

COLEÇÃO
**MUNDO
ENCANTADO**
DO **SABER**
ARTE

Autor:

SERGIO CUNHA

Componente curricular:
Arte

1^o
Ano

Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

Livro do Professor

Casa de letras

MUNDO ENCANTADO DO SABER ARTE

1^o
Ano
Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

Componente curricular:
Arte

Sergio Cunha

Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade
Presbiteriana Mackenzie (UPM-SP).

Licenciado em Pedagogia pela Uninove-SP.

Licenciado em Arte pela Faculdade Mozarteum de São Paulo-SP.

Diretor pedagógico e professor de Arte do Ensino Fundamental
e Médio em escolas das redes pública e privada de São Paulo.

Livro do Professor

1ª edição
São Paulo, 2025

Casa de letras

Professor, aqui começa a reprodução integral do livro do estudante com respostas. Ao final da reprodução você encontrará a assessoria pedagógica com orientações extras para o uso da obra em sala de aula.

© Casa de Letras, 2025

Diretoria Editorial: Ana Mortara

Coordenação Editorial: Heloisa Pimentel
Assistência Editorial: Ana Maria Herrera,
Gisele Cerchiaro, Kátia Scaff, Luciana Bianni,
Mirna Imperatore, Paula Dias, Regina Gomes

Produção: Hachura

Direção: Adriano Moreno Barbosa

Coordenação de Produção: Priscila Tobal

Gestão de Conteúdo: Matheus Felipe Oliveira

Gestão de Produção: Kátia Fortes

Assistente de Produção: Ana Luiza dos Santos

Edição Geral: Priscila da Silva Garcia

Edição: Camila Miranda Suckow, Camila Rossato,

Edgar Costa Silva, Giovanna Hailer, Guilherme Silveira,

Ingrid Lourenço, Isabela Fontenelles, Jonathan Rodrigues,

Keila de Resende Peixoto, Lucas João, Marcela Pêpe,

Renan Oliveira, Talitha Sousa, Yasmin Leal

Revisão: Eliana Moura Estúdio Editorial

Edição de Arte: Pavoá Editorial

Diagramação: Editall Design, Pavoá Editorial

Ilustrações: João Vítor Moia, Luiz Augusto Ribeiro,

Milena Mantovani B., Patricia Paulozzi

Cartografia: Jocal, AB Vetor

Iconografia: Universo.cc (Gabriel Correa, Larissa Oliveira,

Marcela Tosta, Selma Braz, Thiago Fontana)

Projeto Gráfico: Hachura

Capa: Adriano Moreno Barbosa

Foto: Denis Kuvaev/Shutterstock

Objetos Educacionais Digitais:

Estúdio GDI

Redata

Departamento Financeiro

Lourdes Borges

1ª edição - São Paulo - 2025

Casa de letras

Casa de Letras Editora e Gráfica Ltda.

Rua Fradique Coutinho, 1139

Vila Madalena - São Paulo-SP

CEP 05416-011

www.casadeletras.com.br

Catálogo na publicação
Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos - CRB-8/9166

C972m

Cunha, Sergio

Mundo encantado do saber: Arte: 1º ano / Sergio Cunha. 1ª ed. - São Paulo: Casa de Letras, 2025.

ISBN 978-65-6011-263-6 (Livro Impresso do Estudante)
ISBN 978-65-6011-264-3 (Livro Impresso do Professor)

1. Ensino em Artes. 2. Ensino fundamental - Anos iniciais. I. Cunha, Sergio. II. Título.

CDD 377

Índice para catálogo sistemático

I. Ensino em Artes

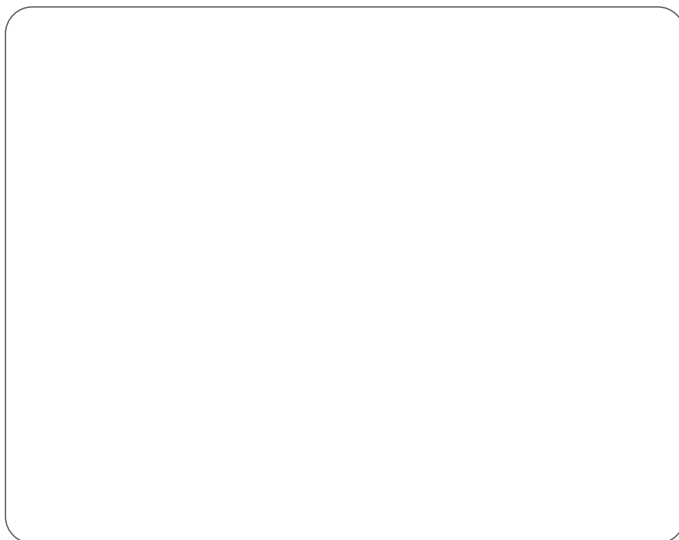
A ARTE É MAGIA

A ARTE VIVE NAS CORES,
NO PAPEL, NO CHÃO, NO CÉU.
COM TINTAS, FAÇO CAMINHOS,
COM LÁPIS, DESENHO UM SONHO.

NA DANÇA, O CORPO FALA,
NO SOM, AS NOTAS PULAM,
NO BARRO, MOLDO O MUNDO,
NO TEATRO, A VIDA ENCENA.

A ARTE MORA EM CADA UM,
BRINCANDO COM A IMAGINAÇÃO.

E PARA VOCÊ, O QUE É ARTE? DESENHE SUA IDEIA AQUI:



BOA JORNADA!

O AUTOR

Leia o texto com os estudantes pausadamente. Faça perguntas sobre o que entenderam, deixando-os se expressar livremente. Releia trechos específicos se achar oportuno. Convide-os a fazer o desenho, explicando que ele será uma forma de identificar o livro de cada um. Peça aos estudantes para escrever o seu nome.

Professor, apresente as partes do livro para os estudantes, explicando a finalidade de cada uma.

CONHEÇA SEU LIVRO

ESTE É O SEU LIVRO DE ARTE. ENTENDA COMO ELE FOI ORGANIZADO PARA VOCÊ EXPLORAR O MUNDO DA ARTE DE MANEIRA DIVERTIDA.

VOCABULÁRIO:

TRAZ O SIGNIFICADO DE PALAVRAS MAIS DIFÍCEIS LIGADAS AOS TEMAS QUE EXPLORAMOS.

ABERTURA DE UNIDADE: PARA COMEÇAR

ELA É COMPOSTA POR UMA IMAGEM E QUESTÕES SOBRE AS QUAIS VOCÊ VAI CONVERSAR COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.



5 VAMOS DANÇAR?


As atividades físicas ajudam muito a melhorar a circulação sanguínea, a respirar e a adquirir hábitos saudáveis de vida. Além disso, elas ajudam a desenvolver habilidades motoras, como a coordenação motora, a agilidade e a concentração.

CONHEÇA O CONTEÚDO: ALÉM DO CONTEÚDO DE CONHECIMENTO, O CONTEÚDO DE HABILIDADES E A ATITUDE É A CONCENTRAÇÃO.

CONHEÇA O CONTEÚDO: ALÉM DO CONTEÚDO DE CONHECIMENTO, O CONTEÚDO DE HABILIDADES E A ATITUDE É A CONCENTRAÇÃO.

CONHEÇA O CONTEÚDO: ALÉM DO CONTEÚDO DE CONHECIMENTO, O CONTEÚDO DE HABILIDADES E A ATITUDE É A CONCENTRAÇÃO.


CAPÍTULOS

OS CAPÍTULOS SÃO REPLETOS DE IMAGENS E TEXTOS PARA VOCÊ EXPLORAR, PERGUNTAS PARA PENSAR E DISCUTIR, ALÉM DE ATIVIDADES PRÁTICAS PARA VOCÊ PRODUIZIR ARTE, QUER SEJA NAS ARTES VISUAIS, NA MÚSICA, NA DANÇA OU NO TEATRO. SEMPRE QUE ENCONTRAR ESTE ÍCONE , SIGNIFICA QUE HÁ UMA ATIVIDADE DIVERTIDA PARA VOCÊ!

CONHECENDO O ARTISTA:

ALGUNS ARTISTAS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS.

CONHECENDO O ARTISTA: ALGUNS ARTISTAS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS.

CONHECENDO O ARTISTA: AQUI VOCÊ VAI ENCONTRAR INFORMAÇÕES SOBRE ALGUNS ARTISTAS, UM POUCO DE SUA HISTÓRIA, DE SUA ÉPOCA E DE SUA EXPERIÊNCIA COM AS ARTES. O ÍCONE  INDICA ESSA RELAÇÃO DO ARTISTA OU DA OBRA COM A ÉPOCA E O LUGAR.

CONHECENDO O ARTISTA:

ALGUNS ARTISTAS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS.

CONHECENDO O ARTISTA: ALGUNS ARTISTAS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS.

A MÚSICA NA LITERATURA DE CORDEL:

ALGUNS ARTISTAS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS.

A MÚSICA NA LITERATURA DE CORDEL: ALGUNS ARTISTAS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS. ALGUNS SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS OBRAS.

OLHA QUE INTERESSANTE: TRAZ INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES SOBRE O ASSUNTO EM ESTUDO.

TECNOLOGIA E ARTE: TRAZ ATIVIDADES PARA VOCÊ EXPLORAR USANDO NOVAS TECNOLOGIAS, SEMPRE QUE FOR POSSÍVEL.

PASSO A PASSO:

ESTE BOXE QUE APARECE EM MUITAS ATIVIDADES PROPÕE QUE SE SIGA CADA INDICAÇÃO DETALHADAMENTE AO QUE ESTÁ DESCRITO.

Professor, apresente o sumário para os estudantes, mostrando como está organizado e qual sua utilidade.

SUMÁRIO

UNIDADE 1 BRINCADEIRAS QUE INSPIRAM ARTE

PARA COMEÇAR.....	8
CAPÍTULO 1 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS	10
BRINQUEDOS ANTIGOS.....	10
VOCÊ SABE O QUE É UM BILBOQUÊ?.....	11
A HISTÓRIA DAS BRINCADEIRAS.....	14
ÁUDIO 1.....	14
BRINCADEIRAS DE ANTIGAMENTE.....	16
DISCUTINDO O DIA A DIA: CRIANÇA NÃO TRABALHA!	18
BRINQUEDOS DE ANTIGAMENTE.....	21
CAPÍTULO 2 BRINCADEIRAS DO MUNDO	24
TODO MUNDO BRINCA.....	24
INFOGRÁFICO BRINCADEIRAS BRASILEIRAS DE ORIGEM INDÍGENA E AFRICANA.....	27
PIÑATA.....	29
BRINCADEIRA DE GATO E RATO.....	30
E NO BRASIL?.....	31
AS BRINCADEIRAS NA ARTE: MÚSICA E DANÇA	33
ÁUDIO 2.....	33
BRINCADEIRAS COM MÚSICA E MOVIMENTO.....	34
COREOGRAFIA: O QUE É ISSO?.....	35
PROJETO: HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE BRINCADEIRAS	36

BEARFOTOSHUTTERSTOCK



UNIDADE 2 A ARTE AO NOSSO REDOR

PARA COMEÇAR.....	37
CAPÍTULO 3 A ARTE ESTÁ EM TODO LUGAR	38
A ARTE NAS RUAS.....	39
DA PAREDE DA CAVERNA PARA O MURO.....	40
ÁUDIO 3.....	40
A ARTE NAS IMAGENS.....	42
ARTE NO SOM.....	43
A MÚSICA É MAIS UMA FORMA DE ARTE!.....	43
ARTE NO MOVIMENTO.....	44
VOCÊ SABIA QUE DANÇAR TAMBÉM É ARTE?.....	44
A ARTE É PARA TODOS.....	45
INFOGRÁFICO IDENTIFICANDO OUTROS TIPOS DE ARTE.....	45
UM MUNDO, MUITAS ARTES.....	46
CONEXÃO COM OUTRAS CASAS.....	47
CAPÍTULO 4 SONS E RITMOS	49
DESCOBRINDO OS SONS AO NOSSO REDOR.....	49
ÁUDIO 4.....	50
O FORRÓ.....	52
INFOGRÁFICO CONHECENDO OUTROS RITMOS MUSICAIS BRASILEIROS.....	52
RITMOS DO FORRÓ: XOTE, BAIÃO E XAXADO.....	53
CRIANDO MÚSICA COM O CORPO E COM OBJETOS	54
PERCUSSÃO CORPORAL.....	54
CAPÍTULO 5 VAMOS DANÇAR?	58
MOVIMENTOS QUE DANÇAM.....	59
ÁUDIO 5.....	60
DIFERENTES DANÇAS AO REDOR DO MUNDO.....	60
TORÉ.....	60
GUMBOOT DANCE.....	61
SAMBA.....	61
HULA.....	62
BRINCANDO COM OS RITMOS DO CORPO.....	63
INFOGRÁFICO BRINCADEIRAS COM RITMO.....	63
O QUE É CIRANDA?.....	63
PROJETO: CONSTRUINDO UM INSTRUMENTO DE PERCUSSÃO	66

UNIDADE 3 HOJE TEM ESPETÁCULO68

PARA COMEÇAR.....68

CAPÍTULO 6 E O PALHAÇO, O QUE É?70

O CIRCO E SUA MAGIA70

DESCOBRINDO O CIRCO70

ÁUDIO 6.....71

CIRCO: UMA FORMA DE ARTE MUITO ANTIGA.....72

OS PRIMEIROS ESPETÁCULOS.....73

A ARTE DO CIRCO.....74

O CIRCO DE ONTEM E DE HOJE.....75

O PALHAÇO E SUA ARTE.....76

BIP – O PALHAÇO TRISTE.....77

O QUE É MÍMICA?.....78

MÚSICA E DANÇA NO CIRCO.....80

DANÇANDO NO CIRCO.....82

INFOGRÁFICO APRENDENDO SOBRE DIFERENTES ARTISTAS DO CIRCO!.....82

CAPÍTULO 7 TEATRO PARA BRINCAR.....84

LUZ, SOMBRA E IMAGINAÇÃO.....84

O QUE É O TEATRO DE SOMBRAS?.....84

HISTÓRIAS MÁGICAS.....85

DISCUTINDO O DIA A DIA: OBRAS DE LUZ E SOMBRA.....86

CONTAR HISTÓRIAS COM O TEATRO.....88

ÁUDIO 7.....88

TEATRO DE BONECOS.....92

FANTOCHES.....92

MARIONETES.....93

PROJETO: O TEATRO DOS BONECOS DE GATOS.....97

MILENA MANTOVANI BUZZINARO



UNIDADE 4 A ARTE QUE CONTA HISTÓRIAS98

PARA COMEÇAR.....98

CAPÍTULO 8 HISTÓRIAS DO FOLCLORE100

BOI DE MAMÃO.....100

BRINCANDO COM LENDAS BRASILEIRAS.....101

A CUCA E SEU CALDEIRÃO.....101

INFOGRÁFICO EXPLORANDO MAIS PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO.....102

ÁUDIO 8.....102

O CURUPIRA E A FLORESTA.....102

BOITATÁ – A COBRA DE FOGO.....102

MÚSICAS FOLCLÓRICAS.....105

HISTÓRIAS DO MUNDO.....106

A LENDA DO DRAGÃO CHINÊS.....106

A DANÇA DO DRAGÃO.....106

YETI, O ABOMINÁVEL HOMEM DAS NEVES.....107

O GOLEM DE PRAGA.....109

FIGUREIRAS DE TAUBATÉ.....109

CONHECENDO AS DANÇAS FOLCLÓRICAS.....111

DANÇAS DO BRASIL.....112

CAPÍTULO 9 LITERATURA DE CORDEL113

POESIAS NO VARAL.....114

ÁUDIO 9.....114

O QUE É RIMA?.....115

O QUE É GRAVURA?.....115

A MÚSICA NA LITERATURA DE CORDEL.....116

GRAVURA: ARTE QUE SE REPETE.....117

A XILOGRAVURA.....117

ÁUDIO 10.....117

TESTANDO JEITOS DE GRAVAR.....119

FROTAGEM.....119

CARIMBO.....122

PROJETO: MEU LIVRO DE HISTÓRIAS E ARTE.....124

PARA ENCERRAR: O QUE APRENDI.....126

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....128

Objetivos gerais da seção

A leitura de imagens e a apreciação da arte são o ponto de partida para o desenvolvimento da percepção, da ampliação de repertórios artísticos e da sensibilização estética. Dessa forma, nesta Unidade, o foco está nas Artes Visuais.

BNCC

(EF15AR01) (EF15AR02)
(EF15AR03) (EF15AR04)
(EF15AR24) (EF15AR25)

Orientações didáticas

Na apreciação, espera-se que os estudantes observem:

- O uso das cores, as figuras humanas e suas proporções e contornos, as casas com formas geométricas básicas.
- A representação do espaço de forma plana, com elementos sobrepostos, mas não com perspectiva realista.
- Linhas bem marcadas delimitando formas, especialmente nas casas e árvores.



BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS, 1980, DE MILITÃO DOS SANTOS.
AZULEJO DE CERÂMICA, 20 CM × 20 CM.



CONVERSE COM OS COLEGAS:

Espera-se que o estudante responda: crianças, brinquedos, brincadeiras, casas, árvores.

- O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM DA OBRA **BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**?
- QUAIS BRINCADEIRAS VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR?
Espera-se que o estudante responda: escorregador, balanço, pular corda, bola etc.
- VOCÊ JÁ BRINCOU DE ALGUMA DESSAS BRINCADEIRAS? QUAL DELAS?
Resposta pessoal. Espera-se que o estudante responda: peteca, bola, boneca, cavalo de pau etc.
- ONDE VOCÊ ACHA QUE ESSAS CRIANÇAS ESTÃO? PARECE UM LUGAR QUE VOCÊ CONHECE?
Resposta pessoal. Espera-se que o estudante mencione que as crianças estão brincando em um parque com brinquedos.
- VOCÊ ACHA QUE BRINCAR É IMPORTANTE? O QUE VOCÊ SENTE QUANDO BRINCA?
Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes apresentem como se sentem durante brincadeiras.
- SE VOCÊ ESTIVESSE NESTA CENA, QUAL BRINCADEIRA VOCÊ ESCOLHERIA PARA PARTICIPAR?
Resposta pessoal. Espera-se que o estudante apresente uma brincadeira ou outra.
- DESENHE ABAIXO A BRINCADEIRA ESCOLHIDA.

Produção pessoal.

9

Orientações didáticas

Chame a atenção da turma para que apreciem atentamente a obra de arte **Brinquedos e brincadeiras**, de Militão dos Santos. Reserve um tempo para que eles observem sem nenhuma intervenção. Em seguida, fale um pouco sobre o artista:

Militão dos Santos é um artista brasileiro nascido em 1956, em Caruaru, Pernambuco. Surdo desde os sete anos, ele encontrou na arte uma forma de se comunicar com o mundo. É autodidata e aprendeu pintura, desenvolvendo um estilo próprio dentro da chamada **arte naïf** (refere-se às obras criadas por artistas que, mesmo sem formação acadêmica em artes, desenvolvem uma maneira própria, criativa e sensível de se expressar. Suas produções costumam apresentar cenas do cotidiano, cores intensas, composições detalhadas e uma forte conexão com a cultura popular, além de elementos que, por vezes, dialogam com tradições eruditas ou folclóricas), marcada por cores vivas e cenas do cotidiano brasileiro, como brincadeiras, festas populares, paisagens nordestinas e manifestações culturais.

Se for possível, apresente outras obras do artista para os estudantes.

Numa roda de conversa, vá apresentando as perguntas e refletindo com a turma sobre cada uma delas. Chame a atenção para os elementos formais presentes na obra, como: cores, formas, linhas, texturas etc. Aproveite para questionar se essa cena é parecida com o lugar onde moram, como são suas casas e ruas etc.

Depois, proponha o desenho da brincadeira favorita e, se possível, disponibilize diferentes materiais, como: lápis de cor, caneta hidrocor, papéis coloridos, cola escolar e tesoura sem ponta.

Objetivos gerais do capítulo

- Conhecer e valorizar brinquedos tradicionais, compreendendo seu contexto histórico e cultural.
- Refletir sobre a própria imagem, expressão e identidade por meio da arte.

