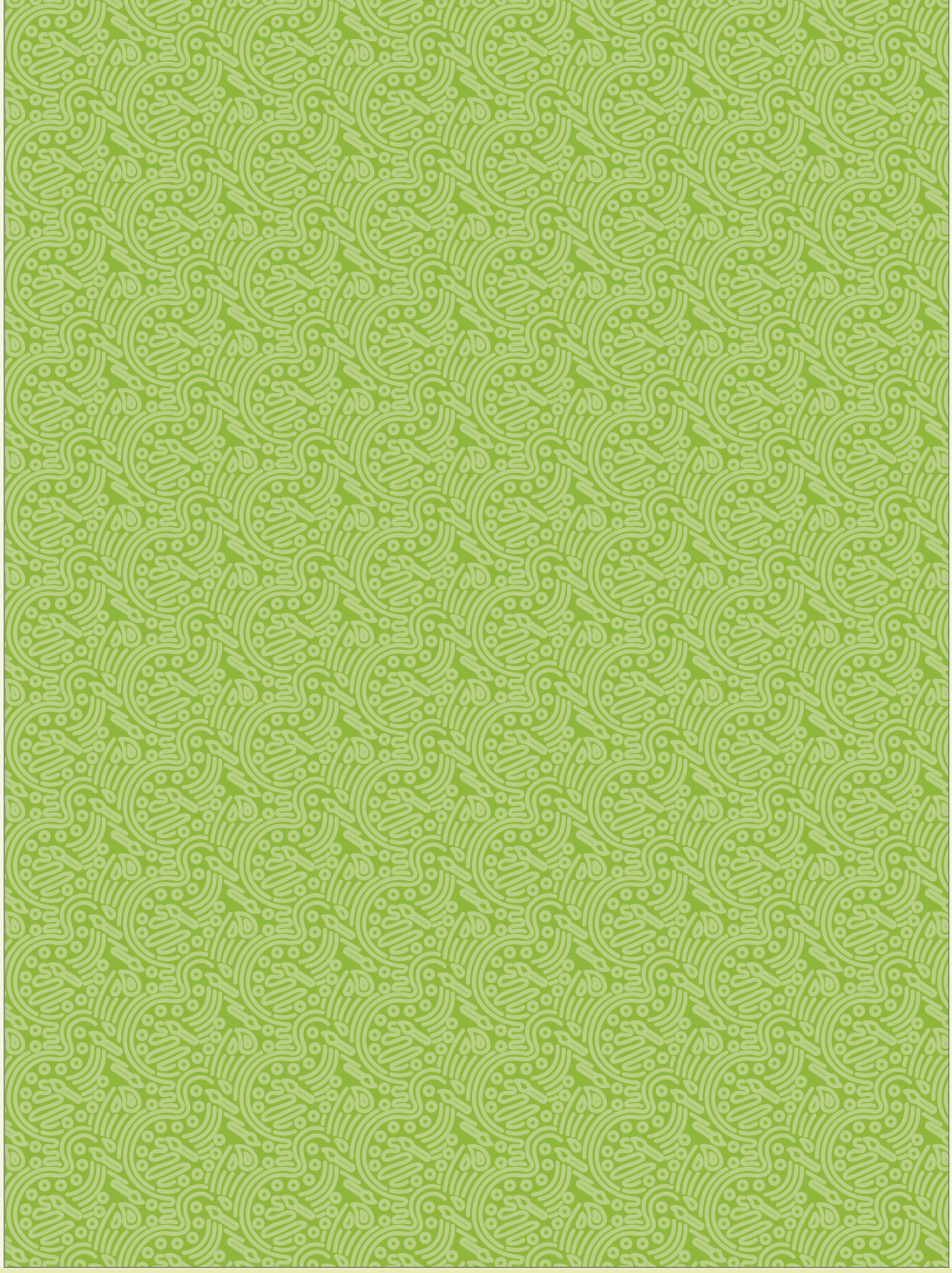


Cole a parte A deste lado.

Não escreva no livro.

Material de apoio

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 1 • Curtiu?

Recorte Dobre

C



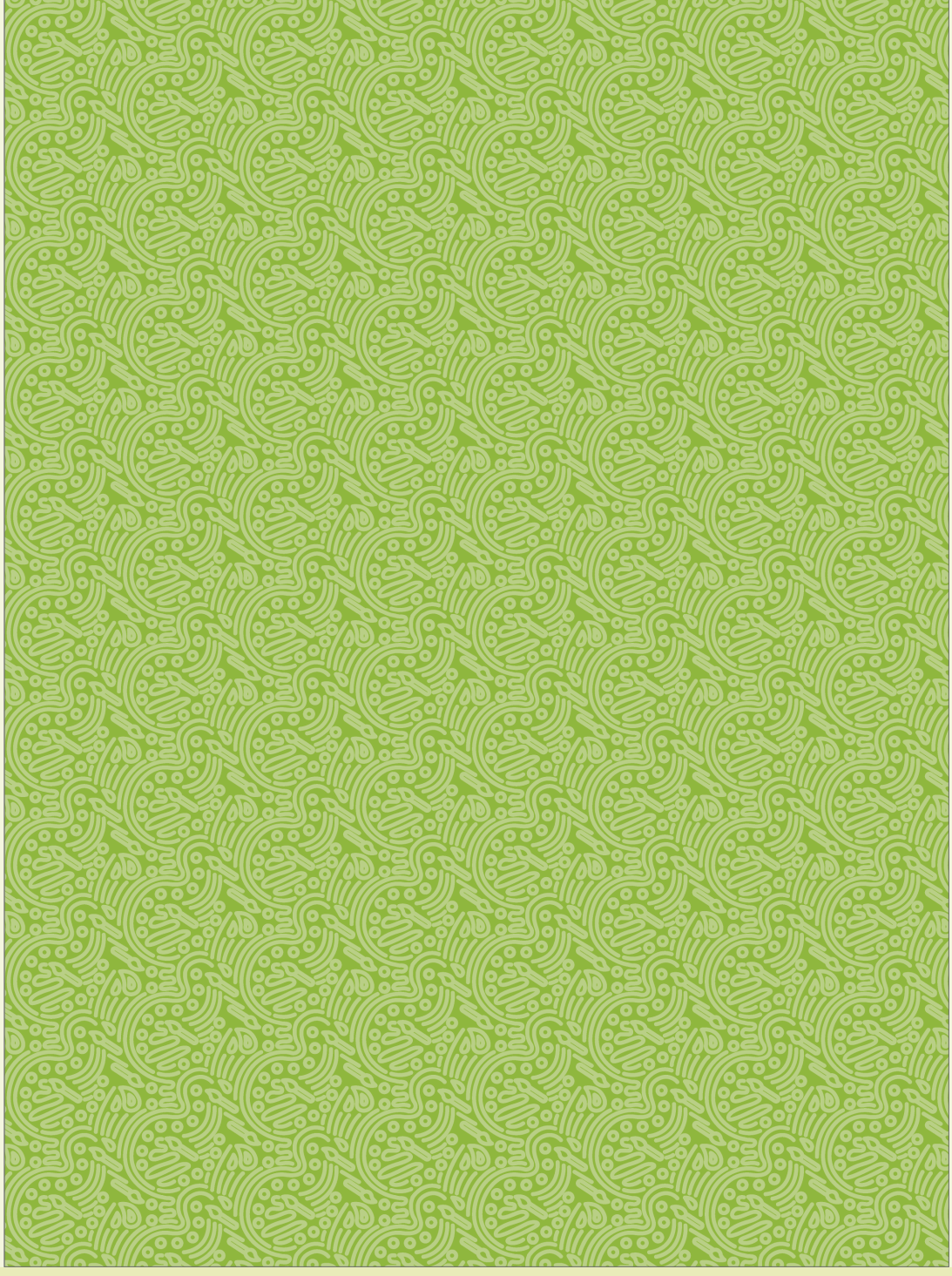
Débora Minv/D/BR

Não escreva no livro.

cento e trinta e três 133

Material de apoio

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 1 • Curtiu?

Recorte Dobre

D



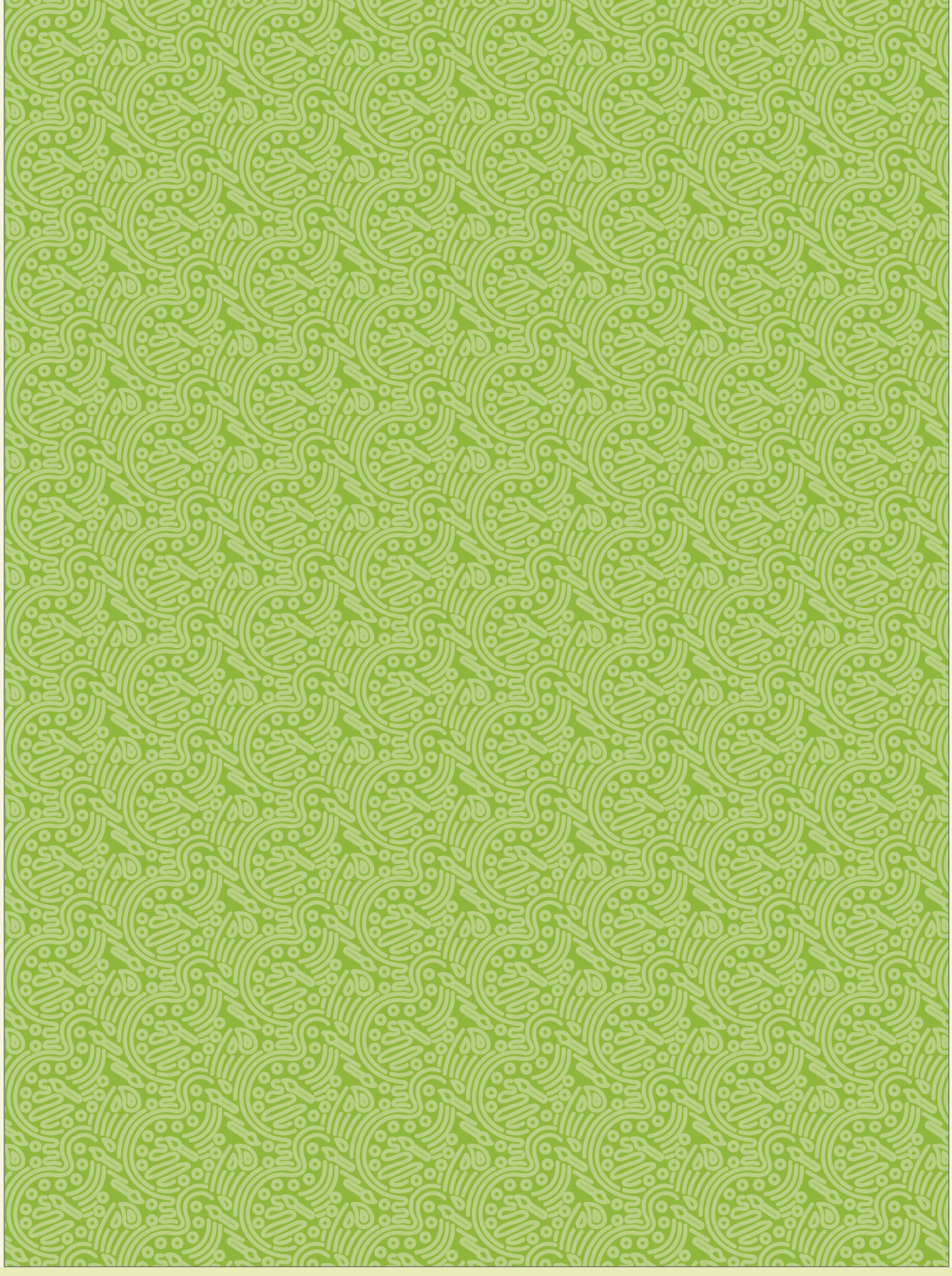
Débora Minv/ID/BR

Não escreva no livro.

cento e trinta e cinco 135

Material de apoio

Não escreva no livro.