BNCC

(EF15AR02; (EF15AR05)
(EF15AR24)

Orientações didáticas

Inicie com a pergunta inicial da página e permita que os estudantes se expressem. Convide os estudantes a falarem em voz alta o nome da brincadeira de que mais gostam e a explicarem como se brinca. Este momento é essencial para que expressem suas experiências, preferências e memórias afetivas ligadas ao brincar.

Apresente a imagem da obra **Dois Meninos Jogando Bilboquê**, de Belmiro de Almeida. Oriente os estudantes a olharem com atenção e incentive-os a responder às perguntas apresentadas. Encoraje a reflexão por meio de questões, como: Por que será que essa parte da imagem está em destaque?

Conduza a conversa, promovendo a leitura visual da obra e guiando os estudantes com perguntas que ampliem a observação:

- Como é o lugar em que os meninos estão? Parece uma rua, uma praça, ou outro tipo de espaço?
- Como os meninos estão vestidos? Os dois estão com roupas parecidas?
- Ambos usam sapatos? O que isso pode nos dizer sobre eles?
- Quem está segurando o brinquedo? Como ele está brincando?

CAPÍTULO 1

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

- VOCÊ GOSTA DE BRINCAR?
- FALE EM VOZ ALTA O SEU NOME E A BRINCADEIRA DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA.

BRINQUEDOS ANTIGOS



BELMIRO DE ALMEIDA/MASP - SÃO PAULO



2. Resposta pessoal. Espera-se que o estudante diga que sim ou não e desenvolva a depender do caso.

DOIS MENINOS JOGANDO BILBOQUÊ.
SEM DATA, DE BELMIRO DE ALMEIDA.
ÓLEO SOBRE TELA.

1. O QUE VOCÊ ACHA QUE OS DOIS MENINOS ESTÃO FAZENDO?

2. VOCÊ JÁ BRINCOU COM ALGUM BRINQUEDO PARECIDO?

3. COMO VOCÊ ACHA QUE ERA BRINCAR ANTIGAMENTE?

4. VOCÊ ACHA DIVERTIDO BRINCAR?

5. VOCÊ SABIA QUE BRINCAR É UM DIREITO DE TODAS AS CRIANÇAS?

10. Que cores o artista usou? São diferentes das cores usadas na imagem de abertura da unidade? Como são essas cores? Fortes, suaves, escuras?

Depois da observação, leia com os estudantes o título da obra: **Dois Meninos Jogando Bilboquê**. Pergunte se alguém conhece ou já viu esse brinquedo. Essa mediação promove não só a leitura formal da imagem (cor, forma, composição), como também estimula reflexões culturais, sociais e históricas. Após, leia as perguntas das atividades de 1 a 5 e incentive a participação de todos para que respondam e troquem opiniões.

VOCÊ SABE O QUE É UM BILBOQUÊ?

O BILBOQUÊ É UM BRINQUEDO MUITO ANTIGO E DIVERTIDO QUE EXISTE EM VÁRIOS LUGARES DO MUNDO, COMO JAPÃO, MÉXICO, ESTADOS UNIDOS E FRANÇA. NINGUÉM SABE AO CERTO QUEM O INVENTOU, MAS PESQUISAS INDICAM QUE O BRINQUEDO SURTIU NA EUROPA, NA REGIÃO DA FRANÇA. O QUE TEMOS CERTEZA É QUE ELE JÁ FEZ A ALEGRIA DE MUITA GENTE.

O BRINQUEDO É SIMPLES: UMA PEQUENA BOLA DE MADEIRA COM UM FURO NO MEIO, PRESA A UM BASTÃO POR UM CORDÃO. A BRINCADEIRA É TENTAR JOGAR A BOLA DE MADEIRA PARA O ALTO E ENCAIXÁ-LA NO BASTÃO.

HOJE, DÁ ATÉ PARA FAZER UM BILBOQUÊ EM CASA, USANDO GARRAFAS PLÁSTICAS E BRINCANDO DE ACERTAR A BOLA NO FUNIL. VAMOS FAZER UM BILBOQUÊ?



LEO FERNANDES/
SHUTTERSTOCK



ATIVIDADE

CONVIDE UM COLEGA PARA FAZER O BRINQUEDO COM VOCÊ!

PASSO A PASSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 GARRAFA PET DESCARTÁVEL GRANDE;
- FITA ADESIVA COLORIDA OU TRANSPARENTE;
- BARBANTE (PODE SER UM CADARÇO DE TÊNIS QUE VOCÊ NÃO USA MAIS);
- 1 FOLHA DE JORNAL OU REVISTA;
- TESOURA SEM PONTA;
- ADESIVOS OU CANETA PERMANENTE PARA DECORAR.



FERNANDO FAVORETTO/CIARA IMAGEN

11

Orientações didáticas

Depois de retomarem as respostas sobre o que é um bilboquê, leia o texto em voz alta com a turma, destacando a imagem do brinquedo para que os estudantes possam fazer a conexão entre palavra e forma. Encoraje comentários e perguntas, valorizando as experiências e observações dos estudantes.

Em seguida, organize a sala para a atividade de produção dos bilboquês. Crie um ambiente acolhedor e propício ao trabalho coletivo: agrupe as carteiras em conjuntos de quatro ou monte bancadas, garantindo espaço para todos. Disponibilize os materiais necessários e leia com os estudantes os passos da construção com calma, demonstrando cada etapa conforme o passo a passo.

Orientações didáticas

Durante a atividade, circule pelos grupos, oferecendo ajuda especialmente aos estudantes que apresentarem mais dificuldades. Incentive a colaboração entre os colegas, orientando que conversem sobre suas criações: podem perguntar uns aos outros como estão resolvendo os desafios, como fizeram determinada parte do brinquedo ou que materiais estão utilizando. Promova a troca de ideias, sugestões e até de materiais, buscando um ambiente de cooperação, respeito e construção conjunta do conhecimento.

Oriente previamente sobre os momentos que exigem o uso de materiais cortantes ou que envolvem fazer furos nos recipientes. Essas etapas devem ser realizadas com o auxílio de um adulto. Garanta que essas partes estejam organizadas com antecedência, explicando claramente aos estudantes que eles devem contar com a ajuda do professor ou de outro adulto responsável.

Durante a montagem, acompanhe o passo a passo com atenção e destaque as etapas que podem gerar dúvidas ou dificuldades – como o encaixe dos elementos ou a amarração da linha. Comente essas partes à medida que surgirem, demonstrando na prática e apoiando os grupos conforme necessário.

Ao final, convide todos para um momento de vivência coletiva no pátio ou em um espaço aberto da escola. Brinquem juntos com os bilboquês que construíram, celebrando a criatividade, a colaboração e o prazer de aprender brincando.

COMO FAZER:

1. DEPOIS DE CORTAR UM PEDAÇO DE BARBANTE DO TAMANHO DO SEU BRAÇO, AMASSE UMA FOLHA DE JORNAL OU REVISTA FORMANDO UM BOLA. ENVOLVA A BOLA DE PAPEL EM FITA ADESIVA E A PRENDA A UMA DAS PONTAS DO BARBANTE.
2. PEÇA A UM ADULTO PARA CORTAR UMA GARRAFA PET UM POUCO ABAIXO DO **GARGALO** (COMO NA FOTO 1). PASSE A OUTRA PONTA DO BARBANTE PELA BOCA DA GARRAFA E DEPOIS FECHÉ A GARRAFA COM A TAMPA, PRENDENDO O BARBANTE.
3. DECORE SEU BILBOQUÊ COM ADESIVOS OU FAÇA DESENHOS COLORIDOS COM CANETA PERMANENTE.

AGORA É HORA DE BRINCAR!

FORMEM DUPLAS OU GRUPOS E DIVIRTAM-SE JOGANDO COM O BILBOQUÊ QUE VOCÊS CONSTRUIRAM.

PEÇA AJUDA DE UM ADULTO!



FOTOS: FERNANDO FAVORETTO/CIAR IMAGEM

VOCABULÁRIO**GARGALO:**

É A PARTE MAIS ESTREITA DA GARRAFA, POR ONDE O LÍQUIDO SAI.

CONHECENDO O ARTISTA

BELMIRO DE ALMEIDA NA SÉRIE DE ARTE MODERNA, SÃO PAULO, BRASIL



AUTORRETRATO, 1883, DE BELMIRO DE ALMEIDA. ÓLEO SOBRE TELA, 59,5 CM X 47 CM.



BELMIRO DE ALMEIDA, AUTOR DA PINTURA **DOIS MENINOS JOGANDO BILBOQUÊ**. NASCEU EM MINAS GERAIS, EM 1858, E MORREU EM PARIS, NA FRANÇA, EM 1935.

ELE ERA PINTOR, DESENHISTA, ESCULTOR, POETA, HUMORISTA, JORNALISTA E PROFESSOR. MUITO CRIATIVO EM SUA ARTE, ELE TAMBÉM ADORAVA BRINCAR, FAZER PIADAS E FICOU FAMOSO POR DESENHAR **CARICATURAS**.

NAS SUAS PINTURAS, BELMIRO GOSTAVA DE MOSTRAR CENAS DO DIA A DIA E PESSOAS COMUNS. ISSO NÃO ACONTECIA MUITO NA ÉPOCA, O QUE CHAMOU A ATENÇÃO NO MUNDO DA ARTE.

BELMIRO TAMBÉM USOU SEU TALENTO PARA FALAR COISAS IMPORTANTES SOBRE A SOCIEDADE DE SUA ÉPOCA. ELE FOI UM ARTISTA QUE MARCOU A HISTÓRIA DA ARTE NO BRASIL!

VOCÊ JÁ APRENDEU O QUE É **AUTORRETRATO**. AGORA, NA FRENTE DE UM ESPELHO, OBSERVE O SEU ROSTO, PRESTE ATENÇÃO EM COMO SÃO SEUS OLHOS, SUAS SOBRANCELHAS, BOCA E NARIZ. USANDO SOMENTE LÁPIS GRAFITE, FAÇA UM AUTORRETRATO EM UMA FOLHA SEPARADA.



VOCABULÁRIO

AUTORRETRATO: É UM RETRATO EM PINTURA OU DESENHO QUE A PESSOA FAZ DE SI MESMA.

CARICATURA: É UM DESENHO QUE EXAGERA AS CARACTERÍSTICAS DE UMA PESSOA.

13

Depois, leia em voz alta a biografia de Belmiro de Almeida, destacando pontos importantes de sua trajetória: onde nasceu, o que estudou, como se tornou artista e alguns fatos curiosos sobre sua vida. Se possível, apresente outras obras do artista, como **Mulher na janela** (1888), **Moulin Godard** (1927) e **Barco à vela** (1915), para que os estudantes percebam a variedade de temas e estilos presentes em sua produção.

Em seguida, apresente o **Autorretrato** de Belmiro de Almeida e promova uma comparação com a obra **Dois Meninos Jogando Bilboquê**, ressaltando que ambas as obras foram feitas pelo mesmo artista. Pergunte:

- O que muda de uma obra para a outra?
- O que o artista quis mostrar quando retratou a si mesmo e quando pintou os meninos?
- Será que ele usou as mesmas cores? Os mesmos traços?
- Como ele se representa? Está sério? Alegre? Onde ele está no autorretrato?

Essa comparação ajuda os estudantes a perceberem que os artistas usam diferentes estratégias para se expressar: às vezes para falar de si, outras vezes para retratar pessoas comuns, cenas do cotidiano ou sentimentos. É uma oportunidade rica para ampliar o repertório visual dos estudantes e aprofundar a leitura das imagens, desenvolvendo sensibilidade e senso crítico desde a infância.

Atividade complementar

Proponha aos estudantes que façam um “autorretrato do sentimento”: desenhar-se com a expressão que mais representa como se sente ao brincar.

Orientações didáticas

Comece perguntando aos estudantes se sabem o que é um autorretrato. Ouça suas respostas e, em seguida, leia com eles o verbete “autorretrato” apresentado na página do livro. Explique que existem diferentes formas de autorretrato, como desenhos, pinturas, esculturas, colagens, fotografias ou até textos em que o artista fala de si mesmo.

Orientações didáticas

Convide dos estudantes para uma leitura compartilhada do texto da página. Explique que, durante a leitura, vocês farão pausas para conversar e observar juntos as imagens dos brinquedos antigos, prestando atenção nos detalhes.

Leia o texto em voz alta, interrompendo em trechos curtos para incentivar a curiosidade e a observação. Pergunte, por exemplo:

- “O que vocês acham que são esses objetos?”
- “Será que os estudantes de antigamente brincavam do mesmo jeito que a gente brinca hoje?”
- “Esses brinquedos lembram os que vocês têm em casa?”

Reforce com os estudantes a importância do brincar como meio de desenvolvimento das crianças, sendo esse um direito garantido por lei no Brasil. Cite que, ainda que seja uma atividade divertida, o brincar também ensina, o que o torna essencial no contexto escolar.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 1**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, se gostaram do que ouviram (caso de músicas, por exemplo). Se necessário, promova mais uma escuta, seguida de uma conclusão. Esse exercício ajuda a criar o hábito de escutar com atenção; respeitar o silêncio durante a audição, entre outras coisas. Não deixe de providenciar alternativas para atender aos estudantes com deficiência auditiva.

A HISTÓRIA DAS BRINCADEIRAS

VOCÊ SABIA QUE AS BOLAS E AS BONECAS ESTÃO ENTRE OS BRINQUEDOS MAIS ANTIGOS DA HUMANIDADE?

HOJE, MUITAS CRIANÇAS GOSTAM DE BRINCAR COM JOGOS ELETRÔNICOS, MAS AINDA EXISTEM AQUELAS QUE SE DIVERTEM COM BRINQUEDOS, COMO BOLAS E BONECAS, QUE FORAM INVENTADOS HÁ MUITO TEMPO.

NO ANTIGO EGITO, AS BOLAS JÁ ERAM USADAS PARA BRINCAR. ELAS ERAM FEITAS DE COURO, TECIDO E FOLHAS DE PALMEIRA, E ERAM RECHEADAS COM PALHA.

OS MAIAS, UM POVO QUE VIVEU ONDE HOJE É O MÉXICO, TAMBÉM CRIAVAM BOLAS, MAS AS DELES ERAM FEITAS DE BORRACHA E USADAS EM JOGOS DE ADULTOS. ELES JOGAVAM COM O BRAÇO, O QUADRIL E A COXA, PROTEGIDOS POR EQUIPAMENTOS ESPECIAIS. ESSES JOGOS ERAM TÃO DESAFIADORES QUE PODIAM DURAR DIAS PARA QUE ALGUÉM CONSEGUISSSE MARCAR UM PONTO.

CONVERSE COM OS SEUS COLEGAS.



1 QUAIS BRINCADEIRAS PODEM SER FEITAS COM BOLA?

2 QUAL É A SUA BRINCADEIRA DE BOLA PREFERIDA?

3 VOCÊ JÁ BRINCOU COM UMA BOLA QUE FOI FEITA DE MANEIRA DIFERENTE? SE SIM, DO QUE ELA ERA FEITA? BORRACHA? PANO?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante mencione como foi a experiência.

14



BOLAS DA ÉPOCA DO ANTIGO EGITO FEITAS DE PAPIRO E TECIDO COMO LINHO.



MODELO DE QUADRA DE BOLA, DE NAYARIT, MÉXICO, DATADO DE 200 A.C. - 500 D.C.

1. Resposta pessoal. Espera-se que o estudante cite brincadeiras como futebol ou queimada.

2. Resposta pessoal. Espera-se que o estudante responda e argumente em relação à brincadeira preferida.

JÁ AS BONECAS ERAM FEITAS COM MATERIAIS VARIADOS, COMO MADEIRA, ARGILA, TECIDO, METAL E FIBRAS VEGETAIS. ELAS FORAM E AINDA SÃO FEITAS POR DIFERENTES POVOS EM VÁRIAS PARTES DO MUNDO.



BONECA KARAJÁ, POVO INDÍGENA BRASILEIRO DA REGIÃO DO ARAGUAIA.



BONECAS LINGA Koba, DOS NDEBELE, POVO DA ÁFRICA DO SUL.



BONECAS TÍPICAS DA RÚSSIA, CONHECIDAS COMO MATRIOSKA.

Orientações didáticas

Aproveite esses momentos para ampliar o repertório cultural da turma. Explique que as bolas e as bonecas mostradas foram feitas há muito tempo, por diferentes povos, em diversos lugares do mundo.

Diga que os egípcios já brincavam com bolas feitas de folhas e couro, que os maias usavam bolas de borraça em jogos importantes, e que povos indígenas brasileiros, como os Karajá, confeccionam bonecas até hoje usando técnicas e saberes tradicionais.

Mostre que os brinquedos carregam a história e a cultura de quem os criou. Assim, os estudantes aprendem que brincar é algo que faz parte de muitos povos e de diferentes tempos.

Ao final da leitura, promova uma roda de conversa e retome as ideias principais com perguntas simples que incentivem a escuta e o diálogo:

- Quais tipos de bolas vocês conhecem?
- De que materiais as bolas são feitas hoje em dia?
- Em que tipos de jogos ou brincadeiras usamos a bola?

Finalize propondo que cada estudante desenhe ou descreva um brinquedo que considera especial, pensando em qual brinquedo gostaria de guardar para mostrar aos colegas no futuro – como parte de sua própria história.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Peça aos estudantes que pesquisem com os familiares um brinquedo da infância que não existe mais.

Diversificando

Brinquedos Antigos. **Tio Henrique**. Disponível em: <https://youtu.be/1-EE6ZxXUXA?si=UoMpnor3g5yV9QXi>. Acesso em 02 jul. 2025.

Este vídeo explora brinquedos do passado, mostrando que brincar é uma parte importante do crescimento e da cultura. Pode ser usado para incentivar a turma a explorar modelos antigos e compreender como o brincar mudou ao longo do tempo.

Orientações didáticas

Brinquedos e brincadeiras são parte importante da cultura de muitos povos e comunidades. Brincadeiras transmitidas oralmente ao longo do tempo mantêm viva a memória coletiva e conectam os estudantes às suas raízes, aos seus territórios e às histórias de outras gerações.

Ao brincar, o estudante não apenas se diverte, mas movimenta o corpo, testa seus limites, cria estratégias e expressa emoções. Essas ações envolvem percepção, coordenação, ritmo, equilíbrio e imaginação, habilidades essenciais para o desenvolvimento artístico, cognitivo e emocional. Ao pular, correr, imitar ou representar cenas com o corpo, ela explora qualidades de movimento que também fazem parte do fazer artístico.

Antes de mostrar as imagens, convide os estudantes a conversar sobre brincadeiras ao ar livre. Em roda, pergunte:

- Você já brincou na praia ou em um jardim?
- Com quem você estava? O que sentiu nesse momento?

Isso ajuda a ativar memórias afetivas e a estabelecer conexões com as cenas que vão observar.

Se possível, projete a imagem da obra **Crianças brincando na praia**, de Mary Cassat. Oriente a turma a olhar com atenção e use as perguntas propostas na página para guiar a reflexão e conversa. Essa conversa ajuda a ativar memórias afetivas e a estabelecer conexões entre os estudantes.

BRINCADEIRAS DE ANTIGAMENTE

VOCÊ JÁ IMAGinou COMO ERAM AS BRINCADEIRAS DE ANTIGAMENTE? ALGUMAS DELAS CONTINUAM ATÉ HOJE. OUTRAS MUDARAM OU FORAM SUBSTITUÍDAS POR NOVAS FORMAS DE BRINCAR.

VAMOS OBSERVAR COMO AS BRINCADEIRAS PODEM SER REPRESENTADAS NA ARTE. ELAS MOSTRAM UM POUCO SOBRE A ÉPOCA, OS COSTUMES E O LUGAR ONDE FORAM CRIADAS.



MARY CASSAT/GALERIA NACIONAL DE ARTE, WASHINGTON, ESTADOS UNIDOS



Resposta pessoal. Espera-se que o estudante faça comentários sobre a vestimenta.

CRIANÇAS BRINCANDO NA PRAIA, 1884, DE MARY CASSAT. ÓLEO SOBRE TELA, 97,4 CM x 74,2 CM.