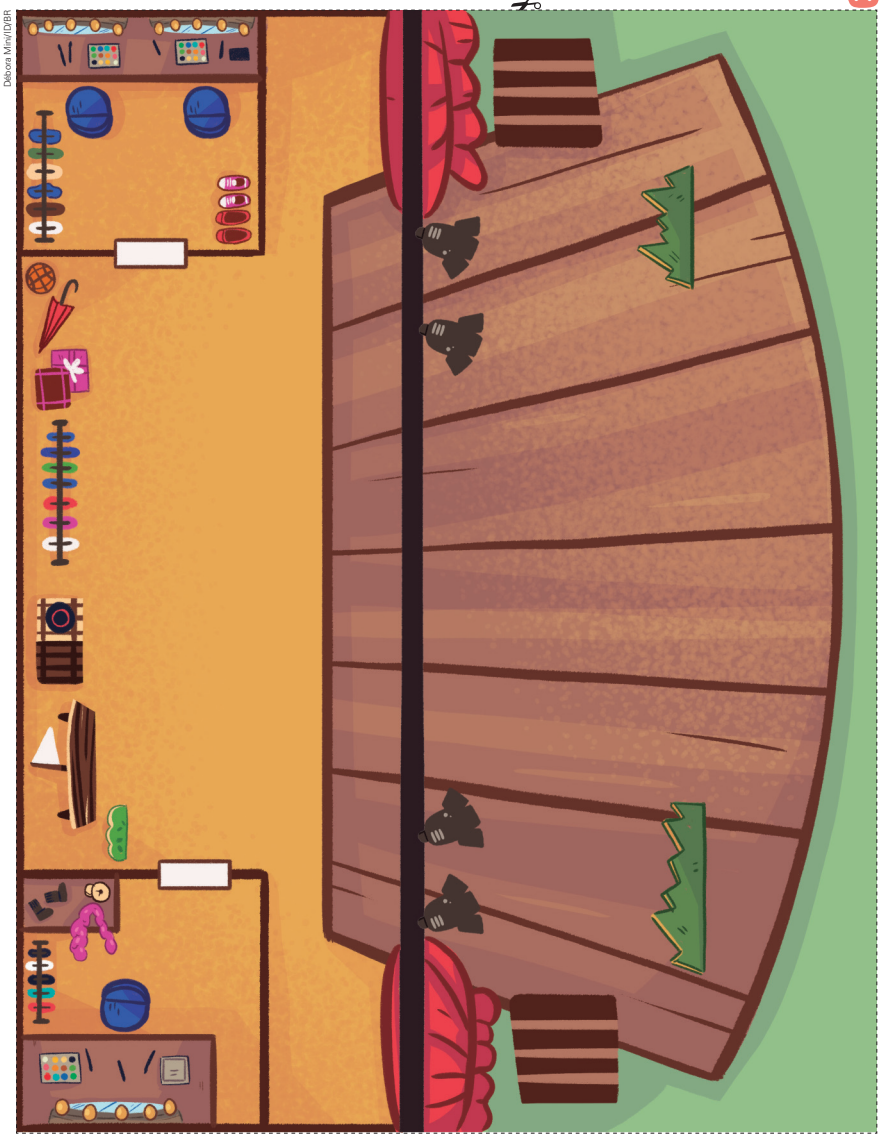
Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 2 • **Curtiu?**

Recorte

A

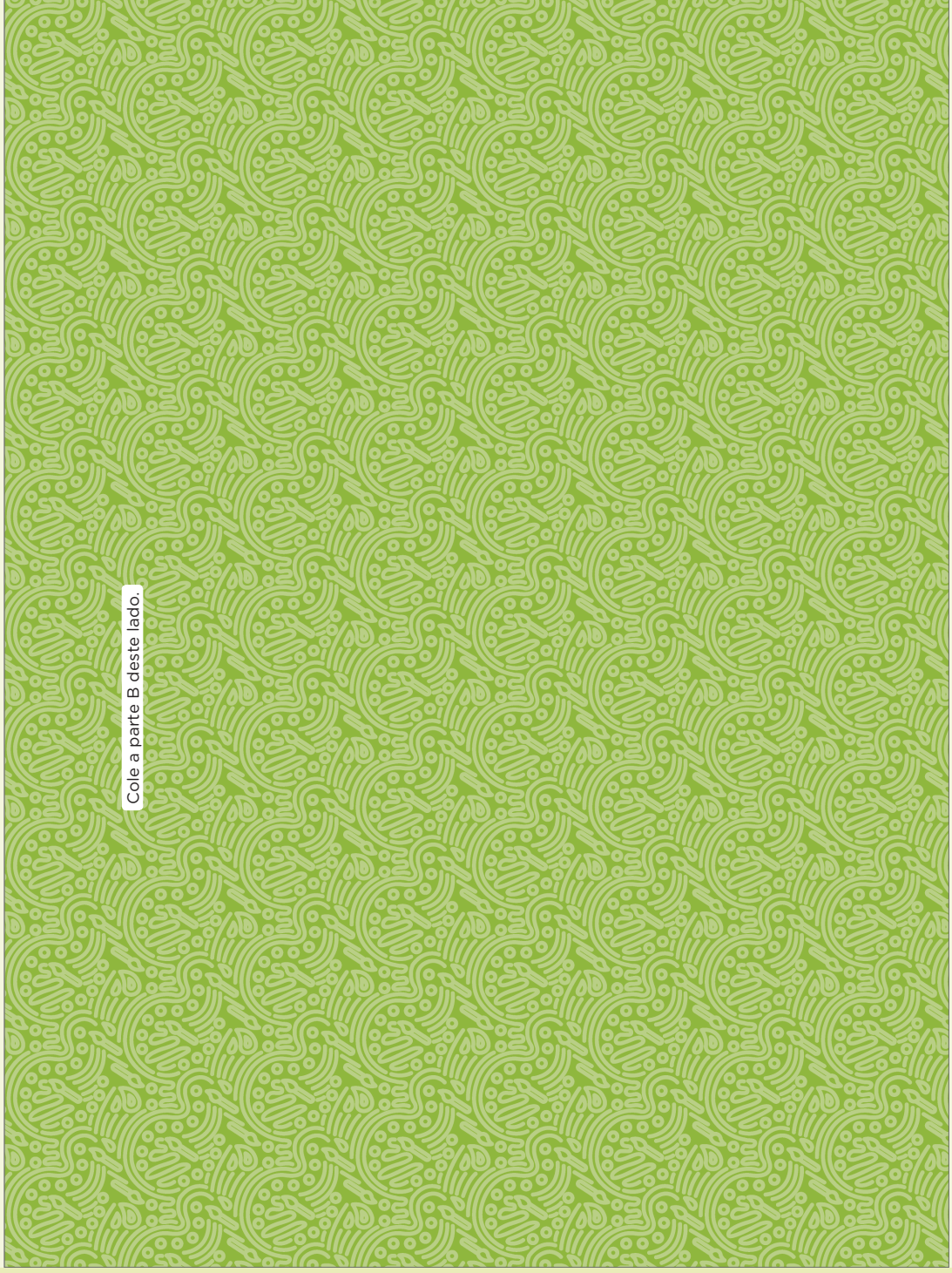


Débora Minv/IDBR

Não escreva no livro.

Material de apoio

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 2 • Curtiu?

Recorte

B

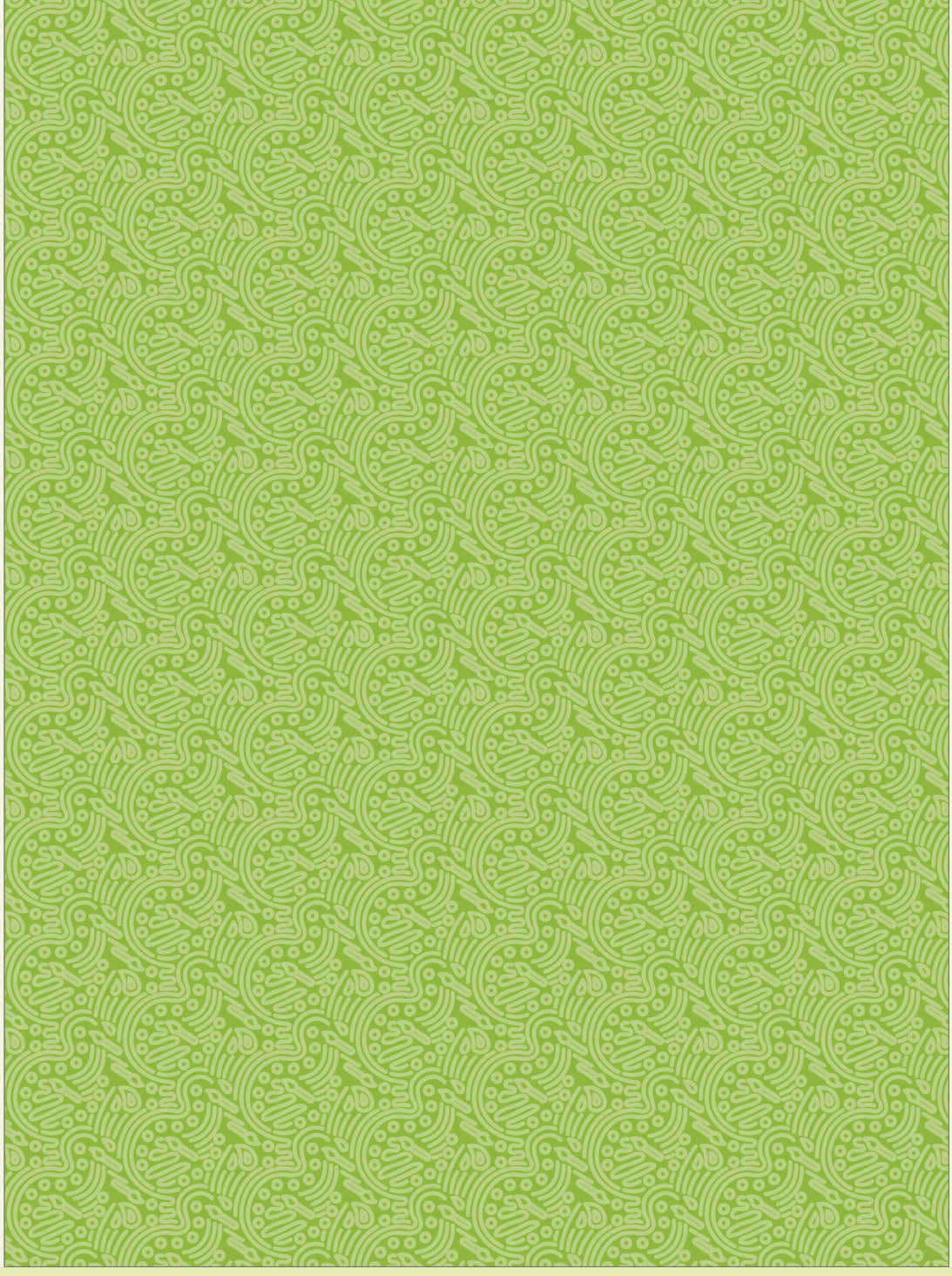


Débora Minvid/BR

Cole a parte A deste lado.

Não escreva no livro.

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 2 • Curtiu?