- O QUE VOCÊ PERCEBE NAS ROUPAS DAS CRIANÇAS? ELAS PARECEM ESTAR VESTINDO ROUPAS DE IR À PRAIA COMO AS QUE USAMOS HOJE?
- VOCÊ CONSEGUE VER SE ELAS ESTÃO USANDO SAPATOS, MEIAS OU SE ESTÃO DESCALÇAS? *Resposta pessoal. Espera-se que o estudante comente se está conseguindo ou não ver características nas crianças.*
- OLHE PARA O BALDE E PARA A PÁ: ELES SÃO PARECIDOS COM OS QUE VOCÊ USA HOJE PARA BRINCAR NA PRAIA? *Resposta pessoal. Espera-se que o estudante comente brevemente os objetos mudaram do passado para aqui.*
- SE VOCÊ ESTIVESSE BRINCANDO COM ELAS, COMO ACHA QUE SERIA? *Resposta pessoal. Espera-se que o estudante cite como seria a experiência de brincar com elas nesse contexto.*

OLHE PARA ESTA ESCULTURA. COMO SÃO AS ROUPAS DAS CRIANÇAS? ELAS LEMBRAM AS QUE VOCÊ USA HOJE?



ATALHO, DE JANE DEDECKER, SEM DATA. ESCULTURA DE BRONZE. JARDIM DE ESCULTURAS BYERS CHOICE, CHALFONT, ESTADOS UNIDOS.

ESSA ESCULTURA É MAIS RECENTE DO QUE A PINTURA DA PÁGINA ANTERIOR. AS ROUPAS QUE VEMOS NELA SÃO UM POUCO MAIS PARECIDAS COM AS NOSSAS, MAS AINDA SÃO DIFERENTES.

OBSERVE AS DUAS IMAGENS NOVAMENTE.



COMO VOCÊ ACHA QUE AS CRIANÇAS NA ESCULTURA E AS CRIANÇAS NA PRAIA DA PÁGINA ANTERIOR ESTÃO SE SENTINDO? DESENHE, NO ESPAÇO ABAIXO, ESSES SENTIMENTOS.

Produção pessoal.

17

Orientações didáticas

Agora, chame a atenção para a obra de Jane Dedecker, **Atalho**. Comece perguntando: Por que a artista deu esse nome para a obra? O que é um atalho? Deixe que os estudantes respondam e reforce com eles o que significa essa palavra.

Atalho: substantivo masculino. Caminho fora da estrada principal, pelo qual se encurtam distâncias. [Figurado] Expediente para evitar demoras. [Figurado] Digressão.

Sinônimos: estrada, caminho, senda, trilho, vereda, via, viela, trâmite.

Disponível em: <https://dicio.com.br/atalho/>. Acesso em: 05 jul. 2025.

O texto convida os estudantes a observarem novamente as duas obras – a pintura de Mary Cassat e a escultura de Jane Dedecker, com atenção especial às roupas, ao tempo histórico e às emoções representadas.

Comece lembrando com a turma que a escultura é uma obra mais recente do que a pintura. Aproveite para conversar sobre as diferenças nas roupas representadas: pergunte se eles acham as roupas parecidas com as que usamos hoje, se são muito diferentes e o que isso pode nos contar sobre o tempo em que a obra foi feita.

Depois, oriente a observação dos sentimentos dos personagens das imagens.

Faça perguntas como:

- Como vocês acham que essas crianças estão se sentindo?
- O que no corpo, no rosto ou na cena ajuda a perceber esse sentimento?
- Na escultura, as crianças parecem estar com pressa? Brincando? Ajudando uma à outra?

Por fim, incentive a turma a desenhar os sentimentos percebidos na obra, não necessariamente copiando os personagens, mas colocando em formas, cores ou expressões aquilo que imaginaram. Essa atividade ajuda no desenvolvimento da leitura de imagem, da empatia e da expressão emocional por meio da arte.

Orientações didáticas

Comece convidando os estudantes a observarem, com atenção, a fotografia documental apresentada no livro. Promova uma roda de conversa a partir das perguntas propostas na página. “As roupas são atuais?”, “Será que essa é uma foto antiga?”, “Por que será que a imagem não tem cores?”, “Qual é o trabalho que a criança está fazendo?”.

Convide-os à reflexão sobre o direito de brincar e a realidade de muitas crianças. Essa conversa é uma oportunidade importante para despertar o senso de justiça, solidariedade e valorização dos direitos da infância.

Leia o trecho com os estudante e pergunte:

- Como vocês se sentem ao saber que Ferris, com a mesma idade que vocês, está trabalhando?
- Vocês acham justo que ele não tenha tempo para brincar?

Explique que, em várias partes do mundo (inclusive no Brasil), existem crianças que não podem brincar porque precisam ajudar em casa ou trabalhar fora para ganhar dinheiro e ajudar a família. Enfatize que isso não é certo e que existe uma lei que protege as crianças, chamada ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente.

Incentive os estudantes a falarem sobre o que mais gostam de fazer quando não estão na escola, como proposto no material. Esse momento é importante para reforçar a valorização do tempo de brincar, de criar, de imaginar.

DISCUTINDO O DIA A DIA**CRIANÇA NÃO TRABALHA!**

O QUE VOCÊ VÊ NESTA FOTO?



FERRIS, DE 7 ANOS, ENTREGANDO JORNAL NO ALABAMA, 1908. FOTOGRAFIA DE LEWIS HINE.

- Espera-se que o estudante responda: *camisa, bermuda e boina (pode ser que o estudante fale “boné”).*
- ONDE ESSE MENINO ESTÁ? É UMA RUA, UMA PRAÇA OU OUTRO LUGAR? *Espera-se que o estudante responda praça.*
 - COMO ELE ESTÁ VESTIDO? QUE TIPO DE ROUPA ELE ESTÁ USANDO?
 - OLHE BEM PARA OS PÉS DELE. ELE ESTÁ USANDO SAPATOS OU ESTÁ DESCALÇO? *Espera-se que o estudante responda que o menino está descalço.*



DEPOIS DE OBSERVAR A FOTOGRAFIA, CONVERSE COM SEUS COLEGAS SOBRE ALGO MUITO IMPORTANTE: O DIREITO DE BRINCAR.

FERRIS, O MENINO DA FOTO, TEM 7 ANOS. APROXIMADAMENTE A MESMA IDADE QUE VOCÊ. PORÉM, EM VEZ DE ESTAR BRINCANDO, ELE ESTÁ TRABALHANDO! CRIANÇAS NÃO PODEM TRABALHAR. CRIANÇAS DEVEM BRINCAR!

AGORA, PENSE: O QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE FAZER QUANDO NÃO ESTÁ NA ESCOLA? BRINCAR NO PARQUE, DESENHAR, CORRER OU JOGAR BOLA? COMO SERIA SE VOCÊ PRECISASSE TRABALHAR EM VEZ DE BRINCAR?

NEM TODAS AS CRIANÇAS DO MUNDO TÊM A OPORTUNIDADE DE BRINCAR. MAS VOCÊ SABIA QUE BRINCAR É UM DIREITO DE TODA CRIANÇA? SIM! BRINCAR É UMA FORMA DE APRENDER, SE DIVERTIR E CRESCER FELIZ.

18

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Esta proposta dialoga diretamente com o Tema Contemporâneo Transversal “Direitos da Criança e do Adolescente”, previsto na BNCC. Além disso, oferece uma rica oportunidade para o trabalho interdisciplinar com Língua Portuguesa e História, ao abordar temas como cidadania, direitos humanos, justiça social e diversidade. Explique de maneira clara e acessível que todas as crianças têm direitos garantidos por lei, como brincar, estudar, viver com alegria e ter seus sonhos respeitados.

Fonte: BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 2 set. 2025.

AGORA, VOCÊ VAI DESENHAR ALGO BEM ESPECIAL: O QUE VOCÊ QUER SER QUANDO CRESCER. VOCÊ PODE SER O QUE QUISER!

FAÇA O DESENHO EM UMA FOLHA SEPARADA E, DEPOIS, MOSTRE AOS SEUS COLEGAS. CONTE A ELES OS SEUS SONHOS E DESEJOS PARA QUANDO CRESCER.

O QUE VOCÊ PRECISA FAZER PARA REALIZAR ESSES SONHOS?
ISSO MESMO! ESTUDAR, APRENDER E BRINCAR.

NOSSO CARTAZ: "CRIANÇA NÃO TRABALHA, CRIANÇA BRINCA!"



1 AGORA, VAMOS CRIAR UM CARTAZ CAPRICHADO!

- JUNTE-SE COM MAIS DOIS COLEGAS. CADA UM VAI DESENHAR E PINTAR UMA BRINCADEIRA DE QUE GOSTA MUITO. PODE SER QUALQUER COISA QUE VOCÊS ADORAM FAZER, DENTRO OU FORA DA ESCOLA!
- PARA FINALIZAR, ESCREVAM BEM GRANDE NO CARTAZ: "CRIANÇA NÃO TRABALHA, CRIANÇA BRINCA!"

BRINCAR NÃO É SÓ DIVERSÃO, É UM DIREITO! PARA TERMINAR, CONVERSE COM SEUS COLEGAS SOBRE O QUE APRENDERAM E DO QUE MAIS GOSTARAM, LEMBRANDO SEMPRE QUE TODA CRIANÇA TEM DIREITO A BRINCAR E A CRESCER FELIZ.

2 DESENHE VOCÊ E SEUS AMIGOS BRINCANDO DA SUA BRINCADEIRA FAVORITA!

Produção pessoal.

19

Diversificando

Turma da Mônica - Estatuto da Criança e do Adolescente | ECA. Controladoria Geral da União - CGU. Disponível em: <https://youtu.be/l1gR1YxsbUs?si=VScOtnbK1k30oYNP>. Acesso em: 02 jul. 2025.

Orientações didáticas

Na sequência, oriente os estudantes a fazerem um desenho sobre o que querem ser quando crescer e outro sobre sua brincadeira favorita. Depois, convide-os a apresentar seus desenhos à turma, compartilhando seus sonhos. Essa escuta é essencial para fortalecer a autoestima e a expressão dos estudantes.

Com base nos desenhos realizados, organize com a turma a construção de um cartaz coletivo. Explique que o cartaz serve para comunicar uma mensagem importante – neste caso, lembrar que brincar é um direito de toda criança.

Oriente a escolha de um título, a disposição dos desenhos e frases e incentive o trabalho em grupo, promovendo a escuta e o respeito às ideias dos colegas.

Ao final, exponha o cartaz em um local visível da escola, como o mural ou o corredor, para que outras pessoas também conheçam a mensagem construída pela turma.

Encerre com uma roda de conversa, propondo as seguintes perguntas:

- O que você aprendeu hoje?
- Por que é importante que toda criança tenha tempo para brincar?
- O que podemos fazer para garantir que todas as crianças tenham uma infância feliz?

Fique atento! Esta é uma atividade sensível. É possível que alguns estudantes relatem situações de trabalho precoce, sobrecarga de tarefas ou falta de tempo para brincar. Acolha essas falas com respeito, sem julgamentos e, se necessário, acione a equipe pedagógica para encaminhamentos adequados.

Orientações didáticas

Antes de mostrar a obra, proponha a seguinte conversa com os estudantes:

- Você conhece muitas brincadeiras? Onde aprendeu?
- Quem costuma brincar com você em casa ou na escola?

Esse momento cria conexão entre a vivência pessoal do estudante e o conteúdo que será apresentado.

Após essa primeira conversa, apresente a imagem, se possível ampliada, da obra **Brincadeira das Crianças**. Convide a turma a observar a imagem com atenção e, em seguida, conduza uma conversa utilizando as perguntas sugeridas no livro, com foco especial nas brincadeiras registradas, como amarelinha, roda, corda e bola. Pergunte aos estudantes se já brincaram dessas formas, como é cada uma dessas brincadeiras e de que mais gostam nelas. Aproveite para valorizar as experiências que eles compartilham.

Organize a vivência do brincar, em que os estudantes irão escolher uma das brincadeiras da pintura para reproduzir em um espaço externo ou na sala adaptada. Essa experiência torna a obra mais significativa e aproxima a arte do corpo e do cotidiano dos estudantes.

Depois de brincar, converse com a turma:


- Foi fácil ou difícil brincar assim?
- O que foi mais divertido?
- A(s) brincadeira(s) escolhida(s) é(são) parecida(s) com alguma que você já conhece?

OBSERVE A PINTURA **BRINCADEIRA DAS CRIANÇAS** COM ATENÇÃO E, EM SEGUIDA, REALIZE AS ATIVIDADES PROPOSTAS.



BRINCADEIRA DAS CRIANÇAS, SEM DATA, DE ARACY DE ANDRADE. 40 CM x 60 CM.

Pular corda, jogar bola, brincar de roda, pular amarelinha.

-  **QUAIS BRINCADEIRAS VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR NA IMAGEM?**
- **ESCOLHA UMA DELAS PARA BRINCAR COM SEUS COLEGAS DE TURMA.**
- **DEPOIS DE BRINCAR, COMPARE ESSAS BRINCADEIRAS COM AS QUE VOCÊ COSTUMA BRINCAR E SE DIVERTIR FORA DA ESCOLA. CONTE PARA OS COLEGAS E PARA O PROFESSOR: O QUE MUDOU? O QUE CONTINUOU IGUAL?**

Os estudantes podem perceber que, embora algumas brincadeiras sejam as mesmas, elas são cada vez mais raras e são substituídas pelo celular, pelo computador, por jogos, memes

etc. Isso pode variar de uma turma para a outra e de um ano para o outro.

SAIBA MAIS

- NO LIVRO **A GANGORRA**, DE JOAQUÍN CAMP (COMPANHIA DAS LETRINHAS, 2024), BRINCAR DE GANGORRA É PARA TODO MUNDO, ATÉ PARA UM JACARÉ E UM DINOSSAURO QUE APARECEM PARA SE DIVERTIR!



BRINQUEDOS DE ANTIGAMENTE

NO PASSADO, OS BRINQUEDOS ERAM MUITO DIFERENTES DE HOJE EM DIA. NÃO EXISTIAM TABLETS NEM VIDEO GAME! MESMO ASSIM, AS CRIANÇAS SE DIVERTIAM MUITO COM OBJETOS SIMPLES, FEITOS COM MATERIAIS DO DIA A DIA.

VAMOS CONHECER ALGUNS DESSES BRINQUEDOS?

PIÃO DE MADEIRA

ESSE BRINQUEDO GIRA SOBRE SUA PONTA, QUANDO DESENROLAMOS O CORDÃO RAPIDAMENTE, LANÇANDO-O NO CHÃO.



PETECA

PODE SER FEITA DE PALHA, TECIDO E PENAS OU DE OUTROS MATERIAIS, COMO NA IMAGEM. O OBJETIVO É JOGÁ-LA NO AR SEM DEIXAR CAIR NO CHÃO.



OLHA QUE INTERESSANTE

VOCÊ SABIA QUE A PETECA É UM BRINQUEDO MUITO ANTIGO? ELA FOI CRIADA PELOS POVOS INDÍGENAS, QUE A FAZIAM COM FIBRAS NATURAIS, COMO CASCAS DE BANANEIRA E PALHA DE MILHO. ALGUMAS PETECAS TINHAM PENAS COLORIDAS, PARECENDO COM A QUE CONHECEMOS HOJE.

A PALAVRA PETECA VEM DO TUPI E SIGNIFICA "BATER COM A PALMA DA MÃO". NAQUELA ÉPOCA, O JOGO NÃO TINHA REGRAS NEM UM ESPAÇO CERTO PARA JOGAR. O DESAFIO ERA MANTER A PETECA NO AR O MAIOR TEMPO POSSÍVEL, BRINCANDO EM CÍRCULO.

21

Orientações didáticas

Leia o texto com a turma, destacando as palavras mais curiosas ou desconhecidas. Pergunte:

- Vocês já viram ou brincaram com um pião ou peteca?
- Como vocês acham que é brincar com esses brinquedos sem tecnologia?

Valorize o trecho que fala sobre a origem indígena da peteca. Explique, com linguagem acessível, que os povos indígenas foram os primeiros a criar esse brinquedo e que ele é parte importante da nossa cultura. Se possível, mostre imagens de petecas feitas com materiais naturais e leve uma peteca real para a turma manusear.

Encoraje a turma a comparar os brinquedos do passado com os de hoje, perguntando:

- De qual brinquedo da atualidade vocês mais gostam?
- Será que conseguimos nos divertir sem tecnologia?

Atividade complementar

Se possível, proponha uma roda de peteca e pião na sala ou no pátio, ou uma oficina simples de construção de brinquedos com materiais recicláveis, retomando a ideia de criar com o que se tem à mão.

Essa atividade contribui para o reconhecimento do patrimônio cultural, promove a imaginação, o respeito às tradições e fortalece o vínculo com diferentes modos de brincar ao longo do tempo.

Orientações didáticas

Neste momento, os estudantes são convidados a conversar com seus familiares sobre as brincadeiras da infância e registrar o que descobriram por meio de um desenho e uma apresentação oral. A proposta valoriza o diálogo entre gerações, desperta a curiosidade sobre o passado e amplia o repertório cultural dos estudantes ao reconhecer as brincadeiras como parte da história de cada família.

Antes de propor a tarefa para casa, explique o que os estudantes devem fazer. Leia os itens da atividade com a turma e certifique-se de que entenderam:

- que podem entrevistar (pais, avós, tios, irmãos mais velhos);
- o que devem perguntar (com o que brincavam, como eram os brinquedos, do que eram feitos).

Em sala de aula, organize um momento de partilha em roda, em que cada estudante mostre seu desenho e conte brevemente o que descobriu. Incentive a escuta atenta e o respeito pelas histórias dos colegas.

Se desejar, anote na lousa ou em uma cartolina os nomes das brincadeiras citadas. A proposta reforça a ideia de que brincar é uma prática compartilhada ao longo do tempo e que os brinquedos e brincadeiras carregam memórias afetivas.

Para terminar, promova um momento de reflexão com perguntas, como:

- Essas brincadeiras ainda existem hoje?
- Você gostaria de aprender alguma delas?
- Você acha importante guardar essas brincadeiras na memória da nossa turma? Por quê?

**ATIVIDADES**

1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes apresentem respostas colhidas dos familiares como pião, peteca, boneca e bola.

- 1 AGORA, É SUA VEZ: EM CASA, PERGUNTE AOS SEUS FAMILIARES COMO ERAM AS BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA DELES.
- 2 DEPOIS DA CONVERSA COM SEUS FAMILIARES, CRIE UM DESENHO MOSTRANDO UMA BRINCADEIRA DA QUAL ELES FALARAM.

Produção pessoal.

- 3 MOSTRE SEU DESENHO AOS COLEGAS E CONTE EM POUCAS PALAVRAS COMO ERA A BRINCADEIRA E SE ELA É PARECIDA COM AS QUE VOCÊ CONHECE E BRINCA HOJE.

- ESCREVA AQUI O NOME DA BRINCADEIRA:

Resposta pessoal.

22

Essa atividade fortalece o vínculo entre escola e família, promove o respeito às tradições e incentiva a valorização das diferentes formas de brincar, sejam elas antigas ou atuais. Lembre-se: o objetivo não é comparar ou julgar o valor das brincadeiras de hoje e de antes, mas reconhecer a riqueza cultural e afetiva de todas elas.

TECNOLOGIA E ARTE

POSES E FOTOGRAFIAS

VAMOS BRINCAR DE IMITAR OS PERSONAGENS DE OBRAS DE ARTE?

1. OLHE PARA AS IMAGENS DAS OBRAS QUE SEU PROFESSOR MOSTRAR.



- O QUE VOCÊ VÊ?
- TEM PESSOAS NA OBRA? COMO ELAS ESTÃO?
- QUE CORES APARECEM NA OBRA?

2. ESCOLHA UMA OBRA FAVORITA PARA IMITAR. PENSE NOS DETALHES DO PERSONAGEM OU DA CENA QUE VOCÊ VAI REPRESENTAR E TENDE COPIAR A POSIÇÃO DO CORPO.