Recorte Dobre

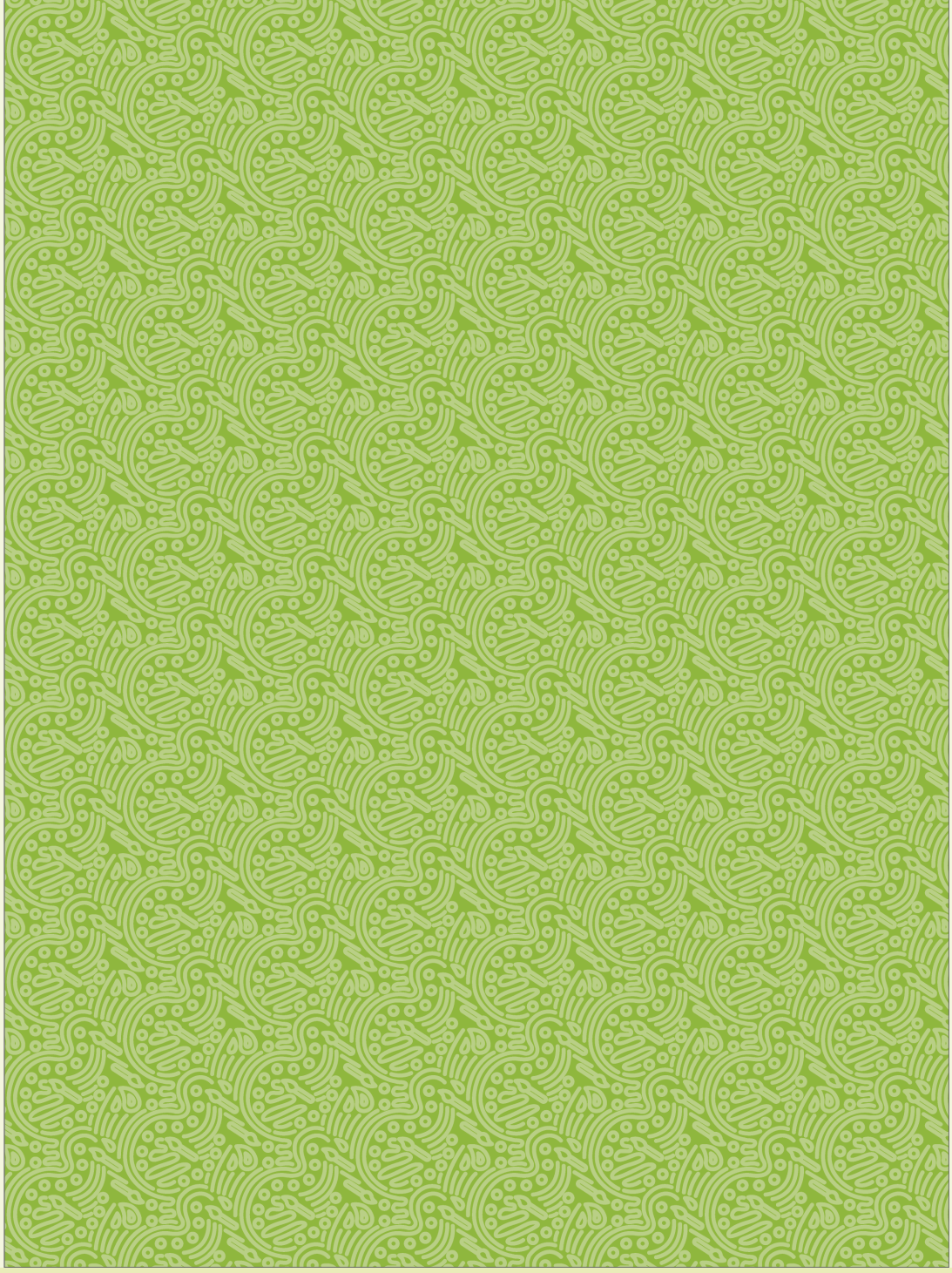
C



Débora Minv/D/BR

Não escreva no livro.

cento e quarenta e um 141



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 2 • Curtiu?

Recorte Dobre

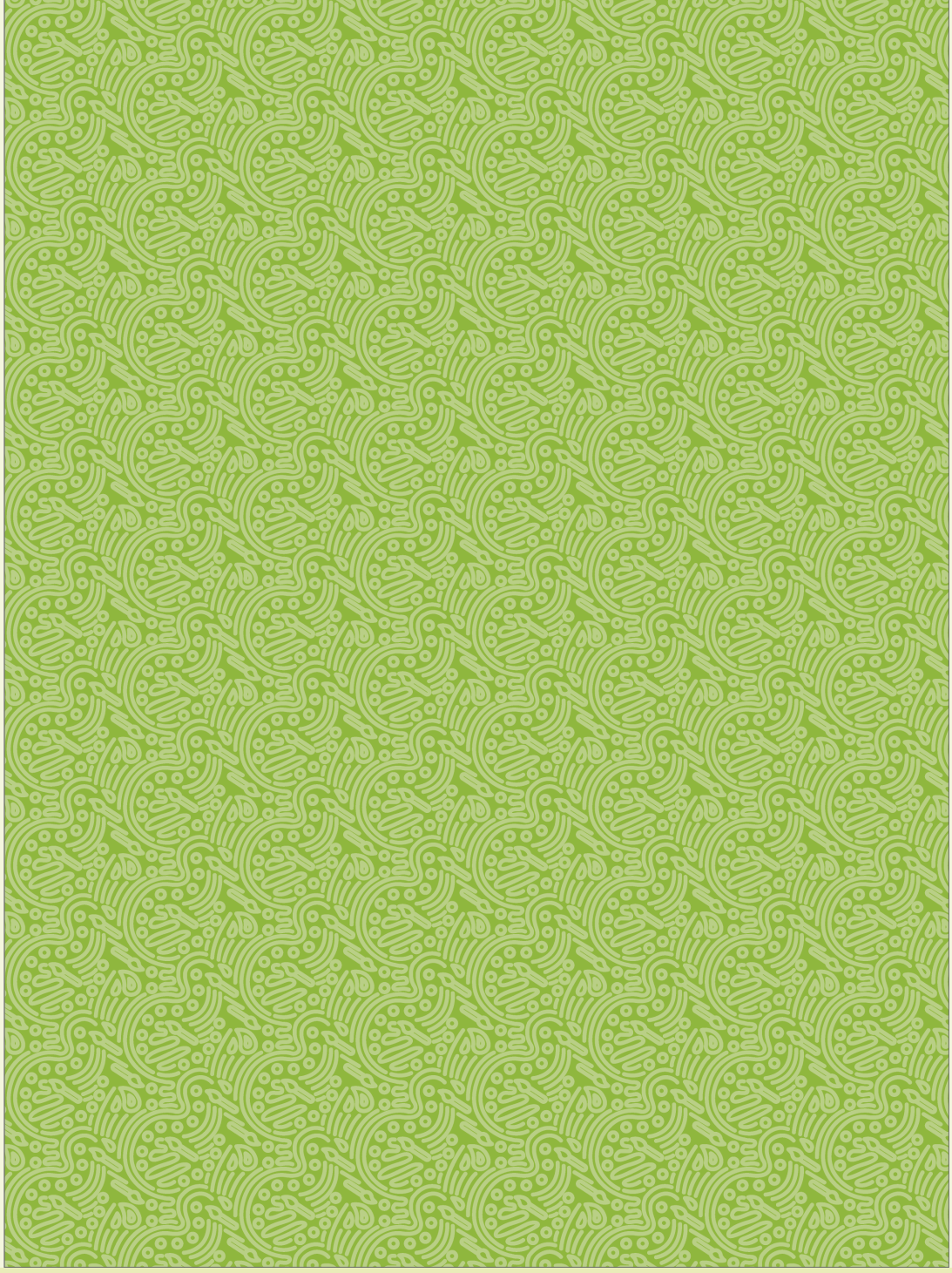
D



Débora Minv/ID/BR

Não escreva no livro.

cento e quarenta e três 143



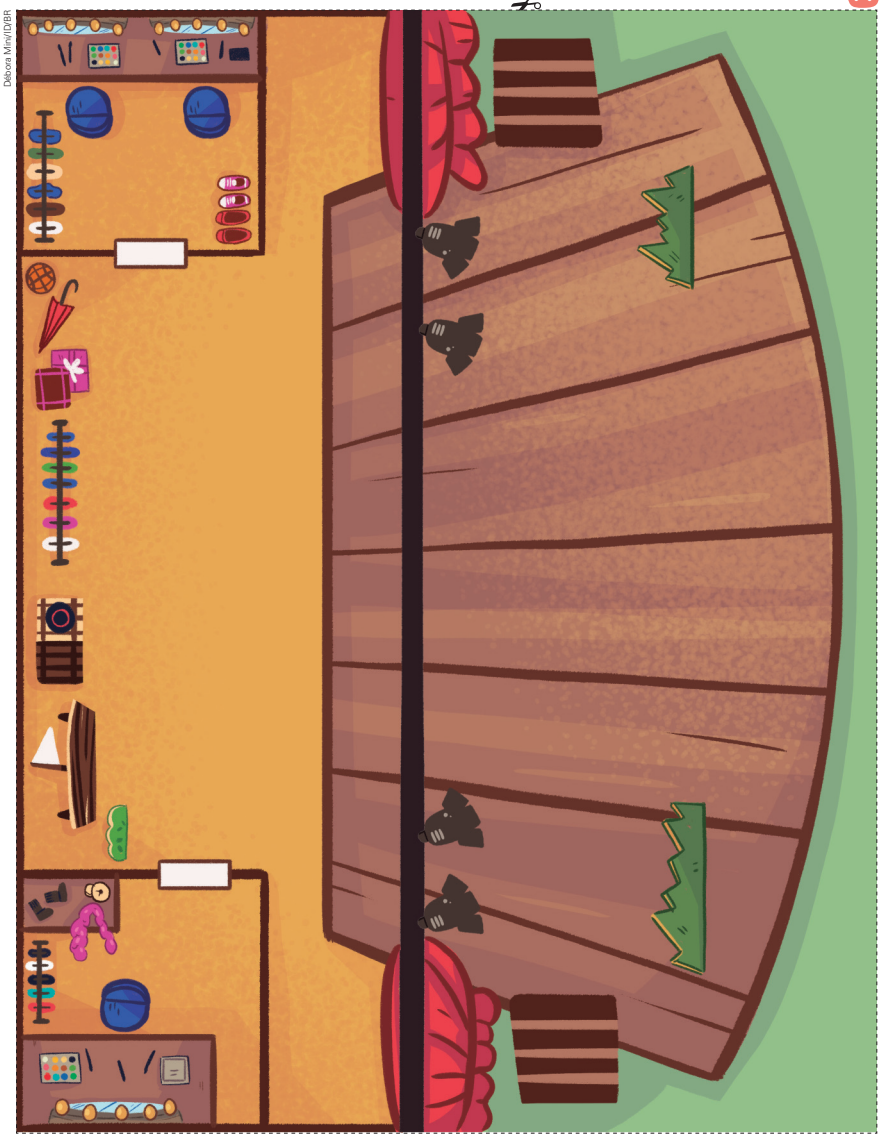
Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 3 • Curtiu?