- COMO ESTÁ A CABEÇA? PARA A FRENTE, PARA O LADO?
- E OS BRAÇOS? ESTÃO LEVANTADOS, CRUZADOS OU ABERTOS?
- COMO ESTÃO OS PÉS? VOCÊ OS VÊ JUNTOS OU SEPARADOS?
- QUAL É A EXPRESSÃO DO ROSTO?
- TEM ALGUM OBJETO NA CENA DA OBRA DE ARTE? VOCÊ PODE COLOCAR O OBJETO PERTO DE VOCÊ TAMBÉM!

3. HORA DE BRINCAR! FAÇA A SUA POSE!

- FIQUE NA MESMA POSIÇÃO QUE O PERSONAGEM DA OBRA.
- PERMANEÇA PARADO COMO UMA ESTÁTUA!
- SEU COLEGA VAI DESENHAR A SUA POSE. SE POSSÍVEL, O PROFESSOR PODE TIRAR UMA FOTO.

4. VAMOS TRANSFORMAR O DESENHO!

- O DESENHO DEVE FICAR DENTRO DE UMA MOLDURA, COMO SE FOSSE UM POST EM REDE SOCIAL.
- DÊ UM NOME PARA A SUA POSE E ESCREVA UMA LEGENDA.
- NA LEGENDA, NÃO ESQUEÇA DE COLOCAR SEU NOME E O NOME DO SEU COLEGA QUE DESENHOU.
- QUANDO TODOS OS DESENHOS FICAREM PRONTOS, VAMOS FAZER UMA EXPOSIÇÃO COLOCANDO-OS LADO A LADO COM AS OBRAS ORIGINAIS.

23

Atividade complementar

- **Sugestão de atividade com a família:** Peça aos estudantes que escolham com o apoio dos responsáveis, uma foto antiga da família e tentem recriá-la com a mesma pose.

Orientações didáticas

Escolha 3 a 5 obras de arte com personagens em poses marcantes, adequadas aos estudantes. Imprima ou projete as imagens em tamanho visível.

Organize a sala ou pátio com um espaço para as poses e outro para observação e registro.

Estabeleça regras básicas com a turma:

- Silêncio durante as poses, respeito ao colega e cuidado com os dispositivos.

Apresente cada imagem e convide-os à observação com perguntas, como:

- O que está acontecendo?
- Como está o corpo da pessoa?
- Quais cores aparecem?

Peça que cada estudante escolha uma imagem para imitar. Oriente-os a: observar a pose com atenção, treinar a posição com espelho ou sozinhos, e brincar de “estátua”.

Registre as poses com celular ou tablet (preferencialmente com fundo neutro). Envolve os estudantes como fotógrafos para promover colaboração.

Após a sessão, projete ou imprima as fotos.

Entregue a cada estudante uma folha com moldura de postagem de rede social, em que cada um criará:

- Nome da pose
- Legenda curta
- *Emojis* ou *hashtags* desenhados

Monte o “Nosso Museu de Poses”, com as fotos dos estudantes ao lado das obras originais, promovendo uma exposição com visita e apreciação coletiva. Pode ser interessante postar as fotos também no site da escola, se for o caso.

Objetivos gerais do capítulo

- Localizar continentes no mapa-múndi e reconhecer que a brincadeira é uma prática cultural presente em todos os povos.
- Reconhecer brincadeiras tradicionais de diferentes culturas e tempos históricos.
- Compreender o valor simbólico e cultural das festas populares da América Latina.
- Vivenciar jogos cooperativos em grupo, fortalecendo vínculos sociais através de ações como correr, desviar, agachar e levantar os braços de forma coordenada com o grupo.
- Incentivar a criação artística por meio de músicas e movimentos inventados.

BNCC

(EF15AR01)
(EF15AR03)

Orientações didáticas

Comece questionando os estudantes: sobre: Você já imaginou como as crianças de outros países brincam? Você sabia que muitas brincadeiras vêm de lugares bem distantes e que a arte também faz parte dessa diversão?

Após a reflexão, explore coletivamente o mapa-múndi presente no material. Nomeie os continentes com a turma, identificando suas cores e localizações. Mostre que o Brasil está na América do Sul e que vivemos nesse continente. Aproveite o conteúdo da página para relacionar continentes e brincadeiras tradicionais, valorizando a diversidade cultural.

Faça perguntas, como:

- Vocês acham que todas as crianças do mundo brincam?

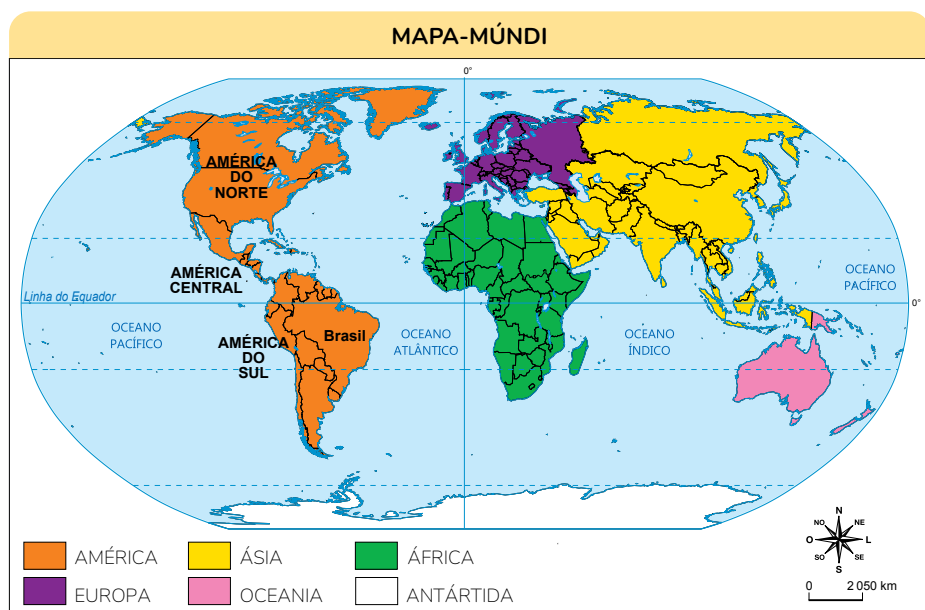
CAPÍTULO

2

BRINCADEIRAS DO MUNDO

TODO MUNDO BRINCA

VOCÊ SABIA QUE MUITAS BRINCADEIRAS VÊM DE LUGARES BEM DISTANTES DO MUNDO E QUE A ARTE TAMBÉM FAZ PARTE DESSA DIVERSÃO?



ATLAS GEOGRÁFICO ESCOLAR. RIO DE JANEIRO: IBGE, 2021. DISPONÍVEL EM: <https://atlascolar.ibge.gov.br/mundo/2982-divisoes-politicas-e-regionais/continentes.html>. ACESSO EM: 19 SET. 2025

24

VOCÊ JÁ TINHA VISTO UM MAPA COMO ESSE? A IMAGEM MOSTRA O **MAPA DO MUNDO**, TAMBÉM CHAMADO DE MAPA-MÚNDI, EM QUE PODEMOS VER TODOS OS CONTINENTES DA TERRA. CADA CONTINENTE ESTÁ PINTADO COM UMA COR DIFERENTE PARA FICAR MAIS FÁCIL DE IDENTIFICÁ-LOS.

- **AMÉRICA** (EM LARANJA): É O CONTINENTE ONDE NÓS VIVEMOS! ELE É MUITO GRANDE E ESTÁ DIVIDIDO EM AMÉRICA DO NORTE, AMÉRICA CENTRAL E AMÉRICA DO SUL. O BRASIL ESTÁ NA AMÉRICA DO SUL.

- Qual brincadeira vocês acham que existe nos países da Ásia? E nos da África?
- De qual continente vocês gostariam de conhecer as brincadeiras?

Reforce a ideia de que brincar é uma linguagem universal e de que cada cultura tem seu jeito de brincar e expressar-se artisticamente.

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Este capítulo desenvolve o Tema Contemporâneo Transversal “Multiculturalismo”, ao abordar diferentes brincadeiras realizadas por crianças ao redor do mundo em diversos tempos. O conteúdo também se conecta com História e Geografia, permitindo o desenvolvimento de atividades interdisciplinares com os professores desses componentes curriculares.

- **ÁFRICA** (EM VERDE): CONTINENTE ONDE SURGIRAM OS PRIMEIROS SERES HUMANOS E ONDE ESTÃO PAÍSES COMO MOÇAMBIQUE E ANGOLA.
- **EUROPA** (EM ROXO): CONTINENTE ONDE ESTÃO PAÍSES COMO GRÉCIA, ITÁLIA E FRANÇA.
- **ÁSIA** (EM AMARELO): É O MAIOR CONTINENTE DE TODOS, ONDE ESTÃO PAÍSES COMO CHINA, ÍNDIA E ARÁBIA SAUDITA.
- **OCEANIA** (EM ROSA): INCLUI A AUSTRÁLIA E VÁRIAS ILHAS MENORES.
- **ANTÁRTIDA** (EM BRANCO): CONTINENTE MAIS FRIO DO MUNDO, CHEIO DE GELO E COM POUCOS HABITANTES.

EM CADA UM DESSES CONTINENTES, EXISTEM BRINCADEIRAS E GENTE BRINCANDO.

VOCÊ JÁ IMAGinou COMO AS CRIANÇAS DE OUTROS PAÍSES BRINCAM?

NO JAPÃO, UM DOS PAÍSES ASIÁTICOS, AS CRIANÇAS BRINCAM DE **HANETSUKI**, UM JOGO TRADICIONAL E ANTIGO EM QUE SÃO UTILIZADAS RAQUETES DE MADEIRA PINTADAS À MÃO E UMA PETECA PARA JOGAR. O OBJETIVO É MANTER A PETECA NO AR PELO MAIOR TEMPO POSSÍVEL, BATENDO NELA COM A RAQUETE.

OBSERVE AS IMAGENS A SEGUIR.



PETECA E BATTLEDORE, 1888, DE KOBAYASHI EITAKU. XILOGRAVURA COLORIDA. 19,3 x 27 CM. MUSEU BRITÂNICO, LONDRES, REINO UNIDO.

25

Os brinquedos e as brincadeiras ultrapassam fronteiras e conectam culturas. Essa atividade desenvolve a curiosidade, o respeito pelas diferenças e o reconhecimento de que o brincar é parte do patrimônio cultural da infância no mundo inteiro.

O brincar permite à criança explorar papéis sociais, desenvolver a imaginação e ultrapassar seus limites cotidianos. Esse conceito embasa o trabalho com jogos culturais de diferentes países.

Após, essa conversa inicial, chame a atenção para a imagem com representação do jogo *Hanetsuki* e oriente as crianças a observarem as pessoas, as roupas, o ambiente, o brinquedo e a brincadeira. Leia com os estudantes o texto sobre o jogo. Aproveite para explicar brevemente o que é uma xilogravura.

Xilogravura é uma técnica de impressão em que se grava uma imagem ou desenho em uma matriz de madeira. O artista entalha o desenho na madeira, retirando as partes que não devem receber tinta. Em seguida, a matriz é usada para imprimir a imagem sobre papel ou outro suporte.

Orientações didáticas

Converse com a turma sobre as informações apresentadas no material, como a origem da brincadeira japonesa *Hanetsuki*, explicando que cada lugar do mundo tem jeitos próprios de brincar e criar arte. Mostre as imagens da xilogravura japonesa e incentive a capacidade de observação e a apreciação coletiva da obra, perguntando:

- Essa brincadeira é parecida com alguma outra que vocês já conhecem?
- O que chama a atenção nessa imagem?
- Que cores foram usadas pelo artista?
- O que você vê na gravura, além das pessoas?

Orientações didáticas

Este tema conecta os estudantes com a diversidade cultural. Ao comparar jogos, eles percebem semelhanças humanas e diferenças que enriquecem, aproveitando a aula para um espaço de empatia, respeito e reconhecimento da própria identidade como parte de um mosaico global de culturas e saberes.

O ensino de Arte deve envolver a valorização da cultura do estudante e das práticas populares. Este conteúdo conecta-se à ideia de que brincadeiras como peteca e jogos com pedrinhas são expressões culturais que atravessam tempos e territórios. Neste momento, retome com eles a brincadeira da peteca (da página anterior) e proponha uma breve investigação sobre sua origem, utilizando a internet ou a biblioteca da escola como apoio. Chame a atenção para as imagens, sempre conversando sobre o que cada uma representa.

Em seguida, apresente o jogo da Matacušana e incentive a leitura compartilhada do texto da página, promovendo uma conversa sobre a diversidade cultural das brincadeiras ao redor do mundo.

ESSE JOGO, DE ORIGEM JAPONESA, É MUITO PARECIDO COM A NOSSA BRINCADEIRA DE PETECA. VOCÊ JÁ BRINCOU DE PETECA ALGUMA VEZ?



CRIANÇAS
BRINCANDO
COM PETECA.

NA ÁFRICA DO SUL, UM DOS PAÍSES DO CONTINENTE AFRICANO, AS CRIANÇAS SE DIVERTEM COM UM JOGO TRADICIONAL COM PEDRAS. EM MOÇAMBIQUE, TAMBÉM NO CONTINENTE AFRICANO, ESSE JOGO É CHAMADO **MATACUZANA** E PODE SER JOGADO EM QUALQUER LUGAR, BASTA USAR ALGUMAS PEDRAS.



CRIANÇAS
JOGANDO
MATACUZANA.

Diversificando**Indicação de vídeo:**

Para ampliar, você pode apresentar o vídeo: **Brincadeiras africanas: Fogo na montanha**. Publicado pelo canal Quintal da Cultura. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8GRRNxDj_A. Acesso em: 3 jul. 2025.

Este vídeo traz uma explicação e demonstração prática de brincadeiras africanas.

O JOGO FOI TRAZIDO PARA O BRASIL PELOS AFRICANOS ESCRAVIZADOS. A BRINCADEIRA ACABOU INSPIRANDO OUTROS JOGOS COM PEDRAS, COMO TRÊS-MARIAS E CHOCOS.

JOGOS PARECIDOS SURTIRAM EM OUTRAS PARTES DO MUNDO, COMO NA EUROPA.

A IDEIA DE BRINCAR COM PEDRAS APARECEU EM DIFERENTES LUGARES AO MESMO TEMPO, MAS COM NOMES E REGRAS DIFERENTES.

JEAN-BAPTISTE SIMÉON CHARDIN/MUSEU DE ARTE DE BALTIMORE, BALTIMORE, ESTADOS UNIDOS



O JOGO DAS PEDRINHAS, 1734, DE JEAN-BAPTISTE-SIMÉON CHARDIN. ÓLEO SOBRE TELA, 81,9 x 66 CM. MUSEU DE ARTES DE BALTIMORE, ESTADOS UNIDOS.



- VOCÊ CONHECE AS BRINCADEIRAS FAVORITAS DOS SEUS COLEGAS DA ESCOLA? E DOS SEUS COLEGAS DA VIZINHANÇA? FALE ALGUMAS.

Resposta pessoal.

CONVERSAR SOBRE BRINCAR É MUITO DIVERTIDO E TODO MUNDO TEM UMA BRINCADEIRA DE QUE GOSTA MAIS. CONHEÇA AS BRINCADEIRAS FAVORITAS DE QUEM BRINCA COM VOCÊ E BRINQUE COM ELES!

27

OED

Oriente os estudantes a explorar o **infográfico** “Brincadeiras brasileiras de origem indígena e africana”, observando as imagens e identificando as brincadeiras apresentadas. Incentive-os a relacionar cada uma às suas origens culturais e a comentar como essas tradições permanecem vivas em diferentes regiões do Brasil. Em seguida, proponha que escolham uma brincadeira para experimentar em grupo.

Orientações didáticas

Dê continuidade à leitura do texto, conduzindo uma conversa com a turma sobre a origem africana do jogo Matacuzana. Explique que essa brincadeira tradicional foi passada de geração a geração e inspirou outras brincadeiras semelhantes em diferentes lugares do mundo. Comente, por exemplo, que ela lembra jogos como “três-marias” e “chocos”, que também envolvem atenção, coordenação e criatividade. Valorize a importância de conhecer e preservar essas manifestações culturais, mostrando que brincar é uma forma de aprender com os saberes de diferentes povos.

Após esse momento, conduza a apreciação da pintura **Jogo das pedrinhas**, de Jean-Baptiste-Siméon Chardin. Oriente os estudantes a observarem com atenção a cena:

- Quem é a personagem?
- O que ela está fazendo?
- Como o artista representou o movimento?
- Que cores e formas foram utilizadas?

Incentive-os a expressar suas percepções de maneira sensível e participativa, conectando a imagem ao que vivenciaram nas brincadeiras e nas conversas anteriores.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** solicite aos estudantes que perguntem a seus familiares quais as brincadeiras preferiam na infância. Peça que tragam objetos simples usados nessas brincadeiras (pedrinhas, barbantes, bolinhas) para organizar na sala uma exposição chamada: “Brinquedos de antigamente”.

Orientações didáticas

Esse conteúdo tem como base as ideias de Walter Benjamin (2002), que afirma não ser a criança alguém que brinca sozinha num mundo desabitado: sua brincadeira é uma conversa contínua com o povo, com a tradição e com os vestígios da história que se manifestam nos brinquedos, nas narrativas e nos espaços do cotidiano.

Proponha aos estudantes que experimentem o jogo tradicional três-marias, brincadeira popular que desenvolve habilidades como coordenação motora fina, concentração, ritmo, memória e criatividade.

Leia o texto com a turma em voz alta, explicando cada passo do jogo com clareza. Certifique-se de que todos entenderam as regras.

Mostre como jogar, usando cinco pedrinhas (ou tampas de garrafa, bolas de papel amassado etc.). Faça os movimentos devagar, narrando cada etapa para que as crianças acompanhem.

Divida a turma em pequenos grupos para que todos tenham espaço para jogar.

**ATIVIDADE**

AGORA QUE VOCÊ JÁ ESTUDOU AS BRINCADEIRAS, VAMOS EXPERIMENTAR O **JOGO TRÊS-MARIAS**.

PASSO A PASSO**REGRAS DO JOGO:**

1. PEGUE **CINCO PEDRAS PEQUENAS**.
2. JOGUE TODAS AS PEDRAS NO CHÃO.
3. ESCOLHA **UMA PEDRA** PARA SER A PRINCIPAL E JOGUE-A PARA CIMA.
4. ANTES QUE A PEDRA CAIA, TENDE PEGAR **OUTRAS PEDRAS** DO CHÃO, UMA DE CADA VEZ.
5. PEGUE A PEDRA PRINCIPAL DE VOLTA NO ARI!

QUEM CONSEGUIR PEGAR MAIS PEDRAS SEM DEIXAR A PRINCIPAL CAIR NO CHÃO GANHA UM PONTO. O JOGO CONTINUA ATÉ TODO MUNDO BRINCAR E SE DIVERTIR BASTANTE!

DICA: VOCÊ PODE CRIAR DESAFIOS, TENTANDO PEGAR **DUAS OU MAIS PEDRAS** DO CHÃO AO MESMO TEMPO!

DECORANDO MINHA PEDRA!

USE A IMAGEM AMPLIADA DA PEDRA PARA FAZER UMA DECORAÇÃO.

VOCÊ PODE DESENHAR, PINTAR, COLAR FORMAS OU USAR DIFERENTES CORES E LINHAS.

A IDEIA É TRANSFORMAR A PEDRA EM ALGO BEM CHAMATIVO USANDO OS MATERIAIS DISPONÍVEIS EM SALA.

DEPOIS, COMPARTILHE COM A TURMA O QUE VOCÊ FEZ.



OKSANA20105/SHUTTERSTOCK

Circule entre os grupos, auxiliando os que apresentarem mais dificuldade. Proporcione o respeito às regras, o incentivo entre colegas e o cuidado com os materiais. Mostre que o mais importante é participar, experimentar e se divertir.

Retome a sugestão da página: incentive as crianças a criar variações, como tentar pegar duas pedrinhas ao mesmo tempo. Isso valoriza a autonomia e o espírito lúdico.

Após a vivência do jogo três-marias, convide os estudantes a usarem a criatividade para transformar a imagem da pedra em uma produção artística única.

Ao final, convide-os a compartilhar suas criações com a turma. Pode ser em roda ou na forma de uma exposição rápida em sala.