Recorte

A

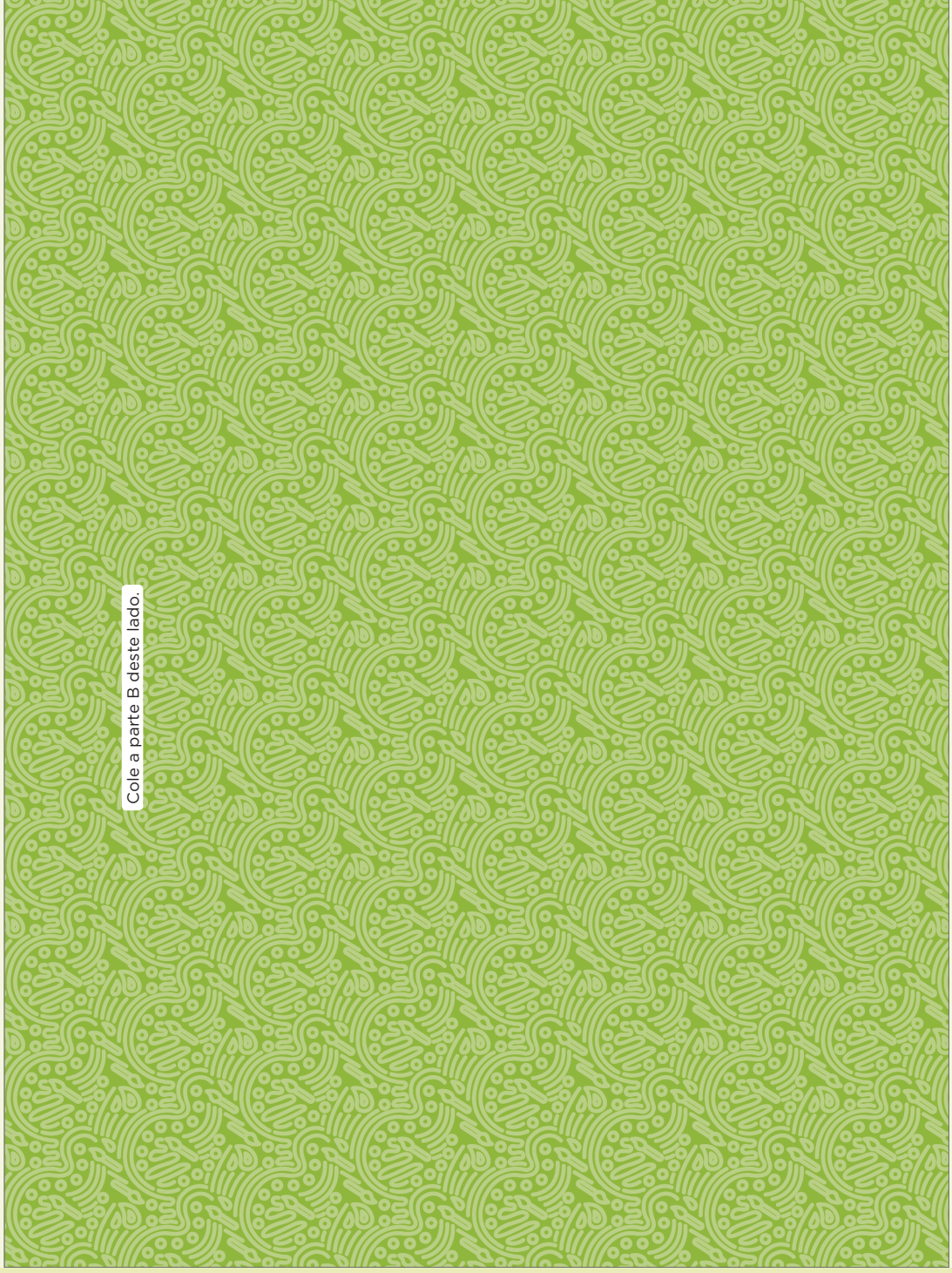


Débora Minv/IDBR

Não escreva no livro.

Material de apoio

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 3 • Curtiu?

Recorte

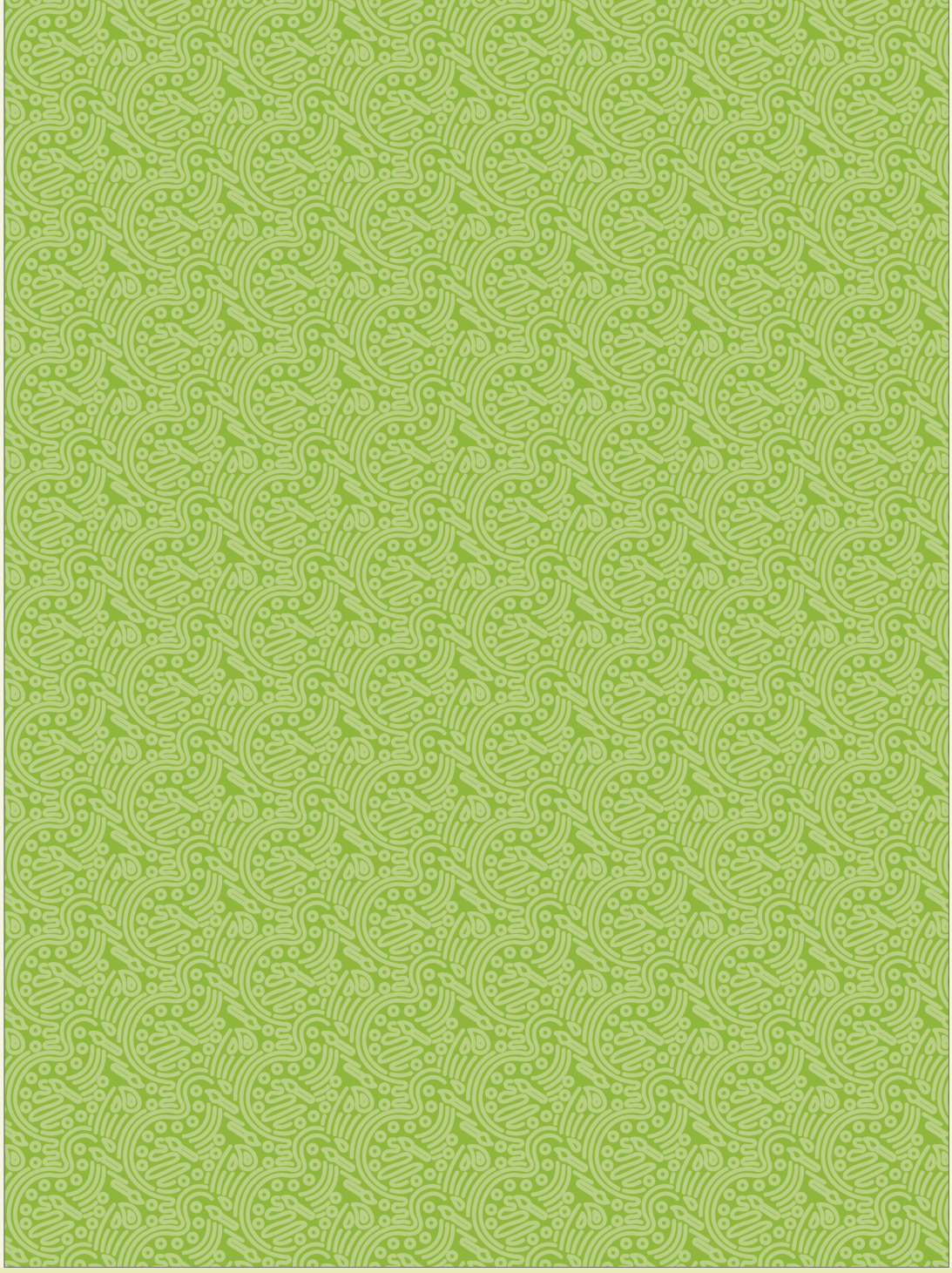
B



Cole a parte A deste lado.

Não escreva no livro.

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 3 • Curtiu?

Recorte Dobre

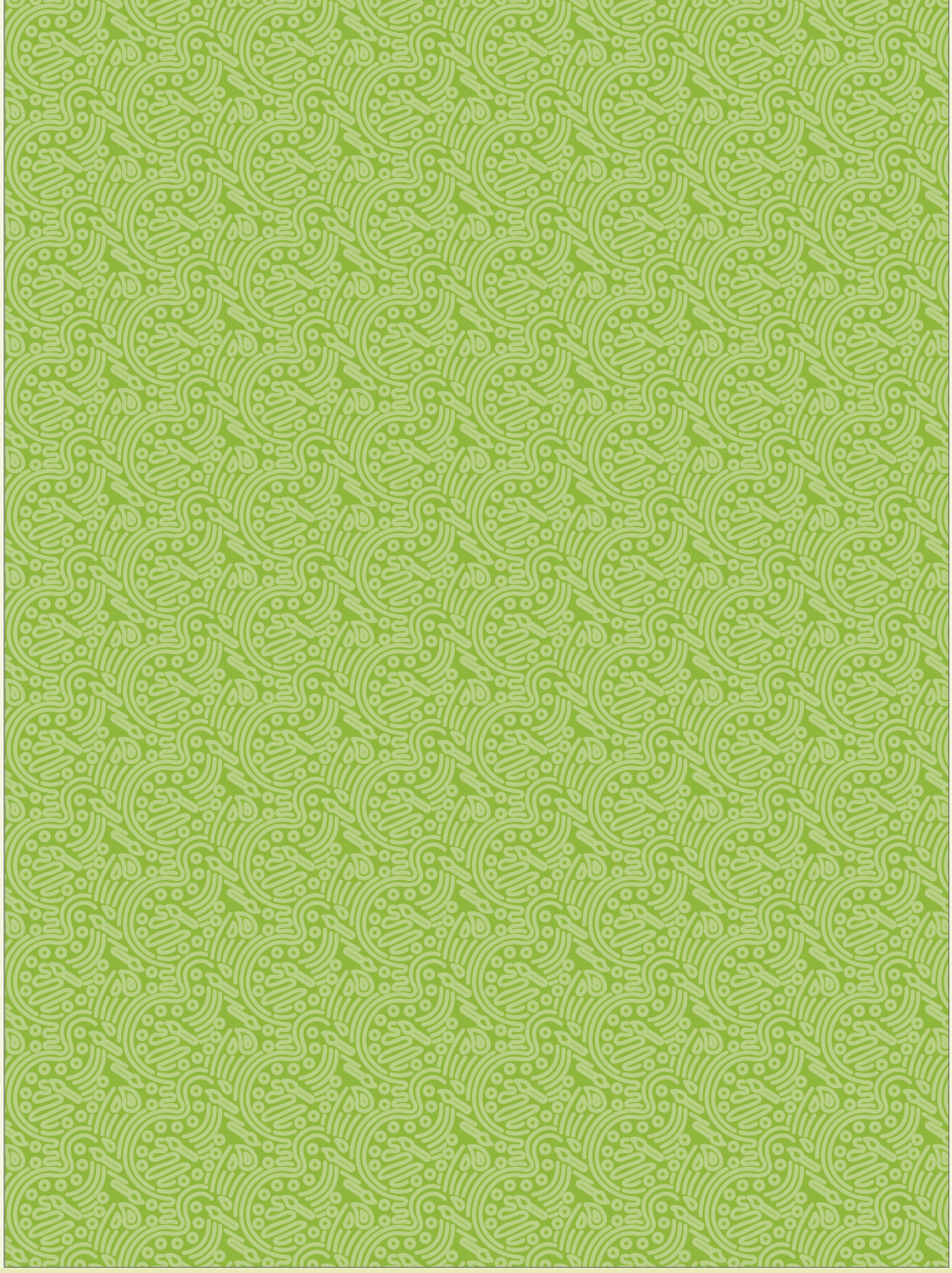
C



Débora Minv/D/BR

Não escreva no livro.

cento e quarenta e nove 149



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 3 • Curtiu?