PIÑATA

UMA BRINCADEIRA TRADICIONAL DE ALGUNS POVOS DA AMÉRICA LATINA É A *PIÑATA*. ESSE É UM OBJETO COLORIDO FEITO DE **PAPEL MACHÊ** OU CERÂMICA, RECHEADO COM DOCES, FRUTAS OU PEQUENOS BRINQUEDOS. ELA É PENDURADA EM UMA CORDA, E AS CRIANÇAS, COM OS OLHOS VENDADOS, TENTAM QUEBRÁ-LA.

QUANDO ELA QUEBRA, TUDO O QUE ESTÁ ESCONDIDO DENTRO CAI, AÍ É HORA DE PEGAR O QUE CONSEGUIR. ESSA BRINCADEIRA É FREQUENTEMENTE REALIZADA EM FESTAS E CELEBRAÇÕES.



DPA/PICTURE ALLIANCE/ALAMY / FOTODARENA

VOCABULÁRIO

PAPEL MACHÊ: MASSA FEITA DE PAPEL PICADO E COLA, USADA PARA MOLDAR OBJETOS OU ESCULTURAS.

ARTESÃO CONFECCIONANDO *PIÑATA* EM SEU ATELIÊ. BACA, MÉXICO, 2024.



PIXEL-SHOT/SHUTTERSTOCK

CRIANÇAS BRINCANDO COM *PIÑATA*.

29

Orientações didáticas

A *piñata* é uma brincadeira tradicional de origem latino-americana, especialmente comum no México, e frequentemente realizada em festas e celebrações. A atividade permite trabalhar tradições culturais, expressão corporal, colaboração e vocabulário visual.

Inicie despertando a curiosidade por meio de perguntas, como: Vocês já viram ou ouviram falar de *piñata*? Imaginam o que pode ter dentro?

Em seguida, realize a leitura do texto em voz alta, pausando para explicar palavras-chave, como *piñata*, **vendados** e **papel machê**. Apresente o boxe de vocabulário como uma oportunidade de enriquecer o repertório da turma.

Peça aos estudantes que observem as duas imagens com atenção. Faça perguntas, como:

- O que vocês veem nessa imagem?
- Como vocês acham que é brincar com uma *piñata*?
- Por que será que os olhos das crianças estão vendados?

Valorize o aspecto cultural e coletivo da brincadeira, destacando que ela envolve amizade, alegria, surpresa e colaboração.

Atividade complementar

Proponha a confecção de pequenas *piñatas* de papel colorido ou papelão com bilhetinhos com mensagens positivas.

Trabalhe expressões corporais e revezamento com uma versão adaptada da brincadeira em sala (sem as vendas, por segurança), simulando o movimento de quebrar a *piñata* com cuidado.

Orientações didáticas

A atividade gato e rato, um jogo que lembra o pega-pega, é bem conhecida e passou por várias gerações. Como o livro aborda uma tradicional brincadeira na Europa, esta proposta vai muito além de mero entretenimento, funcionando como um recurso educacional eficaz para o crescimento do estudante nas competências motoras, sociais, emocionais e cognitivas. Professor, aja como um facilitador à execução da atividade, assegurando:

- A participação e o envolvimento dos estudantes.
- A compreensão e o respeito as regras.
- A interação e a cooperação dos estudantes.

Leia o texto com os estudantes. Pergunte se eles já conheciam a brincadeira de gato e rato e proponha que brinquem em grupo. Depois da brincadeira, mencione que eles podem brincar com a família também.

Aproveite para propor variações do jogo original. Uma criança pode ser o gato e a outra o rato, e o restante da turma ajuda a proteger o rato, formando caminhos com cordas, bambolês ou obstáculos simbólicos. O objetivo é explorar cooperação e criatividade.

BRINCADEIRA DE GATO E RATO

NA EUROPA, UMA BRINCADEIRA MUITO TRADICIONAL É O **GATO E RATO**, QUE EXISTE HÁ SÉCULOS. NESSA BRINCADEIRA, UMA CRIANÇA FAZ O PAPEL DE **GATO** E OUTRA DE **RATO**. ENQUANTO O GATO TENTA PEGAR O RATO, AS OUTRAS CRIANÇAS FORMAM UMA **RODA** SEGURANDO AS MÃOS ENTRE SI PARA PROTEGER O RATO, SEM DEIXAR O GATO PASSAR.

A BRINCADEIRA SE ORIGINOU NA EUROPA, MAS SE ESPALHOU PARA OUTROS PAÍSES E CONTINENTES. COM O TEMPO, CADA LUGAR CRIOU SUAS PRÓPRIAS REGRAS, MAS A IDEIA DE CORRER, FUGIR E SE PROTEGER EM GRUPO CONTINUA IGUAL.

**ATIVIDADE****VAMOS BRINCAR DE GATO E RATO?**

EM GRUPO, COM A AJUDA DO PROFESSOR, FORMEM UM GRANDE CÍRCULO. ESCOLHAM QUEM SERÁ O GATO E QUEM SERÁ O RATO. O RATO DEVE FICAR DENTRO DO CÍRCULO, ENQUANTO O GATO FICA FORA. SEM O GATO ESCUTAR, A TURMA VAI COMBINAR UM HORÁRIO, POR EXEMPLO: TRÊS HORAS DA TARDE. ISSO VAI SER IMPORTANTE DURANTE O JOGO. DEPOIS, DE MÃOS DADAS, QUANDO O CÍRCULO ESTIVER MONTADO, VOCÊS PODEM COMEÇAR A BRINCADEIRA.

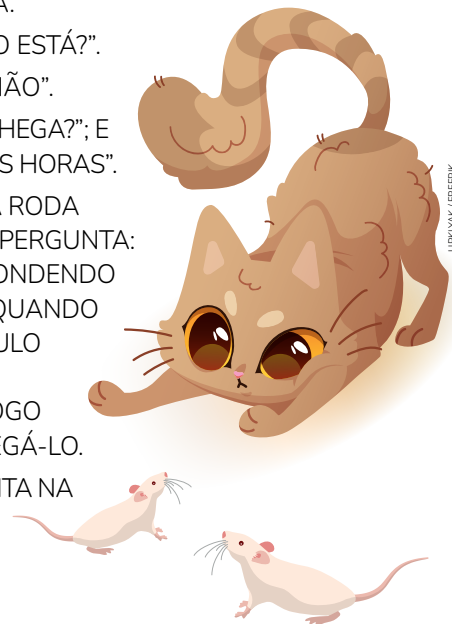
ENTÃO, O GATO PERGUNTA: “SEU RATO ESTÁ?”.

E QUEM ESTÁ NA RODA RESPONDE: “NÃO”.

O GATO DIZ: “ENTÃO, QUE HORAS ELE CHEGA?”; E O GRUPO RESPONDE, POR EXEMPLO: “DUAS HORAS”.

NESSE MOMENTO, TODOS COMEÇAM A RODA EM TORNO DO RATO, ENQUANTO O GATO PERGUNTA: “QUE HORAS SÃO?”; E O GRUPO VAI RESPONDENDO ATÉ CHEGAR AO HORÁRIO COMBINADO. QUANDO ISSO ACONTECE, O GATO ENTRA NO CÍRCULO E TENTA PEGAR O RATO, ENQUANTO OS DEMAIS AJUDAM O RATO A ESCAPAR. O JOGO TERMINA QUANDO O GATO CONSEGUIE PEGÁ-LO.

É UMA BRINCADEIRA QUE PODE SER FEITA NA ESCOLA, COM COLEGAS, MAS TAMBÉM EM FAMÍLIA.



E NO BRASIL?



BRINCADEIRA DE RODA NA ROÇA, 1974, DE ORLANDO TERUZ. ÓLEO SOBRE TELA, 73 x 92 CM.



OBSERVE A OBRA DE ORLANDO TERUZ E TROQUE IDEIAS COM OS COLEGAS.

- QUEM SÃO AS PESSOAS QUE ESTÃO NA IMAGEM? DO QUE ELAS ESTÃO BRINCANDO?
- EM QUE LUGAR ELAS ESTÃO? NA ESCOLA, NA RUA, EM CASA?
- QUAL SERÁ A IDADE DELAS?
- VOCÊ CONHECE ALGUMA BRINCADEIRA DE RODA EM QUE UMA PESSOA FICA DE OLHOS VENDADOS?

Espera-se que comentem a respeito da brincadeira "Cabra-Cega" ou Piñata, estudadas anteriormente. Também podem trazer referências de brincadeiras regionais semelhantes.

NO BRASIL, SÃO MUITO COMUNS AS BRINCADEIRAS DE RODA. MUITAS DELAS FORAM PASSADAS DE GERAÇÃO A GERAÇÃO POR MEIO DA **ORALIDADE**.

NAS BRINCADEIRAS DE RODA, SÃO CANTADAS CANÇÕES DE **TRADIÇÃO POPULAR**. VAMOS CONHECER UMA DELAS? LEIA O TEXTO A SEGUIR.

VOCABULÁRIO

ORALIDADE: O MESMO QUE FALA. ATÉ HOJE APRENDEMOS MUITAS BRINCADEIRAS DESSA FORMA, COM UMA CRIANÇA CONTANDO PARA A OUTRA COMO SE BRINCA.

TRADIÇÃO POPULAR: SÃO OS COSTUMES, LENDAS, BRINCADEIRAS, MÚSICAS E COMIDAS TÍPICAS DE UM POVO OU REGIÃO QUE FAZEM PARTE DE SUA HISTÓRIA.

31

Orientações didáticas

Antes de explorar a obra **Brincadeira de Roda na Roça**, leia e apresente os verbetes do boxe **Vocabulário**. Em seguida, questione:

- Você já aprendeu alguma coisa só ouvindo alguém contar? O que era?
- Qual brincadeira antiga sua família já ensinou para você? Tem alguma cantiga que vocês cantam juntos?

Crie um momento de roda de conversa para que os estudantes compartilhem saberes e experiências ligadas à oralidade e à tradição cultural de suas famílias ou comunidades. Registre essas falas coletivamente em um cartaz ou na lousa.

Em seguida, conduza uma leitura interpretativa, incentivando as crianças a expressarem o que sentem, pensam ou imaginam ao observar a obra. Utilize as perguntas apresentadas e acrescente outras, por exemplo:

- O que você acha que as crianças da imagem estão sentindo?
- Essa cena acontece de dia ou de noite? Que pistas a imagem dá?
- Você já participou de uma roda parecida com essa? Como foi?

Durante a leitura da imagem, incentive as crianças a identificarem elementos que chamam a atenção.

Esse momento de apreciação é uma oportunidade para desenvolver o olhar sensível, ampliar o repertório estético e valorizar a escuta e a expressão das crianças em relação à arte e à cultura popular.

Orientações didáticas

Apresente a escultura **Cirandinha**, de Sandra Guinle, destacada na página.

Conduza uma leitura coletiva da obra, atentando-se para:

- A expressão corporal das figuras na escultura;
- O movimento circular representado; e
- A diversidade dos corpos e a ideia de coletividade.

Proponha perguntas, como:

- O que essa escultura nos mostra sobre a brincadeira de roda?
- Você já brincou de ciranda com amigos ou na escola?

Leia com a turma a cantiga **Ciranda Cirandinha**. Se possível, ouça e cante a versão com as crianças.

Incentive a percepção do ritmo, rima e repetição.

Forme uma roda e brinquem a de ciranda, promovendo a escuta e a expressão corporal.

CIRANDA CIRANDINHA

CIRANDA, CIRANDINHA
VAMOS TODOS CIRANDAR!
VAMOS DAR A MEIA VOLTA
VOLTA E MEIA VAMOS DAR
O ANEL QUE TU ME DESTES
ERA VIDRO E SE QUEBROU

O AMOR QUE TU ME TINHAS
ERA POUCO E SE ACABOU
POR ISSO, DONA ROSA
ENTRE DENTRO DESTA RODA
DIGA UM VERSO BEM BONITO
DIGA ADEUS E VÁ-SE EMBORA

CANTIGA POPULAR

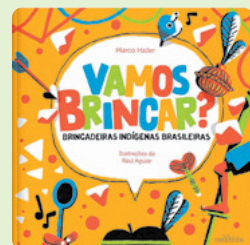


CIRANDINHA, 2005,
DE SANDRA GUINLE.
ESCULTURA DE BRONZE.
14 CM x 18 CM x 18 CM.
SÉRIE CENAS INFANTIS.

VOCÊ JÁ TINHA ESCUTADO ESSA CANTIGA? SABE O RITMO PARA CANTAR?

SAIBA MAIS

- HAILER, MARCO. **VAMOS BRINCAR? BRINCADEIRAS INDÍGENAS BRASILEIRAS**. SÃO PAULO: CAROCHINHA, 2020.
NO LIVRO, SÃO APRESENTADAS DIVERSAS BRINCADEIRAS DE ORIGEM INDÍGENA, COMO POPOK, YWA YWA OU JAWARI. ESSA LEITURA PODE SER UM JEITO DE DESCOBRIR NOVAS E DIFERENTES BRINCADEIRAS!

**Atividade complementar**

Após a brincadeira tradicional, incentive os estudantes, de forma coletiva, a criar uma nova letra para a cantiga com temas do cotidiano da turma (por exemplo: lanche, nomes dos colegas, brincadeiras preferidas). Se possível, grave a apresentação e promova trocas entre turmas da escola.

Diversificando

Se achar interessante, apresente: **Ciranda**. Publicado pelo Canal Palavra Cantada Oficial. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y9H2KxPpSsA>. Acesso em: 6 jul. 2025.

Esta é uma versão animada e musical que ajuda a contextualizar a brincadeira e incentivar o canto coletivo.

AS BRINCADEIRAS NA ARTE: MÚSICA E DANÇA



CRIANÇAS DANÇANDO E SE DIVERTINDO JUNTAS.



VOCÊ JÁ PERCEBEU COMO A MÚSICA E A DANÇA ESTÃO PRESENTES NA NOSSA VIDA? A MÚSICA PODE PROVOCAR DIFERENTES SENTIMENTOS E SENSACIONES, COMO ALEGRIA, TRISTEZA, VONTADE DE DAR RISADA OU DE DANÇAR E PODE ATÉ PODE AJUDAR A RELAXAR.

AGORA, VAMOS BRINCAR COM A MÚSICA E O MOVIMENTO!

VAMOS USAR O CORPO PARA SENTIR O RITMO E DESCOBRIR COMO A DANÇA PODE SER DIVERTIDA.

MAS, PRIMEIRO, RESPONDA ÀS PERGUNTAS ABAIXO:

1 DE QUE ESTILOS DE MÚSICA VOCÊ MAIS GOSTA?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante cite estilos como "sertanejo", "rock" ou algo mais simples

como "lenta", "agitada".

2 COMO SERIA UMA DANÇA DIVERTIDA INVENTADA POR VOCÊ?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante descreva passos de dança.

3 COMO O CORPO PODE ACOMPANHAR A MÚSICA?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante fale que o corpo gera movimentos de acordo com o ritmo da

música para dançar.

33

Orientações didáticas

Na proposta, o foco está na relação entre a música, a dança e as sensações que elas provocam. Proponha uma conversa inicial sobre os sentimentos que diferentes músicas despertam nas crianças (alegria, vontade de rir, chorar, pular, ficar quietinho etc.). Encoraje os estudantes a nomear essas sensações e relacione com a escuta musical.

Em seguida, promova uma roda de conversa com base nas perguntas indicadas. Valorize as respostas pessoais e incentive os estudantes a compartilharem suas experiências com dança, festas, invenções corporais e músicas preferidas.

Convide-os a movimentarem o corpo ao som de músicas com diferentes ritmos (lento, rápido, forte, suave). Mostre como o corpo pode acompanhar a música com partes específicas (braços, pés, cabeça) e conduza uma brincadeira em que inventem uma coreografia coletiva ou individual.

Procure assegurar-se de que todos os estudantes tenham a liberdade para participar sem receio de cometer erros. Lembre-se de que o importante não é realizar os passos de maneira impecável, mas sim que o estudante aproveite a atividade, se divirta e utilize a dança para mostrar as emoções que a música despertou. Essa atividade lúdica permite a cada estudante entender melhor seus movimentos, aumentar sua autoconfiança e se conectar com os colegas, promovendo um momento de alegria e criatividade em grupo.

• **Sugestão de trabalho com a família:** Peça aos estudantes que conversem com seus responsáveis sobre uma música ou dança que marcou a infância deles. A criança pode tentar reproduzir os passos ou melodias, e depois relatar a experiência em uma roda de conversa.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 2**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, se gostaram do que ouviram (caso de músicas, por exemplo). Se necessário, promova mais uma escuta, seguida de uma conclusão. Esse exercício ajuda a criar o hábito de escutar com atenção; respeitar o silêncio durante a audição, entre outras coisas. Não deixe de providenciar alternativas para atender aos estudantes com deficiência auditiva.

Orientações didáticas

Convide os estudantes a explorarem como a música e a dança podem provocar sentimentos e sensações. Inicie com uma escuta guiada: toque músicas com diferentes ritmos e converse sobre o que cada uma desperta. Esperam-se expressões como: “me deu vontade de correr”, “me deu saudade”, “parece uma festa” etc.

Na sequência, proponha as brincadeiras sugeridas na página:

- **Dança das emoções** – incentive a expressão livre, associando movimento e emoção.
- **Congelou!** – ajude os estudantes a explorarem equilíbrio, foco e expressão corporal.
- **Dança da bexiga** – valorize o trabalho em dupla, coordenação e ludicidade.

Durante as atividades, observe:

- **Expressividade:** Como o estudante usa o corpo para se comunicar? Ele cria gestos e movimentos espontâneos?
- **Consciência corporal:** O estudante consegue coordenar partes do corpo? Acompanha o ritmo?
- **Interação:** Ele participa com os colegas? Respeita o espaço do outro?
- **Emoções:** O estudante demonstra alegria, curiosidade, timidez? Como ele reage à música?
- **Autonomia:** Ele inventa passos? Tem iniciativa para se movimentar?

BRINCADEIRAS COM MÚSICA E MOVIMENTO

CRIANÇAS SE MOVIMENTANDO E BRINCANDO COM DANÇAS.

DANÇA DAS EMOÇÕES

- O PROFESSOR VAI TOCAR DIFERENTES RITMOS DE MÚSICA E VOCÊ DEVE SE EXPRESSAR, COM GESTOS E MOVIMENTOS, SEGUINDO E SENTINDO O RITMO DA MÚSICA.
- O QUE VOCÊ SENTIU EM CADA MÚSICA? QUE MOVIMENTOS VOCÊ FEZ EM CADA RITMO? *Resposta pessoal.*

**CONGELOU!**

- DANCE LIVREMENTE ENQUANTO A MÚSICA TOCA.
- QUANDO A MÚSICA PARAR, VOCÊ DEVE FICAR PARADO COMO UMA ESTÁTUA! QUEM SE MEXER, SAI DA RODADA, MAS CONTINUA APROVEITANDO, BATENDO PALMAS E TORCENDO PELOS COLEGAS.

QUAL É A MÚSICA?

- ESCOLHAM UM COLEGA PARA IR À FRENTE DA TURMA.
- O PROFESSOR DARÁ UM PAPEL PARA ELE INDICANDO O ESTILO DE MÚSICA A SER DANÇADO.
- VOCÊS DEVERÃO OBSERVAR OS MOVIMENTOS DO COLEGA E TENTAR DESCOBRIR SE ELE ESTÁ DANÇANDO UM JAZZ, FORRÓ, SAMBA OU ALGUM OUTRO ESTILO MUSICAL.

Essas observações ajudam a compreender o desenvolvimento motor, social e expressivo dos estudantes e enriquecem o planejamento pedagógico.

Aproveite para reforçar o uso consciente do corpo e do espaço coletivo. Promova a escuta atenta, o respeito aos colegas e a criatividade durante os movimentos.

Atividade complementar

Organize uma aula aberta de dança no pátio, sala multiuso ou quadra. Os grupos podem apresentar coreografias inventadas e finalizar com uma ciranda coletiva envolvendo as outras turmas.

COREOGRAFIA: O QUE É ISSO?