Recorte Dobre

D



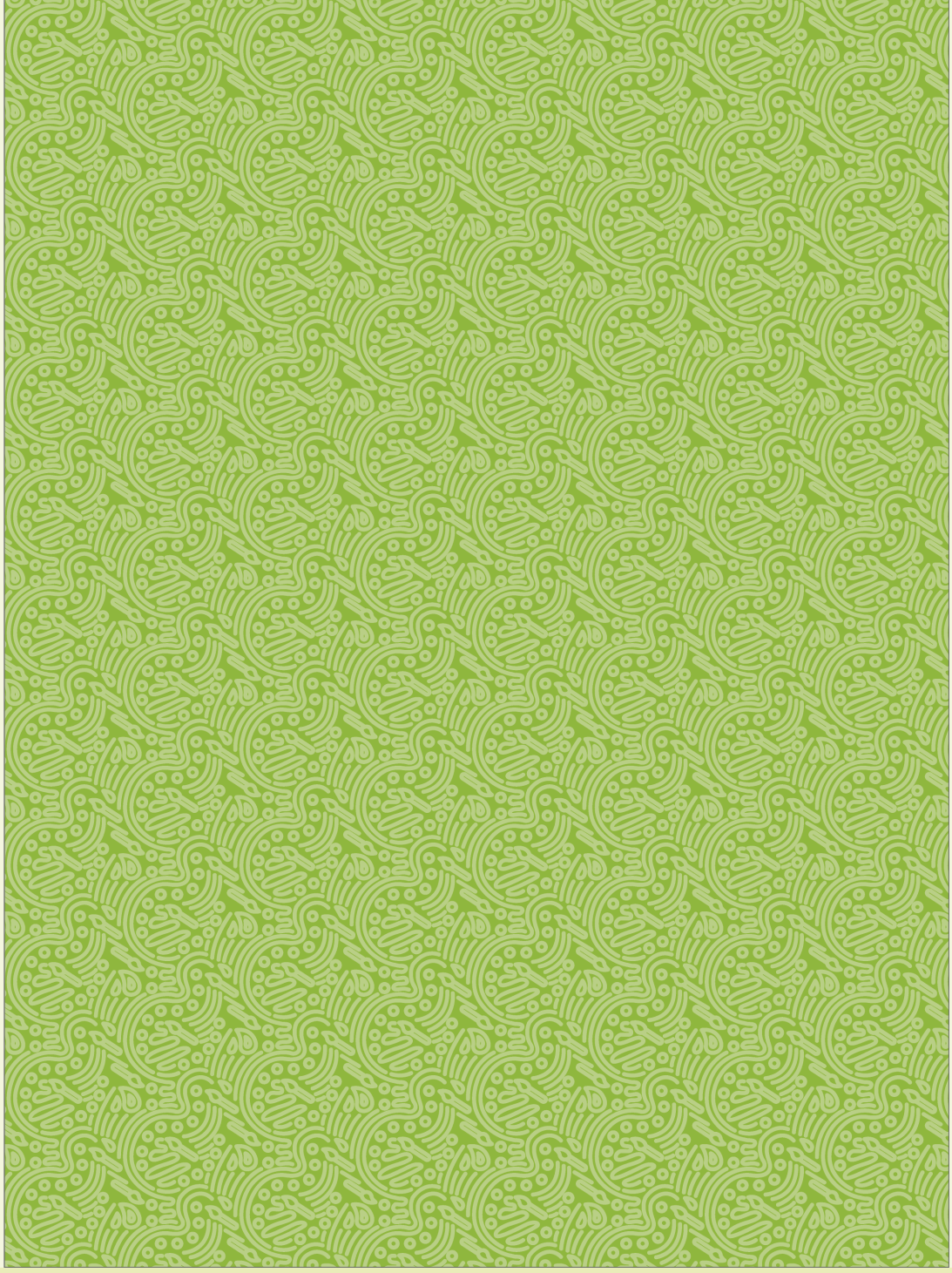
Débora Minv/ID/BR

Não escreva no livro.

cento e cinquenta e um 151

Material de apoio

Não escreva no livro.



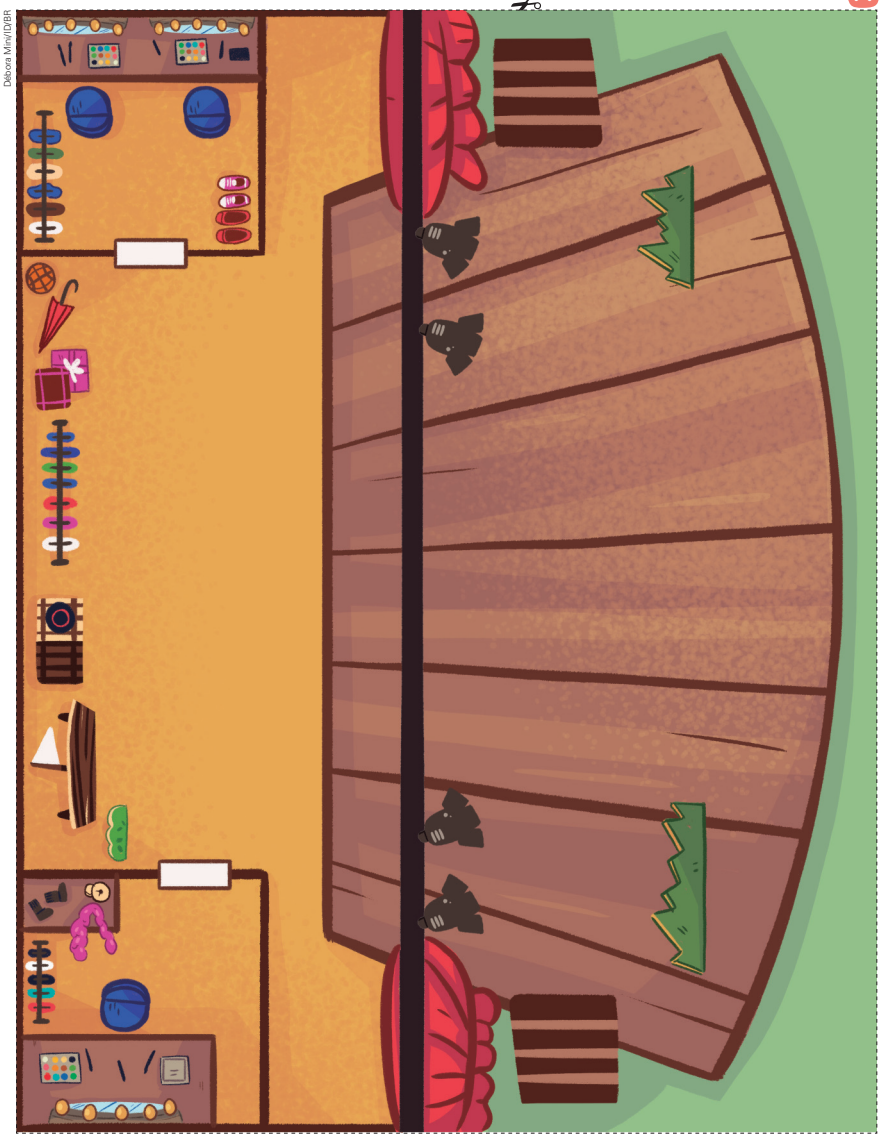
Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 4 • **Curtiu?**

Recorte

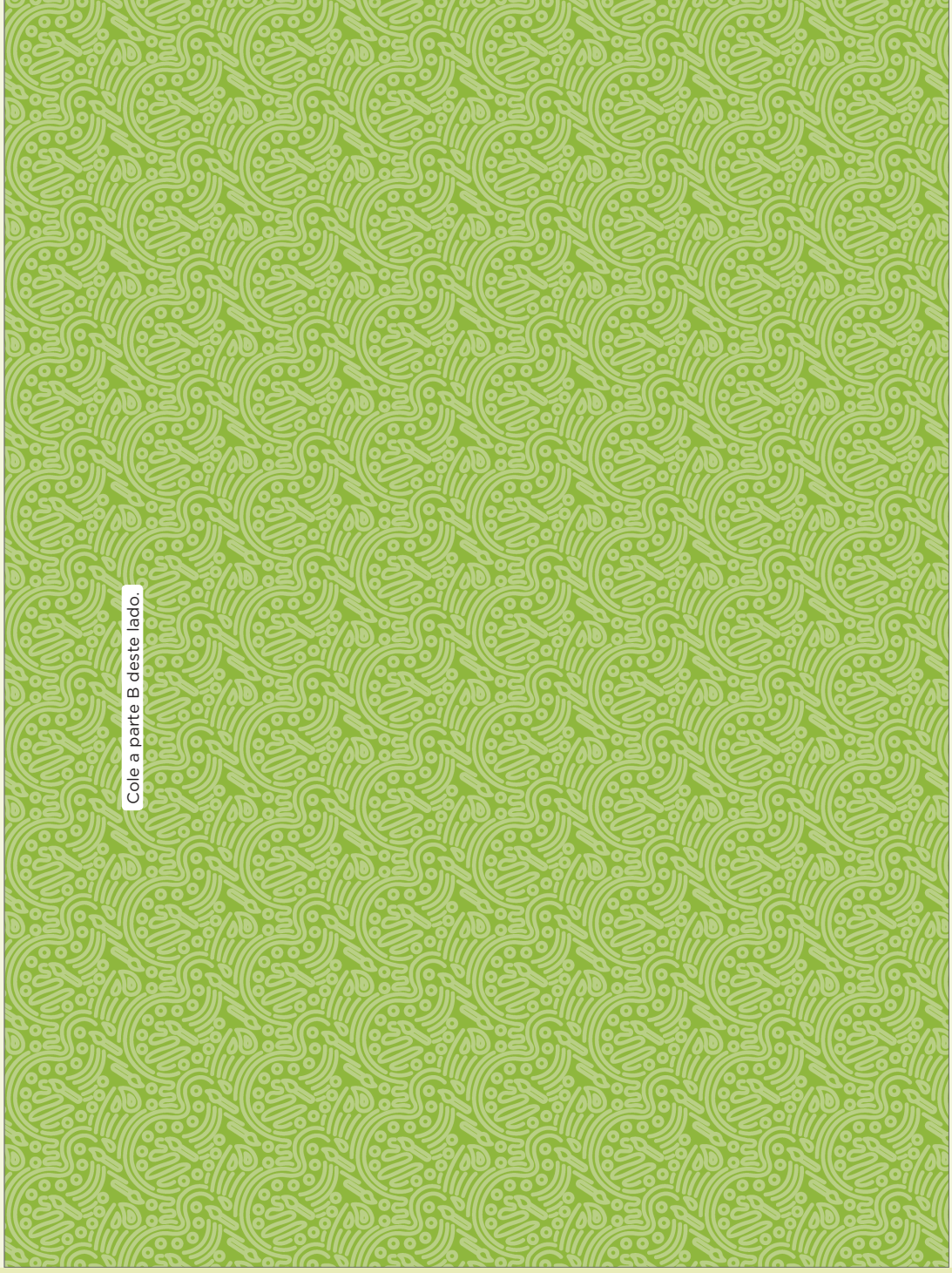
A



Débora Minv/IDBR

Não escreva no livro.

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 4 • Curtiu?

Recorte

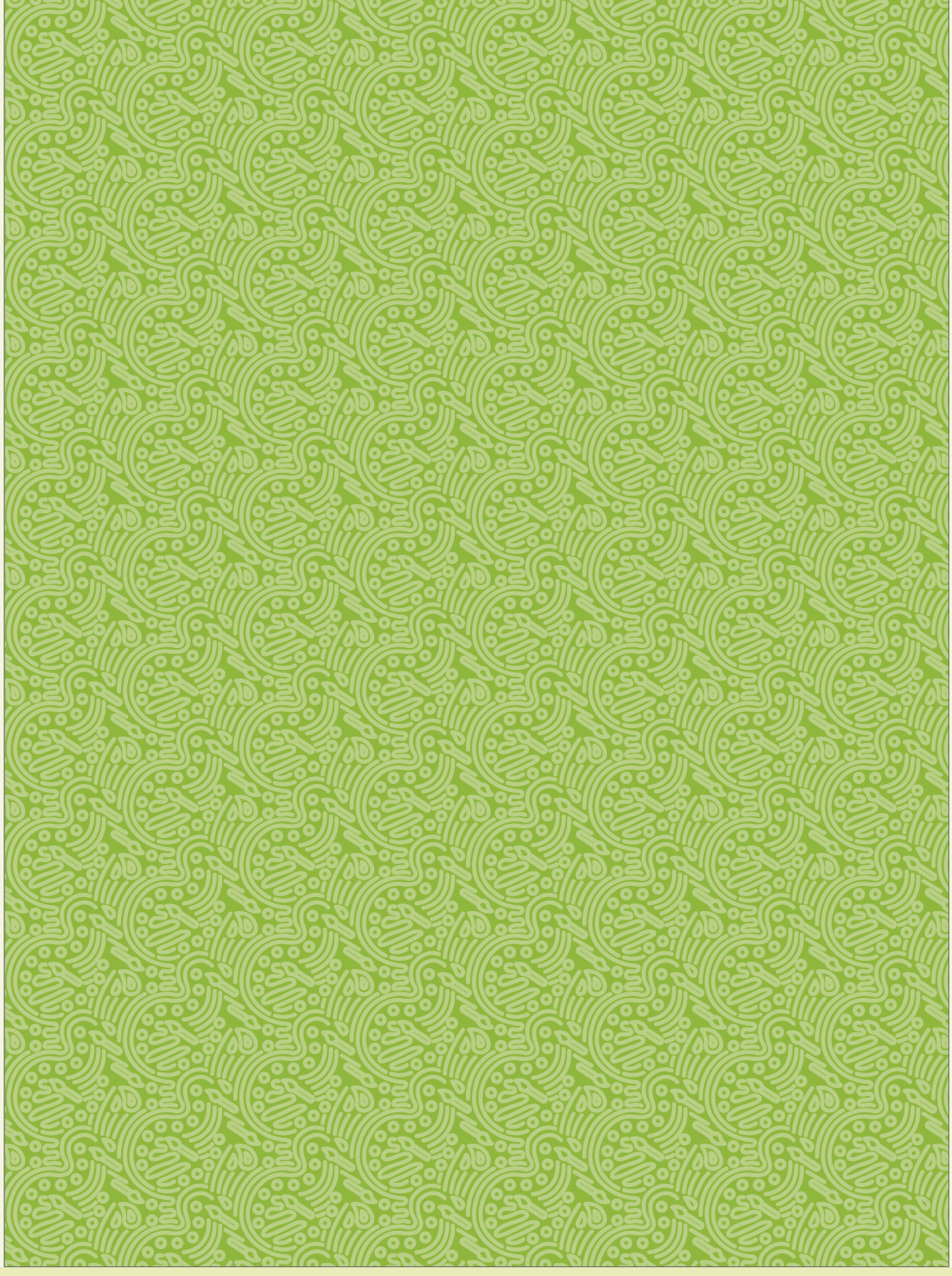
B



Cole a parte A deste lado.

Não escreva no livro.

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 4 • **Curtiu?**

Recorte Dobre

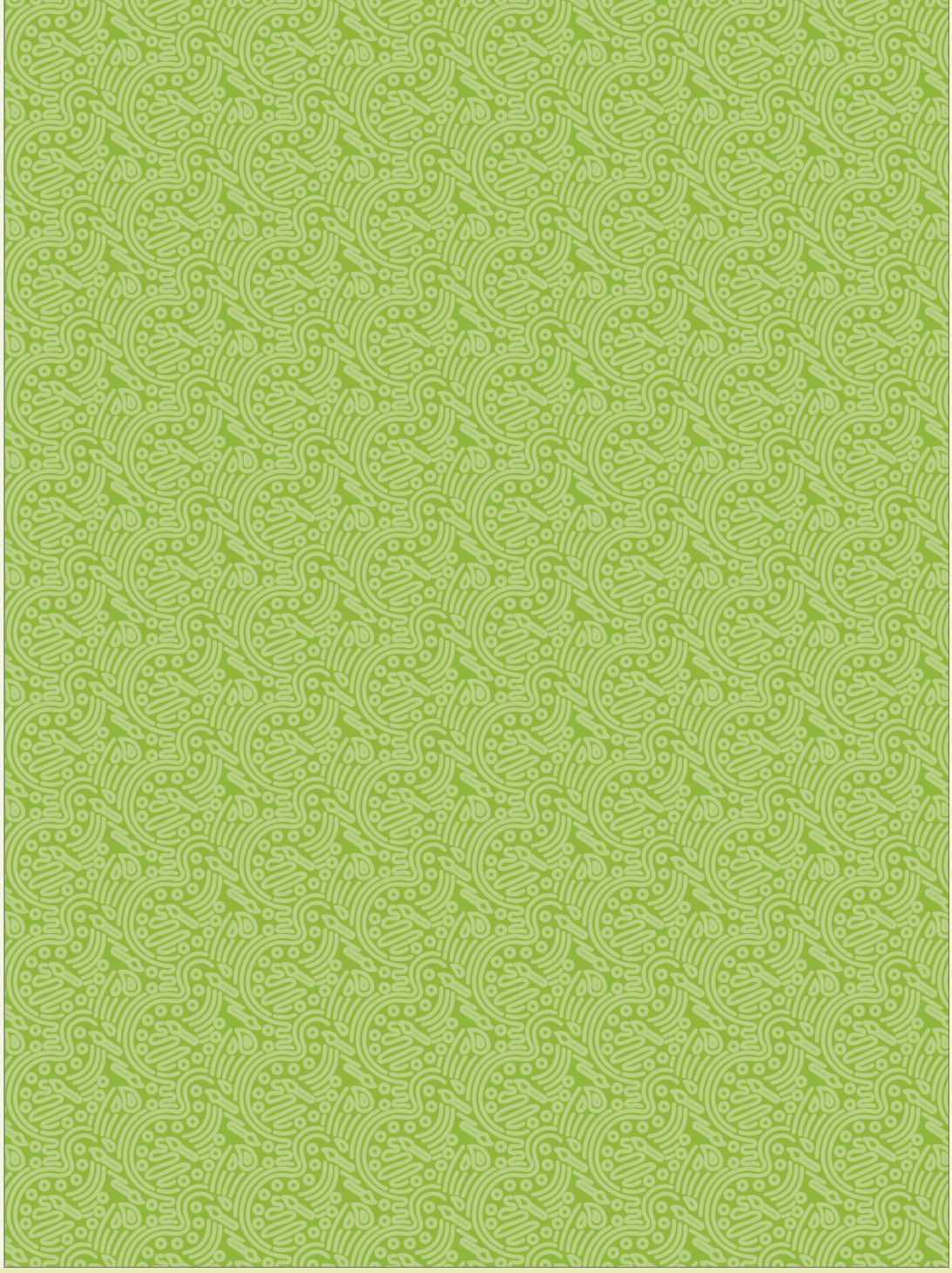
C



Débora Minv/D/BR

Não escreva no livro.

cento e cinquenta e sete 157



Não escreva no livro.

Material de apoio

Página 108 • Cópia 4 • Curtiu?

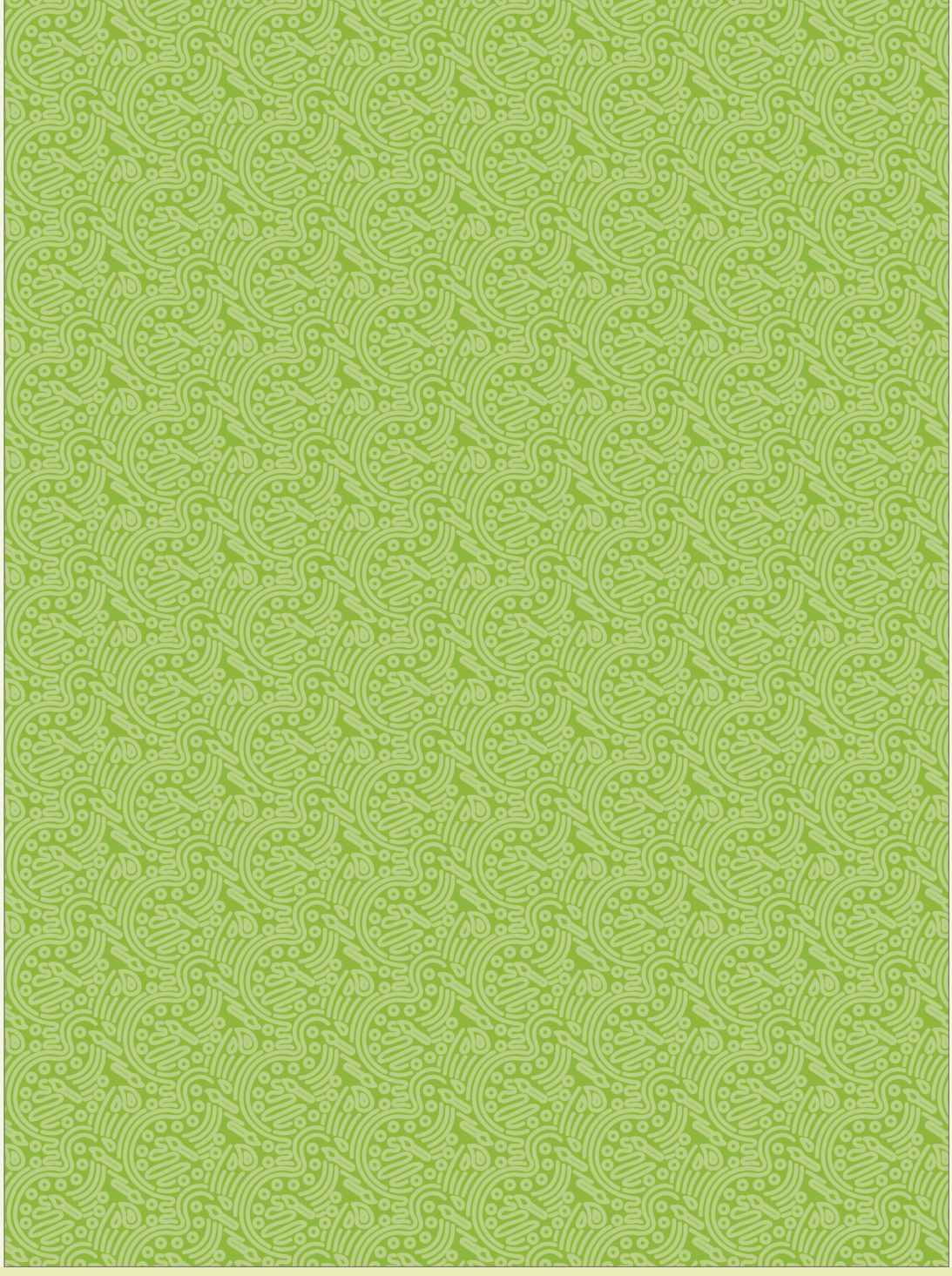
Recorte Dobre

D



Débora Minv/ID/BR

Não escreva no livro.



Não escreva no livro.

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 artes[1] 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 (Mödinger *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 três volumes da coleção abrangem uma ampla diversidade de fontes e matrizes étnico-culturais, abarcando a cultura popular, a produção artística afro-brasileira e indígena, entre outras. No decorrer dos volumes, desenvolve-se o conceito de cultura e relaciona-se a cultura popular às linguagens artísticas, com referências a diversas regiões brasileiras e aproximando os conteúdos do universo dos estudantes.

> 4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
>
> (Brasil, 2018, p. 198)

A ludicidade é um dos principais elementos na elaboração das propostas de práticas em Arte desta coleção. Acredita-se que o jogo, o prazer e a imaginação, entre outros aspectos, devem fazer parte do processo de ensino em Arte. Como na arte contemporânea, em

que os espaços reservados para as linguagens artísticas são os mais diversos possíveis, nas atividades propostas também foram explorados os diversos lugares da escola, bem como os de seu entorno.

> 5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
>
> (Brasil, 2018, p. 198)

Entende-se como recurso tecnológico uma variedade de possibilidades de registro e de consulta, como o uso de câmeras fotográficas, gravadores, projetores e de celulares, além da internet. Na criação artística, é incentivado o trabalho com a tecnologia de fácil acesso e, muitas vezes, simples e desconectada, como é o caso dos brinquedos ópticos e do trabalho que é desenvolvido na seção *Universo digital*.

O celular é um recurso tecnológico de ampla utilização na atualidade. No entanto, seu uso na escola tem sido tema de debates. Em 2025, foi publicado o *Guia sobre usos de dispositivos digitais* (Brasil, 2025) que traz orientações relacionadas à proibição de celular em sala de aula, com a exceção de momentos em que é feito o uso pedagógico desse dispositivo. Sendo assim, os recursos de captura de imagem e de áudio são abordados com cuidado e com a supervisão do professor. Sempre que possível, sugerimos que seja feito o uso de outros dispositivos, como câmeras, computadores, etc.

> 6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
>
> (Brasil, 2018, p. 198)

A relação entre arte, mídia, mercado e consumo é tratada como um elemento de análise crítica da obra de arte não apenas hoje, mas em todo o percurso histórico abordado em vários momentos da coleção. Ao 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. 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. Além das unidades temáticas da BNCC, nessa coleção também é mobilizada a linguagem do audiovisual. 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 referenciais 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 e com a tecnologia como elemento significativo do fazer artístico. Ao longo da coleção, o uso da tecnologia é apontado, em suas várias formas de apresentação, como elemento significativo do fazer artístico.

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 multissensorial 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 atuantes 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 espaçotemporal. 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.