QUANDO DANÇAMOS, ÀS VEZES SEGUIMOS ALGUNS PASSOS QUE COMBINAM COM A MÚSICA. OUTRAS VEZES, ORGANIZAMOS OS MOVIMENTOS DA DANÇA SEGUINDO UM RITMO E UMA ORDEM. PODE SER UMA DANÇA SIMPLES OU UMA APRESENTAÇÃO BEM ENSAIADA. ESSES MOVIMENTOS SÃO CHAMADOS DE **COREOGRAFIA**. ATUALMENTE, MUITAS PESSOAS USAM AS REDES SOCIAIS PARA POSTAR BREVES COREOGRAFIAS DE MÚSICAS.

OLHA QUE INTERESSANTE

- QUANDO CANTAMOS *PARABÉNS A VOCÊ*, MUITAS VEZES BATEMOS PALMAS NO MESMO RITMO. ISSO JÁ É UM MODO DE COREOGRAFAR A MÚSICA.
- QUANDO DANÇAMOS UMA MÚSICA QUE TEM GESTOS COMBINADOS, COMO *CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ*, ESTAMOS FAZENDO UMA COREOGRAFIA.

CRIAR UMA COREOGRAFIA É COMO CONTAR UMA HISTÓRIA COM O CORPO. PODEMOS DANÇAR SOZINHOS, EM DUPLA OU EM GRUPO, E CADA UM PODE INVENTAR SEUS PRÓPRIOS MOVIMENTOS.



ATIVIDADE

CRIANDO UMA COREOGRAFIA

- EM DUPLAS OU PEQUENOS GRUPOS, INVENTEM PASSOS PARA A COREOGRAFIA DE UMA MÚSICA DIVERTIDA.
- QUANDO ESTIVER PRONTA, CADA GRUPO APRESENTA SUA COREOGRAFIA PARA A TURMA!
- DEPOIS DA APRESENTAÇÃO, CONVERSE COM SEUS COLEGAS.
 - COMO FOI A EXPERIÊNCIA DE DANÇAR E BRINCAR COM A MÚSICA?
 - COMO VOCÊS SE SENTIRAM? DO QUE MAIS GOSTARAM?

PARA FINALIZAR, VOCÊ PODE DESENHAR UMA CENA DA BRINCADEIRA OU UM MOMENTO ESPECIAL DA ATIVIDADE EM UMA FOLHA AVULSA OU CARTOLINA. DEPOIS, COM A TURMA, VOCÊ PODE FAZER UM MURAL COM OS DESENHOS E O TÍTULO: **"MÚSICA E DANÇA FAZEM A GENTE BRINCAR E SORRIR!"**.



35

Orientações didáticas

Explore com os estudantes a apreciação de movimentos corporais, musicalidade e expressividade por meio de perguntas como:

Você já participou de alguma apresentação de dança?

- Como o seu corpo se movimenta quando escuta música alegre? E quando é uma música calma?

Essa introdução ajuda a contextualizar o tema, ampliar o repertório das crianças e inspirar a criação coletiva dos passos de dança.

Leia com os estudantes os textos propostos, que os convidam a reconhecer coreografias em situações do dia a dia (como bater palmas ao cantar "Parabéns a você") e a criar uma dança com base em gestos combinados.

Apresente algumas músicas, promovendo a escuta, a escolha e a invenção de movimentos que tenham sentido para o grupo.

Organize pequenos grupos para criarem coreografias e incentive a cooperação. Após a apresentação, promova uma roda de conversa para que os estudantes compartilhem como se sentiram e de que gostaram.

Finalize com o registro: peça que desenhem um momento da dança e escrevam coletivamente um título que sintetize a experiência, reforçando o conceito de coreografia.

Orientações didáticas

O projeto propõe que os estudantes registrem graficamente suas brincadeiras preferidas.

Antes de iniciar, promova uma roda de conversa para que compartilhem de quais brincadeiras mais gostam e por quê. Isso ajuda a inspirar as ideias que serão representadas nos quadrinhos.

Apresente modelos simples de histórias em quadrinhos (como tirinhas ou páginas curtas), explicando os elementos básicos: quadros, personagens, falas, balões, início, meio e fim.

Organize o trabalho em etapas:

- Escolha da brincadeira.
- Planejamento das cenas em sequência (início – desenvolvimento – fim).
- Desenho dos quadros com os acontecimentos.
- Inserção de balões com falas ou expressões.

Encoraje a originalidade, mesmo que os desenhos sejam simples. Valorize as intenções narrativas, o uso da cor e o conteúdo das falas.

Atividade complementar

Crie um mural coletivo com as HQs produzidas ou monte um “livro das brincadeiras ilustradas da turma”. Pode-se também fazer uma leitura compartilhada das histórias para outras turmas.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Sugira aos estudantes que levem sua HQ para casa e contem a história para alguém da família. Incentive que perguntem sobre brincadeiras da infância dos responsáveis e escrevam ou desenhem uma nova cena inspirada nisso.

PROJETO**HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE BRINCADEIRAS****O QUE VOCÊ VAI PRECISAR:**

- UMA FOLHA DE PAPEL; RÉGUA, LÁPIS, BORRACHA, LÁPIS DE COR, CANETAS HIDROCOR OU GIZ DE CERA.

COMO FAZER:

1. ESCOLHA SUA BRINCADEIRA FAVORITA!
 - PODE SER PULAR CORDA, JOGAR BOLA, DANÇAR OU QUALQUER OUTRA QUE VOCÊ QUISER!
2. PEGUE UMA FOLHA E DIVIDA EM QUATRO PARTES.
 - COM UMA RÉGUA, FAÇA LINHAS PARA CRIAR QUATRO QUADRADOS GRANDES NO PAPEL.
3. AGORA, DESENHE SUA BRINCADEIRA EM CADA QUADRO.
 - **PRIMEIRO QUADRO:** MOSTRE COMO A BRINCADEIRA COMEÇA. QUEM ESTÁ BRINCANDO COM VOCÊ? ONDE VOCÊS ESTÃO?
 - **SEGUNDO QUADRO:** DESENHE COMO A BRINCADEIRA ACONTECE. VOCÊS ESTÃO CORRENDO, PULANDO OU BRINCANDO?
 - **TERCEIRO QUADRO:** APRESENTE ALGO DIVERTIDO OU INESPERADO QUE ACONTECE NA BRINCADEIRA. QUE MOVIMENTOS VOCÊS ESTÃO FAZENDO?
 - **QUARTO QUADRO:** COMO A BRINCADEIRA TERMINA? VOCÊS DESCANSAM OU COMEÇAM OUTRA BRINCADEIRA?
4. ADICIONE FALAS, SONS E USE MUITAS CORES!
 - DENTRO DOS QUADRADOS, FAÇA BALÕES COM FALAS (COMO “VAMOS LÁ!” OU “É MINHA VEZ!”) OU SONS (COMO “SPLASH!” OU “UHUUU!”) E USE CANETAS HIDROCOR, LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA.
5. DÊ UM TÍTULO PARA SUA HISTÓRIA.
 - ESCREVA O NOME DA BRINCADEIRA NO TOPO DO PAPEL, COMO: “ESCONDE-ESCONDE COM AMIGOS!”. SEJA CRIATIVO!
6. MOSTRE SUA HISTÓRIA PARA SUA FAMÍLIA OU AMIGOS!
 - EXPLIQUE O QUE VOCÊ DESENHOU. PERGUNTE SE ELES TAMBÉM JÁ BRINCARAM DISSO OU SE TÊM IDEIAS DE OUTRAS HISTÓRIAS.

A ARTE AO NOSSO REDOR

PARA COMEÇAR



BOBBYRIGGERSHUTTERSTOCK

SETE MONTANHAS MÁGICAS, 2016, DE UGO RONDIDONE, DESERTO DE LAS VEGAS, NEVADA, ESTADOS UNIDOS.



CONVERSE COM OS COLEGAS:

Espera-se que o estudante responda que identificou as cores mostradas na imagem como: rosa, vermelho, verde, amarelo, azul, preto, cinza e branco.

- QUAIS CORES VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR NESSAS PEDRAS?
- VOCÊ ACHA QUE SERIA FÁCIL OU DIFÍCIL EMPILHAR ESSAS PEDRAS? POR QUÊ? *Espera-se que o estudante diga que as pedras são difíceis de empilhar, pois são muito pesadas.*
- POR QUE VOCÊ ACHA QUE ALGUÉM PINTOU ESSAS PEDRAS TÃO COLORIDAS? *Resposta pessoal.*
- VOCÊ JÁ VIU ALGO PARECIDO ANTES? ONDE? *Resposta pessoal.*
- VOCÊ GOSTARIA DE VISITAR ESSE LUGAR? O QUE FARIA LÁ? *Resposta pessoal.*

37

Objetivos gerais da seção

- Reconhecer a presença da arte em espaços públicos e naturais.
- Desenvolver a observação, a imaginação e a apreciação estética.
- Relacionar formas, cores e materiais à criação artística.

BNCC

(EF15AR01)
(EF15AR02)
(EF15AR03)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Ana Mae Barbosa, ao tratar da abordagem triangular no ensino de Arte (fazer, apreciar e contextualizar), destaca a importância de integrar a produção artística com as vivências e repertórios dos estudantes. Dessa forma, nesta Unidade, continuamos trazendo alguns aspectos das Artes Visuais, porém aprofundando conhecimentos de Música e Dança.

Incentive os estudantes a observar a imagem com atenção e a compartilhar suas impressões. Utilize as perguntas da seção **Converse com os colegas** para promover uma roda de conversa. Estimule a expressão oral, a escuta e a argumentação dos estudantes.

Proponha também uma experimentação prática: Que tal criar “montanhas mágicas” em miniatura com massa de modelar ou blocos coloridos?

Convide os estudantes a pintar pedras ou empilhar objetos do cotidiano, respeiando o equilíbrio e a criatividade.

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Multiculturalismo

Os conteúdos desta unidade tratam do **Tema Contemporâneo Transversal: Multiculturalismo** ao abordar a variedade de linguagens artísticas em culturas diversas, brasileira e estrangeiras. São valorizadas também as expressões populares dessas culturas como formas de arte, propiciando a apreciação e o respeito à diversidade.

Objetivos gerais do capítulo

- Identificar e valorizar manifestações de arte urbana, compreendendo sua relação com a cultura e a identidade dos povos indígenas no contexto contemporâneo.

BNCC

(EF15AR01)
(EF15AR03)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Diversificando

Indicação de vídeo:

Se possível, promova a exibição de um vídeo curto que explore a presença da arte nas ruas. Uma boa sugestão é o trailer do documentário **Cidade cinza**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7NpppZaGfJo>. Acesso em: 07 jul. 2025.

Este vídeo traz uma discussão sobre pichação e arte, com depoimentos de artistas como os gêmeos e Nina, que desenvolveram estilos próprios, inspirados na cultura brasileira, e ocuparam muros e empenas da cidade de São Paulo com suas obras vibrantes e reconhecidas internacionalmente.

Em uma roda de conversa, pergunte aos estudantes:

- Vocês já viram alguma pintura ou desenho nas ruas?
- Já escutaram música ou viram uma apresentação na praça ou no parque?



A ARTE ESTÁ EM TODO LUGAR

VOCÊ SABIA QUE A ARTE ESTÁ EM TODO LUGAR?

OLHE AO SEU REDOR. A ARTE ESTÁ NOS DESENHOS QUE VOCÊ FAZ OU OBSERVA, NAS MÚSICAS QUE ESCUTAMOS, NOS PRÉDIOS DA CIDADE, NAS ROUPAS QUE VESTIMOS E ATÉ NAS HISTÓRIAS QUE CONTAMOS. A ARTE NÃO ESTÁ SÓ NOS MUSEUS OU QUADROS FAMOSOS, A ARTE TAMBÉM ESTÁ NAS RUAS, NOS PARQUES E NAS PRAÇAS, NO LUGAR EM QUE A GENTE MORA E ATÉ NOS *SHOPPINGS*.

VAMOS PRESTAR ATENÇÃO JUNTOS E DESCOBRIR ONDE MAIS A ARTE ESTÁ ESCONDIDA EM NOSSO DIA A DIA?



APRESENTAÇÃO MUSICAL EM ESPAÇO PÚBLICO.



APRESENTAÇÃO DE CAPOEIRA EM LOCAL PÚBLICO.

38

Reforce a ideia de que a arte não está presente só nos museus ou nos livros, mas também pode ser vista nas paredes da cidade, nas roupas que usamos, nos sons que ouvimos, nos gestos do corpo. Leia o texto da página e convide a turma a explorar as imagens com atenção, perguntando:

- O que vocês veem nessas imagens?
- Vocês acham que isso é arte? Por quê?
- Onde mais poderíamos encontrar arte perto da nossa casa?

Incentive os estudantes a contar se já viram músicos nas ruas, artistas pintando muros, danças em festas ou outras manifestações de arte.

Atividade complementar:

Peça a cada estudante que desenhe uma cena do bairro onde mora, destacando onde enxerga arte. Pode ser uma casa colorida, um desenho no muro, alguém cantando ou dançando. Em roda, compartilhem e observem o que cada um notou.

A ARTE NAS RUAS

- 1 O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM AO LADO? QUAIS CORES VOCÊ IDENTIFICA?
- 2 QUEM SÃO ESSAS PESSOAS? O QUE ESTÃO FAZENDO? *2. Parecem ser indígenas, mãe e filho. Podem estar passeando, pois a mãe segura o filho no colo.*
- 3 COMO VOCÊ ACHA QUE ESTÃO SE SENTINDO? *3. Resposta pessoal.*
- 4 O QUE HÁ AO REDOR DAS PESSOAS DESENHADAS? *4. Prédios, ruas, árvores, carros. A paisagem é de uma cidade.*
- 5 ESSA PINTURA LEMBRA ALGUMA HISTÓRIA OU LUGAR QUE VOCÊ CONHECE? *5. Resposta pessoal.*



HANNA GABRIELA / FOTARENA

SELVA MÃE DO RIO MENINO, 2020. DE DAIARA TUKANO. PINTURA MURAL, BELO HORIZONTE, MINAS GÉRIAS.

1. Um desenho com um pássaro e uma mulher com uma criança no colo (um menino, conforme título da obra). Azul, verde, amarelo, vermelho, amarelo, branco, rosa, laranja.

CONHECENDO O ARTISTA



BARBARA LOPES/AGENCIA O GLOBO

DAIARA TUKANO É UMA ARTISTA INDÍGENA BRASILEIRA DO **POVO TUKANO**, NASCIDA EM SÃO PAULO. ELA CRIA OBRAS QUE MOSTRAM A CULTURA E A HISTÓRIA DO SEU POVO.

DAIARA É ARTISTA E EDUCADORA, LUTA E TRABALHA PARA DEFENDER OS DIREITOS DOS POVOS INDÍGENAS.

FOTOGRAFIA DA ARTISTA DAIARA TUKANO.

VOCABULÁRIO

POVO TUKANO: UM POVO INDÍGENA QUE VIVE NA AMAZÔNIA, ESPECIALMENTE NA REGIÃO DO ALTO RIO NEGRO, NO ESTADO DO AMAZONAS. ESSE POVO TEM UMA RICA CULTURA E VIVE EM HARMONIA COM A FLORESTA.

39

Diversificando

Indicação de vídeo:

Pamuri Pati – Mundo de Transformação. Disponível em: <https://youtu.be/ZAmDxj5FdNM?si=Ck7wSQzjWalo8IRa>. Acesso em: 6 jul. 2025.

Produzido pelo Canal Curta!, o vídeo apresenta a primeira exposição individual da artista indígena Daiara Tukano, realizada no Museu de Arte do Rio.

Orientações didáticas

Inicie a leitura com os estudantes, observando atentamente o mural representado. Em uma roda de conversa, apresente as perguntas e reflita sobre cada uma delas. Ao conduzir a leitura da imagem, valorize as respostas pessoais dos estudantes, incentivando a observação atenta e a expressão de sentimentos e interpretações.

As respostas a perguntas como “essa pintura lembra algum lugar que você conhece?” devem ser acolhidas com empatia, pois despertam memórias, experiências pessoais e vínculos afetivos. Valorize todas as vozes, inclusive as que percebem detalhes menos óbvios.

Evite conduzir as respostas para uma única leitura; a diversidade amplia o repertório da turma.

Caso surja o reconhecimento da ancestralidade indígena (como “parecem indígenas”), valorize e contextualize: a artista Daiara Tukano pertence ao povo Tukano. A obra dialoga com temas, como maternidade, natureza e resistência indígena nas cidades.

Apresente brevemente Daiara Tukano e explique que ela é uma artista indígena que pinta murais para contar histórias do seu povo. Diga que esse tipo de arte se chama **arte urbana** e pode ser vista por todos na cidade.

Mostre também que povos indígenas vivem nas cidades e expressam identidade por meio da arte.

BNCC

(EF15AR01)
(EF15AR04)
(EF15AR05)
(EF15AR23)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Inicie perguntando aos estudantes:

- Você já desenhou na parede ou viu alguém fazendo isso?
- Como você acredita que era o mundo antes de as pessoas escreverem livros?

Explique que, há muito tempo, os primeiros humanos desenhavam nas cavernas para contar histórias. Mostre a arte rupestre e destaque que é muito antiga, feita com pigmentos naturais como barro, carvão e plantas.

Depois, mostre o grafite da artista Bianca Foratori, e pergunte:

- O que essa imagem representa?
- Você já viu um desenho assim em algum muro da cidade?

Reforce que, embora sejam de tempos diferentes, os dois desenhos têm algo em comum: contam histórias com imagens nas paredes. Proponha aos estudantes que pensem sobre como seriam os desenhos das cavernas se fossem feitos hoje em dia, nos muros das cidades.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 3**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, se gostaram do que ouviram (caso de músicas, por exemplo). Se necessário, promova mais uma escuta, seguida de uma conclusão.

DA PAREDE DA CAVERNA PARA O MURO



HÁ MUITO TEMPO, NOSSOS ANTEPASSADOS DESENHAVAM NAS PAREDES DAS CAVERNAS. ELES USAVAM TINTAS FEITAS DE PLANTAS, TERRA E ATÉ CARVÃO PARA CONTAR HISTÓRIAS SOBRE O QUE VIAM E FAZIAM. ESSES DESENHOS ERAM UMA MANEIRA DE SE COMUNICAR. ESSA ARTE RECEBE O NOME DE RUPESTRE.



ARTE RUPESTRE NO PARQUE NACIONAL CHIRIBIQUETE, NA AMAZÔNIA COLOMBIANA.



GRAFITE MURAL **SEM TÍTULO**, DE BIANCA FORATORI.

HOJE, NÓS TAMBÉM CONTAMOS HISTÓRIAS COM IMAGENS, MAS FAZEMOS ISSO DE DIVERSAS FORMAS: EM LIVROS, CADERNOS OU ATÉ PINTANDO OS MUROS DA CIDADE. ESSE ÚLTIMO EXEMPLO É CHAMADO DE ARTE URBANA OU GRAFITE.

IMAGINE COMO SERIAM OS DESENHOS DAS CAVERNAS SE FOSSEM FEITOS HOJE EM DIA, NOS MUROS DAS CIDADES.