Audiovisual

A coleção trabalha de maneira transversal a introdução ao audiovisual, por meio do trabalho com as habilidades das unidades temáticas de Arte da BNCC. Considerando o caráter multidisciplinar e híbrido das práticas artísticas contemporâneas, o audiovisual é abordado como linguagem e como meio de criação, fruição e reflexão crítica, em diálogo com os contextos culturais, sociais e tecnológicos dos estudantes. O audiovisual, portanto, é mobilizado não apenas como instrumento de mediação tecnológica, mas como campo poético e crítico para o exercício da imaginação, da escuta sensível, do olhar atento e da autoria dos estudantes.

As atividades propostas na seção *CriAção* incentivam a apreciação e a criação de narrativas audiovisuais próprias, com o uso de recursos acessíveis ao universo escolar, valorizando o repertório cultural e os modos de expressão dos estudantes. Essas propostas respeitam a faixa etária dos estudantes e asseguram práticas pedagógicas que evitam exposições indevidas em ambientes digitais. Além disso, são sugeridas estratégias que consideram os recursos disponíveis na escola, promovendo o uso compartilhado e consciente de dispositivos tecnológicos como ferramentas educativas no contexto da sala de aula.

Assim, em suas cinco unidades temáticas e no audiovisual, 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. 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.)

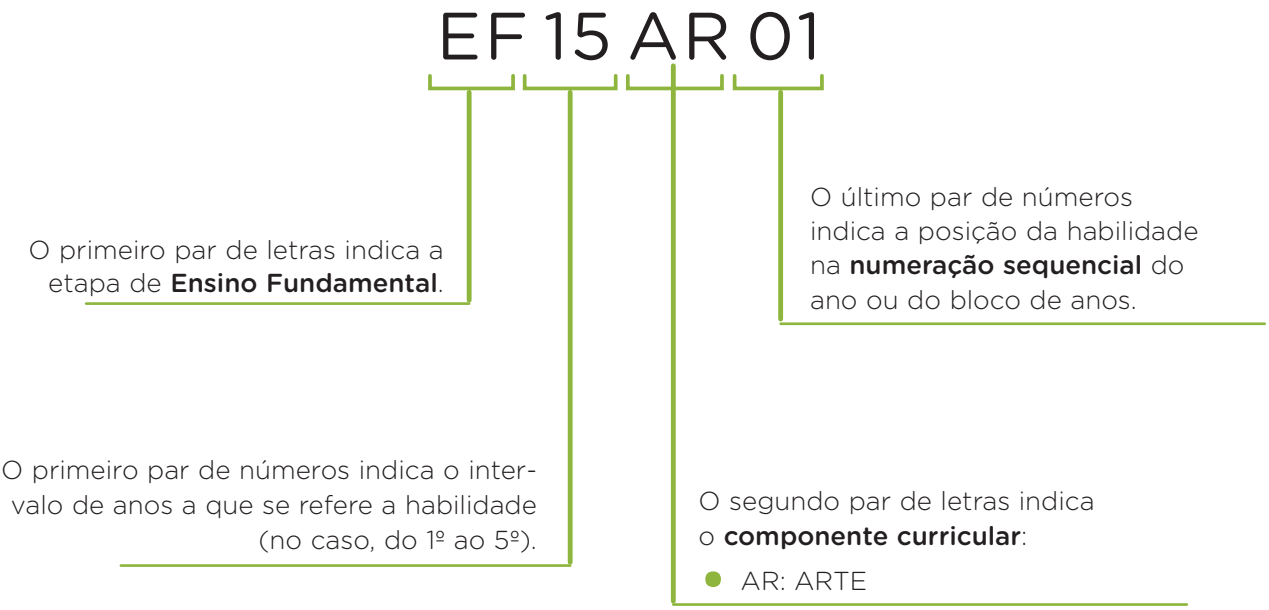
Nota-se que as competências – e, consequentemente, as habilidades que delas decorrem – não exploram o simples uso de *hardwares* e *softwares*. Isso ocorre porque a Computação não se limita a esse escopo, mas constitui um modo de pensar, elaborar, compreender e transformar o mundo, característico de 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 3º, o 4º e o 5º ano.



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.

A partir do 3º ano, espera-se que os estudantes já conheçam as letras e os sons que elas representam, sendo capazes de diferenciar letras maiúsculas e minúsculas, em suas versões de imprensa e cursiva. Eles também já devem reconhecer os algarismos e o que eles representam, além de compreender algumas dimensões e grandezas.

Por isso, os volumes da coleção apresentam textos com diferentes tamanhos de fonte, adequados a cada faixa etária. Também há diversidade na forma de apresentação: a maioria dos textos didáticos utilizam letras de imprensa maiúsculas e minúsculas, o que favorece o reconhecimento visual e a fluência leitora. Em diversas atividades e propostas, há textos grafados em letra cursiva, simulando a escrita manuscrita, como forma de incentivar a leitura de textos nesse formato. Espera-se que as respostas das atividades manuscritas sejam sempre realizadas em letra cursiva, contribuindo para o desenvolvimento psicomotor e cognitivo dos estudantes. Sempre que necessário, o professor pode reforçar essa orientação, acompanhando o progresso da turma na escrita cursiva.

Diversidade e inclusão

Cada estudante traz uma bagagem de habilidades, experiências e necessidades, e é papel da escola e dos educadores reconhecer e valorizar essa diversidade. É essencial entender que cada criança é única e apresenta demandas e capacidades próprias. A despeito disso, estudantes com transtornos e deficiências frequentemente enfrentam barreiras adicionais para acessar a educação de qualidade. Portanto, sistemas educacionais verdadeiramente inclusivos são um passo essencial para a construção de uma sociedade também inclusiva. Acreditamos, com isso, que a diversidade de condições físicas e neurológicas pode ser bem atendida quando há:

- promoção de valores como **colaboração** e **empatia**;
- criação de ambientes **acolhedores** e **seguros**;
- valorização **ativa** da diversidade;
- **envolvimento** da comunidade.

Para aprofundar as percepções sobre a múltipla diversidade de condições, é importante identificar as especificidades das deficiências e dos transtornos. De acordo com a Resolução n. 4/2009 do Conselho Nacional de Educação Básica (Brasil, 2009), as pessoas com deficiência são aquelas que "têm impedimentos de longo prazo de natureza física, intelectual, mental ou sensorial". Por sua vez, aqueles com transtornos do neurodesenvolvimento são os "que apresentam um quadro de alterações no desenvolvimento psicomotor, comprometimento nas relações sociais, na comunicação ou estereotipias motoras" (Brasil, 2009).

Transtornos do neurodesenvolvimento

Os transtornos do neurodesenvolvimento englobam uma diversidade de condições que podem variar em nível e em grau, de acordo com o contexto. Nesse sentido, é possível citar o Transtorno do Espectro Autista (TEA), a Deficiência Intelectual (DI), o Transtorno do Déficit de Atenção com 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 **3º ano**, estes são os temas abordados:

Capítulo	Tema	Página
1. Artes visuais: começo de conversa	Síndrome de Down	14
1. Artes visuais: começo de conversa	Deficiência visual	27
2. Corpo, espaço e movimento	Transtorno do Espectro Autista (TEA)	48
2. Corpo, espaço e movimento	Deficiência motora	60
3. Musicando	Deficiência auditiva	71
3. Musicando	Transtorno Opositivo Desafiador (TOD)	73
4. Teatro: arte do encontro	Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH)	105
4. Teatro: arte do encontro	Deficiência intelectual	111

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 autoavalie 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:

3º ano – Aspectos técnicos e expressivos das linguagens artísticas

4º ano – Arte e meio ambiente

5º ano – Artes integradas

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 três volumes: do 3º, do 4º e do 5º 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 boxe traz entrevistas com diferentes artistas e personalidades e permite aos estudantes um contato direto com as profissões artísticas.

Arte e...

Esse boxe promove a reflexão dos estudantes, relacionando temas contemporâneos às linguagens artísticas.

CriAção

Essa seção retoma os conceitos trabalhados no decorrer do capítulo e os articula em uma proposta prática de integração com o audiovisual.

Finalização de capítulo

Cada capítulo é finalizado pelo boxe *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 boxe *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 **3º 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 – Artes visuais: começo de conversa

Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Ponto. • Linha. • Formas geométricas e orgânicas. • Pintura abstrata. • Desenho. • Atividade de pesquisa de pinturas abstratas. • Informações técnicas de obras de arte. • Esculturas abstratas. • Atividade prática de desenho com o ritmo de palmas. • Técnicas das artes visuais. • Pintura. • Escultura. • Modelagem. • Gravura. • Atividade prática de gravura com matriz de isopor. • Literatura de cordel. • Atividade prática de sonoplastia de imagens. UNIVERSO DIGITAL Arte em *pixel* CriAção Desenhos e sons que contam histórias	• Infográfico clicável – Tomie Ohtake	• **Arte**: EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR23, EF15AR25 e EF15AR26. • **Língua Portuguesa**: EF15LP15 e EF35LP03. • **Computação**: EF03CO04 e EF03CO05.	• **CGEB**: 1, 3, 4, 8, 9 e 10. • **CELGG**: 1, 3, 4, 5 e 6. • **CEAR**: 1, 2, 3, 4, 8 e 9. • **Competência específica de Língua Portuguesa (CELP)**: 9. • **Competências da Computação (CC)**: 1 e 3. • **Competência socioemocional**: Consciência social.	• **Multiculturalismo**: Diversidade Cultural; Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais Brasileiras.

Capítulo 2 – Corpo, espaço e movimento

Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Fundamentos do movimento. • Atividade prática de movimentação no espaço. • Tipos de movimentação pelo espaço: direção e progressão. • Notação de movimento. • Atividade prática de notação de movimento. • Atividade de decifrar códigos de escrita. • Atividade prática de "siga o mestre" explorando movimentos. • Profissionais da dança. • Atividade de pesquisa de diferentes tipos de dança. • Dança e pintura com o corpo. • Diversidade e inclusão na dança. • Atividade prática de movimentos em duplas. • Atividade prática de deslocamento pelo espaço. • Atividade prática de movimento com as mãos. CriAção Mãos dançantes	• Infográfico clicável – Brincadeiras • Infográfico clicável – Outros tipos de dança • Áudio – Áudio 1: Ó abre alas	• **Arte**: EF15AR01, EF15AR04, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR23 e EF15AR26. • **Educação Física**: EF35EF12.	• **CGEB**: 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 e 10. • **CELGG**: 1, 2, 3, 4 e 5. • **CEAR**: 1, 2, 4, 5, 7, 8 e 9. • **Competência específica de Educação Física (CEEF)**: 5. • **Competência socioemocional**: Consciência social.	• **Cidadania e Civismo**: Educação em Direitos Humanos. • **Economia**: Trabalho.

Capítulo 3 – Musicando

Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Sons e silêncios. • Pausa. • Timbre. • Profissões da música: *luthier*. • Atividade prática explorando timbres. • Intensidade. • Poema visual. • Duração. • Altura. • Atividade prática explorando alturas. • Inspiração na música. • Atividade de pesquisa de cantiga. • Atividade prática de exploração das características do som em uma cantiga. • Atividade de criação de videoclipe. **CriAção** Meu videoclipe	• Infográfico clicável – Profissões da arte • Infográfico clicável – Poemas visuais • Áudio – Áudio 2: Poema preto • Áudio – Áudio 3: Quem te ensinou a nadar • Áudio – Áudio 4: Graves e agudos • Áudio – Áudio 5: Altura sonora • Áudio – Áudio 6: Atividades 2a e 2b • Áudio – Áudio 7: Atividade 2c • Áudio – Áudio 8: Atividade 2d • Áudio – Áudio 9: Atividade 2e • Áudio – Áudio 10: Atividade 2f	• **Arte**: EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR10, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25 e EF15AR26. • **Língua Portuguesa**: EF15LP14, EF15LP17 e EF35LP03. • **Ciências da Natureza**: EF03CI01. • **Computação**: EF15CO02 e EF15CO04.	• **CGEB**: 1, 3, 4, 6, 7, 9 e 10. • **CELGG**: 1, 2, 3, 4 e 5. • **CEAR**: 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9. • **Competência específica de Ciências da Natureza (CECN)**: 3. • **CC**: 1, 3, 4, 5, 6 e 7. • **Competência socioemocional**: Autogestão.	• **Multiculturalismo**: Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes histórias e culturais Brasileiras. • **Economia**: Trabalho.

Capítulo 4 – Teatro: arte do encontro

Conteúdos	Objetos digitais	Habilidades	Competências	TCTs
• Origens do teatro. • Texto narrativo. • Texto dramático. • Atividade prática de improvisação. • Formas de fazer teatro. • Atividade prática de teatro e gravação de cena com fantoches. • Profissões do teatro. • Atividade prática de improvisação com contrarregra, personagem e narradores. • Atividade de pesquisa de profissionais do teatro. • Atividade prática de enquadramento na fotografia. **UNIVERSO DIGITAL** Experimentação em circuito **CriAção** "O jogo da velha" na fotografia	• Infográfico clicável – Diferentes tipos de teatro	• **Arte**: EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR23 e EF15AR26. • **História**: EF03HI12. • **Computação**: EF03CO01, EF03CO02 e EF03CO03.	• **CGEB**: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9 e 10. • **CELGG**: 1, 2, 3, 5 e 6. • **CEAR**: 1, 2, 3, 5, 6 e 8. • **Competência específica de Ciências Humanas**: 5. • **CC**: 5, 6 e 7. • **Competência socioemocional:** Autoconsciência.	• **Economia**: Trabalho.



Débora Mini/ID/BR

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 3º 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 *Artes visuais: começo de conversa*	12-13	1
2	1	1	1	Ponto, linha e forma	14-16	1
2	1	1	1	*Atividades*	17	1
3	1	1	1	O desenho	18	1
3	1	1	1	*Atividades*	18-19	1
4	1	1	1	*Pesquise!* – Obras abstratas	20-21	1
4	1	1	1	*Curtiu?*	22-23	1
5	1	1	1	*Universo digital* – Arte em *pixel*	24-25	1
6	1	1	1	*Explore, experimente e crie!* – Palmas e pontos	26-27	1
7	1	1	1	Artes visuais e suas múltiplas técnicas	28-32	1
8	1	1	1	*Explore, experimente e crie!* – Gravura com isopor	33-35	1
9	1	1	1	*Arte e pluralidade cultural* – Literatura de cordel	36	1
9	1	1	1	*Ensaio geral* e *Multiteca*	37	1
10	1	1	1	*CriAção* – Desenhos e sons que contam histórias	38-39	1
11	2	1	1	Abertura do capítulo *Corpo, espaço e movimento*	40-41	2
11	2	1	1	Fundamentos do movimento	42	2
11	2	1	1	*Explore, experimente e crie!* – Descobrindo espaços	43-45	2
12	2	1	1	A dança e os diferentes usos do espaço	46-47	2
12	2	1	1	*Atividades*	48-49	2
13	2	2	1	*Explore, experimente e crie!* – Siga o mestre	50	2
13	2	2	1	Profissionais da dança	51	2
14	2	2	1	*Pesquise!* – Tipos de dança	52-53	2
15	2	2	1	*Curtiu?*	54-56	2
16	2	2	1	*Arte e inclusão* – A dança da diversidade	57-58	2

17	2	2	1	*Explore, experimente e crie!* – Espelho móvel	59-60	2
17	2	2	1	*Ensaio geral* e *Multiteca*	61	2
18	2	2	1	*CriAção* – Mãos dançantes	62-63	2
19	3	2	2	Abertura do capítulo *Musicando*	64-65	3
19	3	2	2	As músicas são feitas de sons e de silêncios	66-67	3
19	3	2	2	*Atividades*	67	3
20	3	2	2	Características do som	68-69	3
20	3	2	2	*Atividades*	69	3
20	3	2	2	*Arte e trabalho* – A arte de construir violões	70	3
21	3	2	2	*Explore, experimente e crie!* – Música de timbres	71-72	3
22	3	2	2	Os sons têm força – Intensidade	73	3
22	3	2	2	*Atividades*	73-74	3
22	3	2	2	Os sons podem ser curtos ou longos – Duração	75	3
22	3	2	2	*Atividades*	76	3
22	3	2	2	Os sons são graves ou agudos – Altura	77-78	3
22	3	2	2	*Atividades*	79-81	3
23	3	3	2	*Explore, experimente e crie!* – Música de alturas	82-83	3
24	3	3	2	*Curtiu?*	84-85	3
25	3	3	2	*Pesquise!* – Brincando com a música	86	3
25	3	3	2	*Ensaio geral* e *Multiteca*	87	3
26	3	3	2	*CriAção* – Meu videoclipe	88-89	3
27	4	3	2	Abertura do capítulo *Teatro: arte do encontro*	90-91	4
27	4	3	2	Narradores e personagens	92-93	4
27	4	3	2	*Atividades*	94-95	4
28	4	3	2	*Explore, experimente e crie!* – E agora?	96-97	4
29	4	3	2	Muitas formas de fazer teatro	98	4
29	4	3	2	*Atividades*	99-101	4
30	4	3	2	*Universo digital* – Experimentação em circuito	102-103	4
31	4	3	2	*Explore, experimente e crie!* – É teatro ou vídeo?	104	4
31	4	3	2	*Arte e trabalho* – Muito além do palco	105-106	4
32	4	3	2	*Curtiu?*	107-109	4
33	4	3	2	*Explore, experimente e crie!* – Contrarregra maluco!	110-111	4
34	4	3	2	*Pesquise!* – Profissões no teatro	112	4
34	4	3	2	*Ensaio geral* e *Multiteca*	113	4
35	4	3	2	*CriAção* – "O jogo da velha" na fotografia	114-115	4
36	5	3	2	*Até breve!* (avaliação somativa)	116-119	---

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 delas, 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

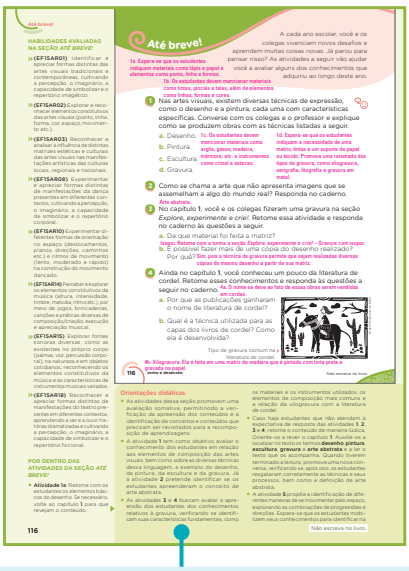
O Livro do Professor é constituído pela reprodução reduzida do Livro do Estudante em páginas duplas, posicionada na parte central do Livro do Professor. Ao redor dessa reprodução, em colunas laterais e na parte inferior, são apresentadas orientações didáticas, roteiros de aula e sugestões para auxiliar 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.



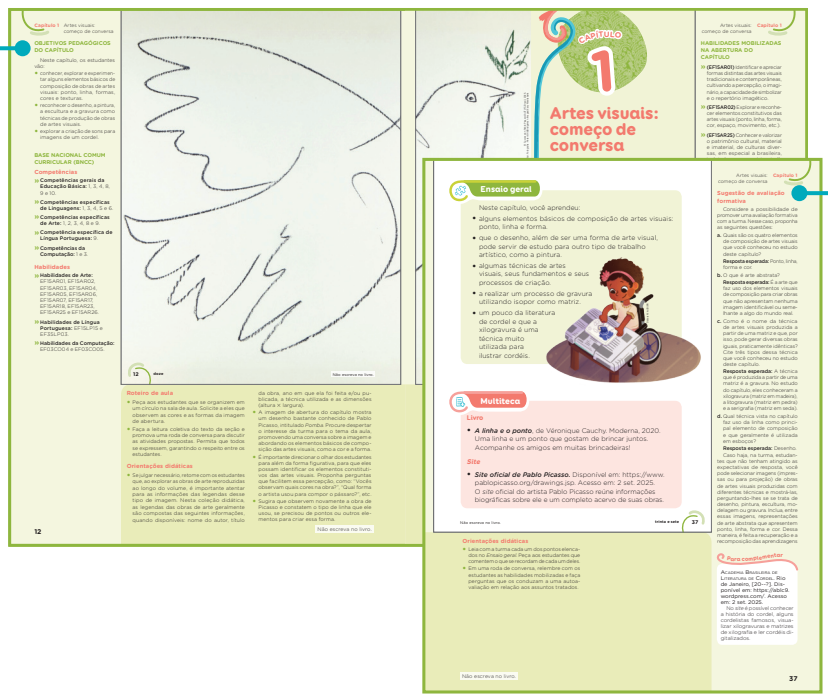


Seções *Boas-vindas* e *Até breve!*

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.

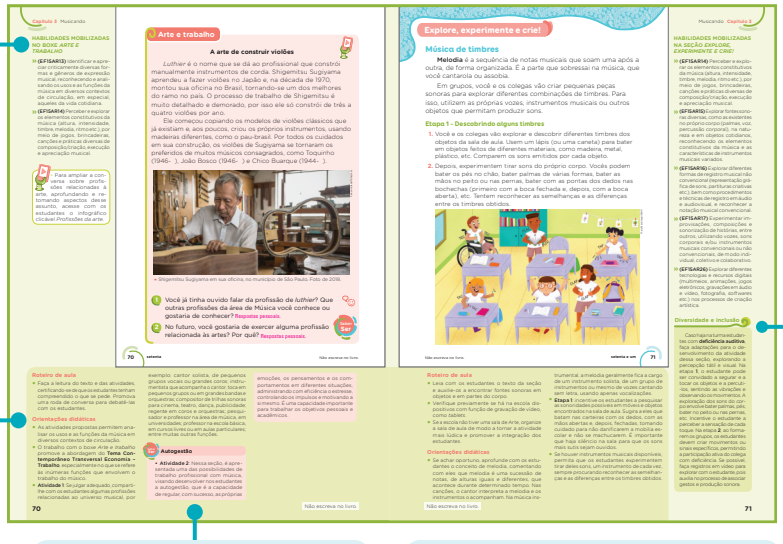


No final de cada capítulo, são apresentadas sugestões para conduzir a avaliação formativa e propostas de atividades de remediação.

Habilidades mobilizadas

No início dos temas, dos boxes e das seções, são indicadas as habilidades da BNCC que serão mobilizadas.

Orientações didáticas, propostas de roteiro de aula e comentários que buscam subsidiar a prática didática e a realização das atividades.



Saber Ser

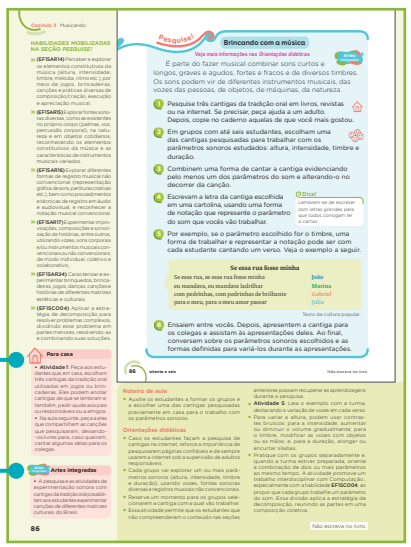
Orientação para o trabalho com as competências socioemocionais.

Diversidade e inclusão

Sugestões de adaptação para o trabalho com diferentes condições que a turma pode apresentar, promovendo a inclusão e a diversidade.

Para casa

Comentários sobre as atividades que serão desenvolvidas pelos estudantes com o apoio dos adultos responsáveis.



Para complementar

Indicações de leitura, *sites*, vídeos e outros conteúdos para o aprofundamento dos debates sobre os temas e contextos propostos.



Artes integradas

Indicações de abordagem e das artes desenvolvidas nas atividades e temas.

Atividade complementar

Propostas de atividades que permitem complementar e ampliar as abordagens.



Saiba mais

Ao longo do volume, há a citação de textos que buscam ampliar a compreensão de conceitos e a abordagem dos temas.

Objeto digital

Breve descrição do objeto digital, que pode ser usado para ampliar o trabalho desenvolvido.

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/acesso-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. *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 dos processos cognitivos 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. 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, Rosangela 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 2

ISBN 978-85-418-3837-5

2 900002 249026