40

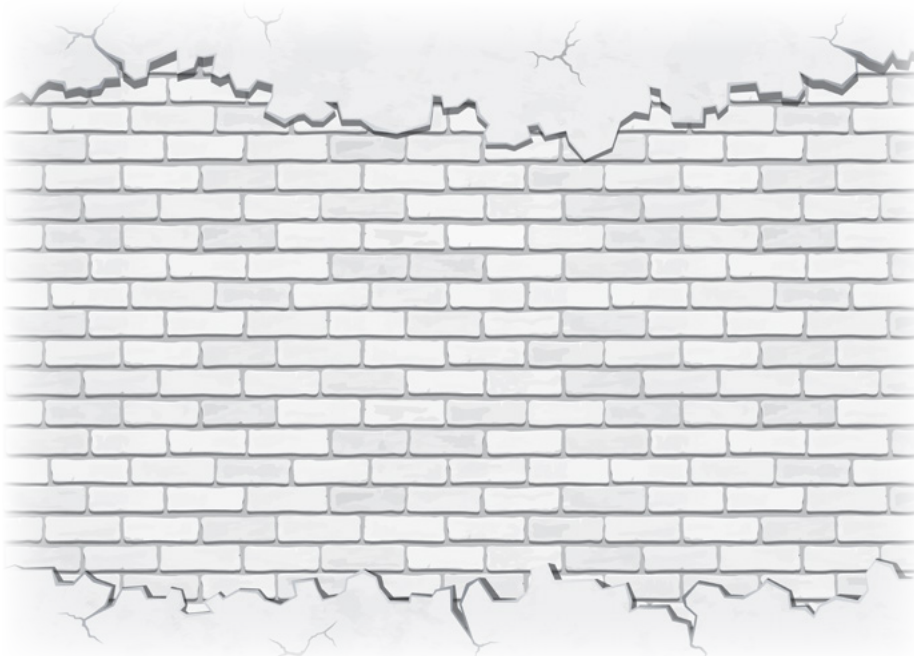
Diversificando

Indicação de visita virtual

Proponha aos estudantes uma visita virtual ao sítio arqueológico da Serra da Capivara, no Piauí, acessando o [link: http://geoportal.sgb.gov.br/360serradacapivara](http://geoportal.sgb.gov.br/360serradacapivara). Acesso em: 6 jul. 2025.

Antes da navegação, contextualize, explicando que esse local é um dos mais importantes do Brasil quando falamos de arte rupestre. Nele, foram encontradas pinturas muito antigas feitas por povos que viveram aqui há milhares de anos.

NO ESPAÇO ABAIXO, CRIE UM DESENHO COMO SE FOSSE UM GRAFITE EM UM MURO.



BELANDER/HUTTERSTOCK

ASSIM COMO NOSSOS ANTEPASSADOS FAZIAM NAS CAVERNAS, INVENTE UMA HISTÓRIA USANDO DESENHOS. FAÇA ISSO EM UMA FOLHA SEPARADA.

SAIBA MAIS

SUGESTÃO DE LEITURA:

- ELIA, STELLA. **MESTRES DA ARTE RUPESTRE**. SÃO PAULO: MOVIMENTA, 2022. NESTE LIVRO EM VERSOS, AS CRIANÇAS DESCOBRIRÃO A ORIGEM DAS PINTURAS RUPESTRES DE FORMA LEVE E DIVERTIDA. A OBRA APRESENTA AS PRINCIPAIS HISTÓRIAS DA ARTE RUPESTRE NO BRASIL E NO MUNDO, ACOMPANHADAS PELAS ILUSTRAÇÕES CHEIAS DE CORES E MOVIMENTO, DO PREMIADO ILUSTRADOR WEBERSON SANTIAGO, QUE TRAZEM AINDA MAIS LUDICIDADE À LEITURA.



EDITORA MOVIMENTA/DIVULGAÇÃO

Orientações didáticas

Estimule a imaginação dos estudantes com as seguintes propostas:

- Que tal criar um desenho como se você fosse um artista de grafite?
- O que você gostaria de mostrar para o mundo em um muro?
- Que história você pode contar sem palavras, só com desenhos?

Oriente os estudantes a, ao usar o espaço da página, imaginar que estão pintando um muro. Eles podem usar lápis de cor, giz de cera ou tinta. Depois, em uma folha separada, propicie um momento livre para desenharem sua “história com imagens”, como os antepassados faziam nas cavernas.

Atividade complementar

Monte uma “galeria de muros” com os desenhos feitos pelos estudantes. Exponha-os no corredor ou no pátio da escola. Em outro momento, proponha que contem oralmente a história por trás dos desenhos, reforçando o vínculo entre imagem e narrativa.

BNCC

(EF15AR04)
(EF15AR05)
(EF15AR06)
(EF15AR14)
(EF15AR17)

Orientações didáticas

Neste momento, os estudantes irão observar e criar composições visuais com base na obra do artista Luiz 83, utilizando formas geométricas e cores fortes. A atividade estimula o olhar artístico, a percepção estética e a produção autoral, desenvolvendo competências essenciais da arte.

Apresente a imagem da obra e pergunte:

- Quais cores você consegue identificar?
- Essas formas lembram alguma coisa para você? Como elas estão organizadas?
- Você já viu algo parecido em um desenho ou pintura?

Em seguida, conte um pouco sobre o artista para os estudantes.

Luiz dos Santos Menezes, conhecido como Luiz 83, nasceu em São Paulo em 1983, onde vive e trabalha. Começou desenhando nas paredes e hoje produz pinturas, desenhos e esculturas com cores fortes e vibrantes, expostos em murais e galerias.

Após a apresentação da obra, leia o passo a passo da colagem, mostre os materiais e conduza a atividade de maneira coletiva, incentivando a colaboração entre os estudantes. Ajude-os a organizar o espaço, escolher as cores e pensar nas composições.

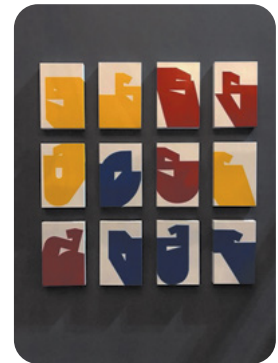
A ARTE NAS IMAGENS

VOCÊ JÁ REPAROU NOS DESENHOS DOS LIVROS QUE LÊ OU NAS CORES DAS PINTURAS EM UM MURAL NA PAREDE? ESSA É UMA FORMA DE ARTE QUE CHAMAMOS DE ARTE VISUAL.

ESSA ARTE INCLUI DESENHOS, PINTURAS, ESCULTURAS, FOTOGRAFIAS E ATÉ FILMES!

O ARTISTA DA IMAGEM AO LADO É LUIZ 83. ELE NASCEU EM SÃO PAULO, PINTA TELAS E TAMBÉM FAZ GRAFITES PELA CIDADE.

CRIE UMA COLAGEM INSPIRADA NA OBRA DO ARTISTA LUIZ 83. USE FORMAS GEOMÉTRICAS, CORES FORTES E MUITA CRIATIVIDADE.



SEM TÍTULO, 2018, DE LUIZ 83. TINTA ACRÍLICA SOBRE TELA.

PASSO A PASSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- REVISTAS OU JORNAIS VELHOS.
- FOLHAS COLORIDAS (COMO: PAPEL DE SEDA, FOLHA SULFITE OU CARTOLINA).
- COLA.
- TESOURA SEM PONTA.

PARA CRIAR SUA COLAGEM:

1. ESCOLHA AS CORES!
NA OBRA, O ARTISTA USOU CORES COMO VERMELHO, AMARELO, AZUL E BRANCO. ESCOLHA SUAS CORES FAVORITAS PARA COMEÇAR.
2. PEGUE UMA FOLHA DE REVISTA OU JORNAL. ESSE SERÁ O FUNDO DA COLAGEM.
3. RECORTE, NAS FOLHAS COLORIDAS, AS FORMAS GEOMÉTRICAS.
4. ANTES DE COLAR, EXPERIMENTE ORGANIZAR AS FORMAS NO PAPEL DE VÁRIAS MANEIRAS.
5. COMECE A COLAR. LEMBRE-SE DE PASSAR COLA SÓ NO VERSO DAS FORMAS.
6. FINALIZE SUA OBRA.
OLHE PARA SUA COLAGEM E PENSE EM UM NOME PARA ELA.
COMPARTILHE COM OS COLEGAS O SEU TRABALHO E O QUE SENTIU AO CRIÁ-LO.

42

Atividade complementar

Proponha um mural coletivo da turma com todas as colagens, criando uma “exposição geométrica”. Pode ser no corredor da escola ou em outro espaço coletivo, com um nome escolhido pelos estudantes para a mostra.

ARTE NO SOM

A MÚSICA É MAIS UMA FORMA DE ARTE!

INSTRUMENTOS COMO PIANO, VIOLÃO E TAMBORES CRIAM SONS QUE PODEM NOS FAZER SENTIR DIFERENTES EMOÇÕES. ALGUMAS MELODIAS NOS DEIXAM FELIZES E ANIMADOS, OUTRAS PODEM SER MAIS CALMAS OU ATÉ UM POUCO TRISTES. CADA SOM TEM UM JEITO ESPECIAL DE NOS FAZER SENTIR ALGO. A MÚSICA PODE SER CRIADA COM INSTRUMENTOS MUSICAIS, COM O CORPO, COM A VOZ OU ATÉ COM OBJETOS DO DIA A DIA.



ATIVIDADES

EXPLORANDO OS SONS

O PROFESSOR VAI APRESENTAR ALGUMAS MÚSICAS. PRESTE BASTANTE ATENÇÃO NOS SONS E DIGA O QUE SENTE.

FECHE OS OLHOS E OUÇA AS MÚSICAS.



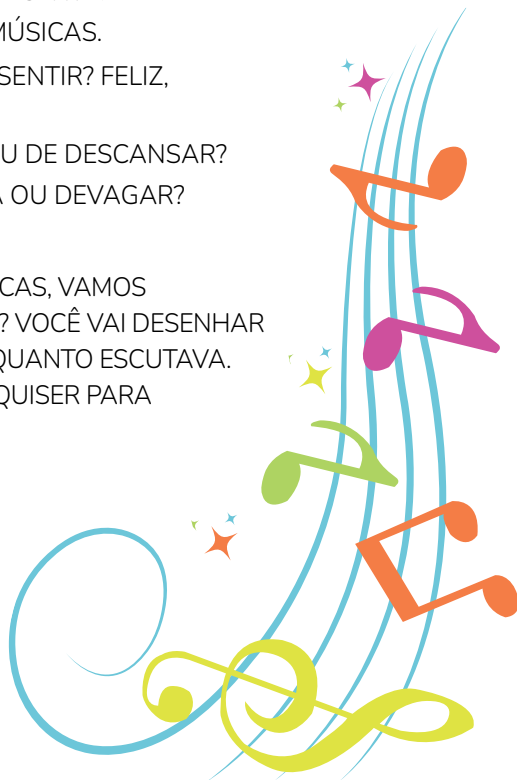
- COMO ELAS FAZEM VOCÊ SE SENTIR? FELIZ, TRISTE OU RELAXADO?
- DÁ VONTADE DE DANÇAR? OU DE DESCANSAR?
- ELA PARECE ALEGRE, RÁPIDA OU DEVAGAR?

SOM E CRIAÇÃO

AGORA QUE OUVIMOS AS MÚSICAS, VAMOS TRANSFORMAR OS SONS EM ARTE? VOCÊ VAI DESENHAR EM UMA FOLHA O QUE SENTIU ENQUANTO ESCUTAVA. USE AS CORES E AS FORMAS QUE QUISER PARA MOSTRAR O QUE IMAGinou.



QUANDO TERMINAR, MOSTRE O DESENHO A SEUS COLEGAS E CONTE COMO VOCÊ ESCOLHEU REPRESENTAR OS SONS, AS FORMAS E AS CORES. LEMBRE-SE: NÃO EXISTE JEITO CERTO OU ERRADO, O IMPORTANTE É COMO VOCÊ SENTE E IMAGINA A MÚSICA!



EMERALD PEARSHUTTERSTOCK

- Essa música parece que tem uma cor? Qual?
- Essa música tem voz? Alguém está cantando?
- Os sons fazem você se lembrar de alguma coisa ou de algum lugar?

Destaque as propriedades do som: agudo ou grave, forte ou fraco, rápido ou lento. Ajude os estudantes a perceber essas diferenças com exemplos simples (como bater palmas devagar e depois rápido).

Após a escuta, distribua folhas em branco e lápis de cor. Explique aos estudantes que eles vão desenhar o que sentiram com a música. Pode ser com linhas, formas, manchas ou cores.

Reforce que não existe certo ou errado: o mais importante é que cada um desenhe o que sentiu ao ouvir a música.

Ao final, convide os estudantes a compartilhar seus desenhos com os colegas. Pergunte se querem contar que música escolheram e o que sentiram. Essa troca fortalece a escuta do outro e a valorização das diferentes formas de expressão.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Peça à família, que ouça com o estudante uma música tranquila e converse sobre como essa música faz cada um se sentir. O estudante pode desenhar o que sentiu e trazer para a aula como um “diário sonoro da casa”.

Orientações didáticas

Comece realizando a leitura do texto em voz alta, pausadamente, envolvendo os estudantes e destacando que a música é também uma forma de arte, assim como a pintura, a escultura e o teatro. Comente que os sons podem despertar emoções e que cada pessoa sente a música de um jeito diferente.

Apresente aos estudantes três músicas com características distintas: uma alegre, uma calma e uma mais agitada. Oriente-os a fechar os olhos durante a escuta e se concentrar apenas nos sons. Após cada música, estimule uma conversa com as perguntas propostas na página, complementando com outras, como:

BNCC

(EF15AR01)
(EF15AR04)
(EF15AR06)
(EF15AR08)
(EF15AR09)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Inicie a leitura do texto principal, destacando que a dança também é arte. Explique que dançar é usar o corpo para expressar sentimentos e contar histórias sem palavras. Aponte para as três imagens (samba de gafieira, balé e quadrilha junina) e estimule a participação com perguntas.

- O que vocês veem nessas imagens?
- O que é dança? Como o corpo se movimenta quando dançamos?
- Como você acha que essas pessoas estão se sentindo? Estão felizes? Concentradas? Animadas?

Mostre as diferenças de ritmo, figurino, espaço e expressão em cada dança. Relacione-as a festas, teatros ou experiências da turma para ampliar o repertório e destacar a dança no cotidiano.

Explique que a dança pode ser alegre, elegante, energética ou suave. Cada dança tem um estilo, e todas são formas de arte. Comente sobre o samba de gafieira, o balé e a quadrilha junina, relacionando-os aos contextos sociais e culturais em que são praticados.

ARTE NO MOVIMENTO

VOCÊ SABIA QUE DANÇAR TAMBÉM É ARTE?

QUANDO DANÇAMOS, USAMOS O CORPO PARA MOSTRAR EMOÇÕES E CONTAR HISTÓRIAS. CADA TIPO DE DANÇA TEM SEU ESTILO: PODE SER UMA APRESENTAÇÃO CHEIA DE ENERGIA OU UM MOVIMENTO MAIS LENTO E SUTIL.



SAMBA DE GAFIEIRA.



APRESENTAÇÃO DE BALÉ.



QUADRILHA DE FESTA JUNINA.

- 1 ONDE ESSAS PESSOAS ESTÃO DANÇANDO?
 - 2 VOCÊ JÁ VIU ALGUMA DESSAS DANÇAS?
- 44 Resposta pessoal.

1. Espera-se que o estudante responda que nas imagens 1 e 2 as pessoas estão dançando em lugar fechado. E, na imagem 3, estão dançando quadrilha em um lugar mais aberto com outras pessoas olhando.

Samba de gafieira: dança de par típica do Brasil, feita com passos marcados e muito gingado. É animada e costuma acontecer em bailes e festas.

Balé: dança clássica que usa movimentos leves, alongados e precisos. Os bailarinos se expressam com o corpo de forma delicada e elegante.

Quadrilha de Festa Junina: dança tradicional em grupo, feita em festas populares do Brasil, com passos divertidos e figurinos coloridos.

A ARTE É PARA TODOS



O MAIS LEGAL É QUE NÃO EXISTE UMA “FORMA CERTA” DE FAZER OU ENTENDER A ARTE. CADA PESSOA TEM UM JEITO DIFERENTE DE GOSTAR OU CRIAR. ALGUMAS PESSOAS PINTAM, OUTRAS CANTAM, OUTRAS DANÇAM, ESCRIVEM, E TODAS ELAS ESTÃO COMPARTILHANDO ALGO ESPECIAL.

ENTÃO, QUE TAL OBSERVAR AS COISAS AO SEU REDOR?

VOCÊ VAI PERCEBER QUE A ARTE ESTÁ EM TODO LUGAR — BASTA PRESTAR ATENÇÃO!



ATIVIDADE

OLHE AO REDOR DA SALA OU DO AMBIENTE ONDE VOCÊ ESTÁ. ESCOLHA ALGO QUE CHAME SUA ATENÇÃO, COMO UM OBJETO, UMA PLANTA OU ATÉ MESMO UMA SENSAÇÃO QUE SENTE NO MOMENTO.

O QUE VOCÊ GOSTA NESSE OBJETO? A COR? A FORMA? QUE SENSAÇÃO CAUSA EM VOCÊ?

AGORA, TRANSFORME O QUE OBSERVOU EM UM DESENHO. O DESAFIO É USAR A CRIATIVIDADE: PODE MUDAR AS CORES, CRIAR FORMAS NOVAS OU ATÉ IMAGINAR COMO SERIA SE O OBJETO TIVESSE “VIDA”.

Produção pessoal.

DEPOIS QUE TERMINAR, COMPARTILHE COM SEUS COLEGAS. VOCÊ PODE CONTAR O QUE ESCOLHEU, OS MATERIAIS QUE USOU PARA REGISTRAR E OBSERVAR E O QUE TEM DE PARECIDO OU DIFERENTE COM OS DOS OUTROS.

45

OED

Oriente os estudantes a explorar o **infográfico** “Identificando outros tipos de arte”, observando os diferentes exemplos apresentados. Incentive-os a identificar quais linguagens artísticas aparecem nas imagens e a comentar onde costumam encontrar cada uma delas no dia a dia. Em seguida, proponha que compartilhem qual tipo de arte mais gostam e por quê.

Orientações didáticas

Explique aos estudantes que todas as pessoas podem fazer arte de jeitos diferentes, usando o corpo, a fala, as mãos, a voz e a imaginação. Cada pessoa tem uma forma única de se expressar, e essa variedade de jeitos de criar e se comunicar enriquece o mundo da arte.

Diga que nem tudo o que fazemos é arte, mas quando colocamos sentimento, intenção e criatividade, algo simples pode se transformar em expressão artística.

Estimule o respeito e a valorização da diversidade na forma como cada um se movimenta e se expressa. Reforce que não existe jeito certo ou errado de fazer arte.

Após a conversa, oriente os estudantes a olhar com atenção para algum objeto do espaço da sala ou da natureza (pode ser uma planta, um brinquedo, uma garrafa, uma mochila). Conduza-os com as seguintes questões:

- Que cor, forma ou textura esse objeto tem?
- Ele lembra algo? Traz alguma sensação ou memória?

Em seguida, convide-os a desenhar esse objeto transformado – como se tivesse vida: pode estar alegre, triste, dançando, flutuando ou até brilhando!

Incentive o uso de linhas, cores e formas com liberdade, mas sempre com intenção criativa baseada na observação.

Essa atividade ajuda os estudantes a passar da observação para a criação artística, compreendendo que a arte envolve olhar com atenção, sentir e transformar o que vemos por meio da imaginação e do conhecimento artístico.

Orientações didáticas

Inicie a leitura do texto com os estudantes. Explique que existem muitos jeitos diferentes de fazer arte pelo mundo, e que cada cultura tem formas próprias de se expressar.

Em seguida, apresente aos estudantes Esther Mahlangu, artista Ndebele da África do Sul, nascida em 1935, que aprendeu a pintar com a mãe e expôs obras pelo mundo. Conte a eles que as casas Ndebele são decoradas com desenhos geométricos e cores fortes e que essa é uma tradição transmitida pelas mulheres de geração a geração.

Conteúdos artísticos que podem ser explorados:

- Elementos visuais: linha, forma, cor, contraste, repetição.
- Técnicas: pintura mural, arte geométrica, arte tradicional.
- Cultura visual: expressão cultural e identidade.

Valorize as semelhanças e diferenças entre a arte do povo Ndebele e o contexto brasileiro. Reforce que cada cultura tem maneiras próprias e especiais de se expressar artisticamente, e todas merecem ser respeitadas e celebradas.

Finalize a atividade convidando os estudantes a refletir e responder oralmente ou por meio de desenho. Você pode propor que desenhem a “fachada de uma casa diferente”, inspirando-se nas cores e formas da artista.

UM MUNDO, MUITAS ARTES

O NOSSO MUNDO É CHEIO DE ARTE! CADA LUGAR TEM FORMAS DIFERENTES DE CRIAR, EXPRESSAR E MOSTRAR A SUA ARTE E SUA CULTURA. VAMOS CONHECER UMA ARTISTA DA ÁFRICA DO SUL, ESTHER MAHLANGU.



A ARTISTA PLÁSTICA SUL-AFRICANA ESTHER MAHLANGU E SUA OBRA.

ESTHER MAHLANGU NASCEU NA ÁFRICA DO SUL. COMEÇOU A PINTAR QUANDO TINHA APENAS 10 ANOS DE IDADE.

A ARTE DE ESTHER É INSPIRADA NA CULTURA DO POVO NDEBELE, CONHECIDO POR SUAS PINTURAS COLORIDAS E COM FORMAS GEOMÉTRICAS.



O PORTÃO DE ENTRADA DA **HERDADE** DE ESTHER MAHLANGU.

VOCABULÁRIO

HERDADE: FAZENDA.



- O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU NA PINTURA DOS MUROS E DA CASA DE ESTHER MAHLANGU? *Resposta pessoal.*
- SE VOCÊ FOSSE PINTAR A FRENTE DE UMA CASA, QUAIS AS CORES E AS FORMAS QUE ESCOLHERIA? *Resposta pessoal.*

46

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Oriente os estudantes a convidar as famílias a observar a fachada da casa onde moram ou de casas do bairro. Peça ao estudante para trazer um desenho representando a casa observada e uma proposta de como ele a pintaria, inspirando-se na artista sul-africana.

CONEXÃO COM OUTRAS CASAS

COMO VIMOS ANTERIORMENTE, O POVO NDEBELE PINTA CASAS COM FORMAS GEOMÉTRICAS E CORES BEM VIVAS. NO BRASIL, TEMOS AS CASAS COM FACHADAS COLORIDAS DE OLINDA, EM PERNAMBUCO.

FACHADA É A PARTE DA FRENTE DE UMA CASA OU DE UM PRÉDIO, AQUELA QUE A GENTE VÊ PRIMEIRO QUANDO CHEGA.



CASAS COLORIDAS EM OLINDA, PERNAMBUCO.



ATIVIDADE

ESCUTE O PROFESSOR E SIGA AS INSTRUÇÕES PARA CRIAR SUA PRÓPRIA FACHADA. VAMOS JUNTOS?

PASSO A PASSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- PAPEL PARA DESENHO (COMO: PAPEL SULFITE).
- LÁPIS DE COR.
- GIZ DE CERA.
- TINTAS (COMO: GUACHE)
- RECORTES DE PAPEL OU TECIDO.

PARA CRIAR SUA FACHADA:

1. PRIMEIRO, PENSE NA CASA QUE DESEJA CRIAR. ELA PODE SER PARECIDA COM A SUA CASA DE VERDADE OU TOTALMENTE DIFERENTE. PODE TER JANELAS GRANDES, PORTAS COLORIDAS E ATÉ DESENHOS NAS PAREDES.
2. AGORA, DESENHE NO PAPEL O FORMATO DA CASA. VOCÊ PODE FAZER O TELHADO OU OUTRO DETALHE QUE QUISER.
3. DEPOIS, É HORA DE DECORAR. USE A CRIATIVIDADE PARA CRIAR A SUA FACHADA.
4. POR FIM, COMPARTILHE!

VOCÊ PODE MOSTRAR SUA FACHADA PARA A TURMA E CONTAR UM POUCO SOBRE SUA CRIAÇÃO. O QUE INSPIROU VOCÊ? O QUE TEM DE ESPECIAL NA SUA CASA ARTÍSTICA?

47

Orientações didáticas

Revise com a turma o que viram sobre as casas do povo Ndebele e oriente a observação da imagem das casas de Olinda, em Pernambuco. Destaque as cores vivas, as portas, janelas e a harmonia entre os elementos. Pergunte:

- Essas casas se parecem com as do nosso bairro?
- Que cores vocês escolheriam para sua casa?

Depois, oriente a criação da fachada artística, incentivando o uso de formas, linhas e criatividade.

Para ajudar os estudantes a compreender melhor o que é uma fachada, leve-os até a frente da escola e proponha uma observação guiada: como é a construção? Que formas aparecem? Há portas, janelas, enfeites, cores?

Se não for possível sair da sala, outra opção é projetar imagens de diferentes fachadas de casas e construções ao redor do mundo – desde casas populares até construções artísticas –, incentivando a comparação entre elas.

Essa observação ajuda a ampliar o repertório visual e inspira os estudantes na criação da sua própria fachada imaginária.

Atividade complementar

Com base nos desenhos dos estudantes, monte uma “rua artística” no mural da escola, colando todas as fachadas criadas na atividade lado a lado. Incentive a turma a criar nomes para suas ruas, como “Rua das Artes” ou “Travessa das Cores”.

Orientações didáticas

Os estudantes irão ampliar seus olhares sobre a arte ao redor do mundo, reconhecendo a diversidade de expressões culturais e estabelecendo relações com o que foi estudado ao longo do capítulo. Use o próprio livro como apoio visual.

Organize a turma em círculo e relembre os lugares e culturas apresentados. Pergunte:

- Qual lugar chamou mais a sua atenção?
- Que tipo de arte você viu ali? Era música, pintura, dança?
- Como as pessoas desse lugar usam a arte em sua vida?

Leve um mapa-múndi impresso ou projetado e mostre visualmente onde ficam os lugares estudados. Relacione-os às expressões artísticas mencionadas. Oriente a turma a escolher um lugar do mundo (pode ser um país, cidade, região ou povo) e, se possível, promova uma breve pesquisa com o auxílio da internet na sala de aula, caso haja recursos disponíveis. Busquem juntos imagens, músicas ou manifestações culturais.

Sugestão de site: <https://artsandculture.google.com/>. Acesso em: 7 jul. 2025.

Dicas de busca: “Arte africana”, “Museus brasileiros”, “Murais urbanos”, “Música indígena”.

**CRIANDO UM MAPA DE ARTES**

COMO VIMOS, A ARTE NOS UNE, MESMO VIVENDO EM LUGARES DIFERENTES. AO OLHAR PARA AS CORES, AS FORMAS E AS HISTÓRIAS DE OUTROS POVOS, ENTENDEMOS UM POUCO MAIS SOBRE ELAS E, AO MESMO TEMPO, DESCOBRIMOS O QUE FAZ A NOSSA PRÓPRIA ARTE ESPECIAL.

VAMOS BRINCAR DE VIAJAR PELO MUNDO POR MEIO DAS ARTES?



1 ESCOLHA UM LUGAR DO MUNDO: COM A AJUDA DO PROFESSOR, A TURMA VAI ESCOLHER UM LUGAR E PESQUISAR COMO AS PESSOAS DESSA REGIÃO USAM A ARTE PARA SE EXPRESSAR. PODE SER UMA DANÇA, UMA PINTURA, UMA MÚSICA OU UMA CONSTRUÇÃO.

2 DESENHE: COMO É A ARTE DESSE LUGAR? USE O ESPAÇO ABAIXO PARA DESENHAR O QUE APRENDEU.

Produção pessoal.

3 COMPARTILHE SUA IDEIA: AGORA, CADA ESTUDANTE APRESENTARÁ PARA A TURMA O SEU DESENHO DO LOCAL ESCOLHIDO. VAMOS CRIAR UM MAPA DAS ARTES DE DIFERENTES LUGARES!

48

Em seguida, oriente os estudantes a realizar o desenho, permitindo mais liberdade de criação.

Peça que representem uma manifestação artística do lugar escolhido, como:

- Uma dança típica;
- Uma casa decorada ou colorida;
- Uma roupa tradicional;
- Um instrumento musical;
- Uma escultura ou pintura.

Depois, os estudantes podem compartilhar com a turma a atividade realizada. Aproveite para valorizar as experiências que eles compartilham.

DESCOBRINDO OS SONS AO NOSSO REDOR



JUDSON CASTRO/SHUTTERSTOCK

CACHOEIRA.



BIANO/SHUTTERSTOCK

BUZINA DE CARRO.



WAVÉREKA/SHUTTERSTOCK

FESTA DE ANIVERSÁRIO.



NIKOLAY 007/SHUTTERSTOCK

TREM.



- QUAIS SONS VOCÊ IMAGINA QUE EXISTEM NESSAS IMAGENS?
- AGORA, TENTE FAZER ESSES SONS COM A BOCA! VOCÊ CONSEGUE IMITAR? *Professor, transforme esse em um momento interativo.*

Espera-se que o estudante responda o som da água, da buzina, do "piui" do trem e, para a festa de aniversário, digam, por exemplo, o som de palmas ou de crianças cantando parabéns.

49

Objetivos gerais do capítulo

- Reconhecer diferentes sons do cotidiano.
- Desenvolver a escuta ativa e a imaginação sonora.
- Estimular a expressão e a criatividade por meio da imitação de sons.
- Identificar danças e ritmos representados em imagens.
- Relacionar imagem, som e movimento.

BNCC

(EF15AR16)
(EF15AR17)

Orientações didáticas

Proponha uma escuta atenta, convidando os estudantes a fechar os olhos e ouvir com atenção os sons presentes no ambiente da sala ou do entorno. Pergunte: O que vocês conseguem ouvir? De onde vem esse som? Alguém ou alguma coisa está produzindo esse som?

Em seguida, mostre a elas as imagens do livro e incentive-as a nomear e imitar sons (cachoeira, trem, buzina etc.), usando voz, corpo e objetos da sala. Pergunte: Quais sons você imagina nessas imagens? O objetivo é estimular a escuta sensível, a imaginação sonora e a relação entre som, ambiente e imagem.

Depois, realize uma oficina sensorial: produza sons atrás de um biombo ou de costas para a turma e peça que tentem identificá-los. Você pode perguntar:

- Quem ou o quê está produzindo o som?
- De onde ele vem?
- É um som do corpo, de um instrumento musical ou de um objeto da sala?

Peça a eles que registrem os sons em desenhos ou palavras e depois compartilhem em uma roda de conversa.

Atividade complementar

Monte um jogo coletivo de percepção de sons: um estudante produz um som (com o corpo, um objeto ou a voz), enquanto os demais tentam adivinhar qual é. Varie a atividade pedindo que inventem novos sons e deem nomes a eles.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Peça aos estudantes que, com ajuda da família, identifiquem e registrem três sons do ambiente doméstico. Eles podem anotar ou desenhar sons como o do liquidificador, do cachorro ou do vento na janela.

BNCC

(EF15AR08)
(EF15AR13)
(EF15AR14)
(EF15AR15)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Introduza aos estudantes, de maneira simplificada, o conceito de paisagem sonora.

Paisagem sonora é o conjunto de sons de um lugar e pode incluir canto pássaros, barulho de carros, vozes etc. Cada ambiente tem a sua própria paisagem sonora.

Depois, convide os estudantes a fechar os olhos e imaginar os sons ao redor, escutando com atenção e silêncio. Conduza-os ao longo da atividade para que explorem, com imaginação, os ambientes propostos.


- **O campo:** escutar o vento soprando nas árvores, os pássaros cantando, a água de um riacho correndo.
- **A cidade:** perceber carros passando, buzinas, vozes de pessoas conversando, o som de um ônibus.
- **A escola:** ouvir o barulho dos lápis escrevendo, a campainha, vozes e risadas de colegas no pátio ou na quadra.

Ao final, peça a eles que compartilhem o que conseguiram imaginar ou ouvir de olhos fechados.

Depois, incentive-os a recriar esses sons coletivamente com o corpo, a voz ou objetos da sala.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 4**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, e se concordam.

NO NOSSO DIA A DIA, OUVIMOS DIVERSOS SONS, COMO O DO TRÂNSITO, DA MÚSICA E O DE PESSOAS CONVERSANDO. 



CONVERSE COM OS COLEGAS: **Respostas pessoais.**

- 1 VOCÊ JÁ PRESTOU ATENÇÃO NOS SONS AO SEU REDOR?
- 2 QUE SONS FAZEM PARTE DO SEU DIA A DIA?
- 3 FECHER OS OLHOS E IMAGINE QUE VOCÊ ESTÁ EM UM CAMPO COM ÁRVORES. QUE SONS VOCÊ CONSEGUE OUVIR?
 - O VENTO SOPRANDO NAS ÁRVORES?
 - OS PÁSSAROS CANTANDO?
 - A ÁGUA DE UM RIO CORRENDO?
- 4 AGORA, IMAGINE QUE VOCÊ ESTÁ EM UMA RUA BEM CHEIA E MOVIMENTADA. QUE SONS VOCÊ OUVE?
 - OS CARROS PASSANDO?
 - A BUZINA DE UM ÔNIBUS?
 - PESSOAS CONVERSANDO E RINDO?
- 5 E NA ESCOLA? O QUE DÁ PARA OUVIR?
 - O BARULHO DOS LÁPIS ESCRIVENDO?
 - O SOM DO SINAL DA ESCOLA?
 - OUTRAS CRIANÇAS BRINCANDO NO PARQUE OU NA QUADRA DE ESPORTES?
- 6 FECHER SEUS OLHOS POR UM MOMENTO E OUÇA COM ATENÇÃO. QUAIS SONS VOCÊ CONSEGUE PERCEBER AGORA? BRINQUE COM OS SEUS COLEGAS DE IMITAR ESSES SONS E VER QUEM FAZ AS MELHORES IMITAÇÕES.

50

Diversificando

Indicação de vídeo

Musicalização infantil – 4 e 5 anos – Paisagem sonora. Publicado pelo canal Viagem pelo Mundo da Música. Disponível em: <https://youtu.be/cMc1KEHfons>. Acesso em: 7 jul. 2025.

O vídeo apresenta o conceito de paisagem sonora de forma lúdica e acessível, ajudando os estudantes a identificar sons do ambiente e a refletir sobre onde e como os sons acontecem.

OBSERVE AS IMAGENS DE PESSOAS DANÇANDO.



LUCIANA WHITAKER/ULSAR IMAGENS



GRUPO DANÇANDO JONGO NO QUILOMBO BOA ESPERANÇA.



MAXAE PHOTO/SHUTTERSTOCK

CASAL DANÇANDO VALSA.

IVAN BRUNO DE MESHUTTERSTOCK



GRUPO CANTANDO E PERFORMANDO DANÇA. MOÇAMBIQUE, 2021.



- VOCÊ CONHECE ESSAS DANÇAS? *Resposta pessoal.*
- JÁ DANÇOU OU VIU ALGUÉM DANÇANDO ESSES RITMOS? *Resposta pessoal.*
- ESSAS DANÇAS SÃO RÁPIDAS OU LENTAS? *Resposta pessoal. Espera-se que o estudante responda de acordo com a interpretação visual dele.*

51

Orientações didáticas

Em uma roda de conversa e escuta ativa, chame a atenção da turma para as imagens, comentando os diferentes estilos de dança retratados. Use as perguntas propostas no **Livro do estudante** para a reflexão.

Depois, reproduza amostras musicais de cada ritmo e incentive os estudantes a perceber como cada um desperta movimentos corporais diferentes (ex.: batida marcada do forró, elegância da valsa, roda no jongo). Convide-os a experimentar os gestos, respeitando os limites corporais de cada estudante e celebrando a diversidade de expressões.

Veja, a seguir, algumas sugestões de música que você pode usar nesta atividade.

- **Jongo:** “Tarata”, de Clementina de Jesus.
- **Valsa:** “Valsa de uma cidade”, de Tom Jobim.
- **Forró:** “O Xote das Meninas”, de Luiz Gonzaga.

Atividade complementar

Peça a cada estudante que desenhe uma cena de dança típica que conhece (Festa Junina, Carnaval, roda de capoeira etc.) e explique, oralmente ou por escrito, como conheceu essa dança (na escola, em uma festa, com a família etc.).

BNCC

(EF15AR02)
(EF15AR03)
(EF15AR08)
(EF15AR11)
(EF15AR14)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Organize a turma em roda e apresente aos estudantes a imagem na página. Diga que vão observá-la juntos, com atenção aos detalhes, cores, formas e sentimentos. Para ajudá-los na observação, faça perguntas, como:

- Como será o som da dança representada na imagem?
- Vocês conhecem os instrumentos musicais mostrados?
- O que chama mais a atenção nessa imagem?

Explique que a gravura é de J. Borges, artista pernambucano, feita em xilogravura e colorida após a impressão. A cena mostra um forró, típico das Festas Juninas, com sanfona, zabumba e flautas.

Apresente os três instrumentos principais do forró (sanfona, triângulo e zabumba). Se possível, mostre vídeos curtos sobre esses instrumentos e incentive os estudantes a imitar os sons que eles produzem.

Faça a leitura compartilhada do texto da página, destacando a relação desses instrumentos com a cultura nordestina e as festas populares. Aproveite o momento para apresentar e conversar com a turma sobre o significado da palavra “percussão”. Encoraje os estudantes a darem exemplos de objetos ou sons de percussão que já conhecem, tecendo relações com a prática musical e com o cotidiano deles.

OBSERVE A IMAGEM.



O FORRÓ,
O SÃO JOÃO,
DE J. MIGUEL.



- COMO SERÁ O SOM DA DANÇA REPRESENTADA NA IMAGEM? *Resposta pessoal.*
- QUAIS INSTRUMENTOS MUSICAIS PODEM SER IDENTIFICADOS NA IMAGEM?
Espera-se que os estudantes respondam: sanfona, triângulo e um instrumento de percussão chamado zabumba.

O FORRÓ

O FORRÓ É UM RITMO MUSICAL QUE NASCEU NO NORDESTE DO BRASIL. OS INSTRUMENTOS QUE FAZEM O SOM DO FORRÓ SÃO:

- A **SANFONA** OU O **ACORDEÃO**, EM QUE O MÚSICO PRODUZ SONS TOCANDO IGUAL A UM PIANO. (1)
- O **TRIÂNGULO**, QUE É UM INSTRUMENTO DE **PERCUSSÃO** FEITO DE METAL, QUE DÁ O RITMO À MÚSICA. (2)
- A **ZAMBUMBA**, QUE TEM O SOM PRODUZIDO POR UMA **MEMBRANA** ESTICADA, QUE VIBRA QUANDO É BATIDA. (3)



VOCABULÁRIO

MEMBRANA: PLÁSTICO FINO COMO UM PAPEL, UTILIZADO NA PARTE DE CIMA DE TAMBORES PARA PRODUZIR SOM.

PERCUSSÃO: SOM PRODUZIDO QUANDO SE BATE EM ALGO, COMO EM TAMBORES E PANDEIROS. OS SONS SÃO PRODUZIDOS TAMBÉM CHACOALHANDO OU RASPANDO ALGUM INSTRUMENTO MUSICAL.

52

OED

Oriente os estudantes a explorar o **infográfico** “Conhecendo outros ritmos musicais brasileiros”, observando as diferentes apresentações ilustradas. Incentive-os a identificar de quais regiões do Brasil vêm esses ritmos e a comentar o que os torna únicos. Em seguida, proponha que escolham um dos estilos para pesquisar e apresentar brevemente à turma.

RITMOS DO FORRÓ: XOTE, BAIÃO E XAXADO

O **XOTE** É UM RITMO LENTO. AS PESSOAS DANÇAM JUNTAS, SEGURANDO AS MÃOS DO SEU PAR, DANDO DOIS PASSOS PARA UM LADO E DOIS PASSOS PARA O OUTRO: DOIS PARA LÁ E DOIS PARA CÁ.

O **BAIÃO** TEM UM RITMO MAIS RÁPIDO E CHEIO DE ENERGIA. TAMBÉM É DANÇADO EM DUPLAS, COM DOIS PASSOS PARA LÁ E DOIS PASSOS PARA CÁ, SEGUINDO O RITMO DA SANFONA, DO TRIÂNGULO E DA ZABUMBA.

NO **XAXADO**, AS PESSOAS DANÇAM EM GRUPO, COM UM PÉ À FRENTE E MOVIMENTOS PARA DENTRO E PARA FORA, BEM-MARCADOS.



GRUPO DANÇANDO XAXADO. SÃO FRANCISCO, 2004.

VAMOS BRINCAR DE DANÇAR?

OUÇA MÚSICAS DE FORRÓ E EXPERIMENTE MEXER O CORPO IMITANDO OS PASSOS DE CADA RITMO. NO **XOTE**, BALANCE DE UM LADO PARA O OUTRO, DOIS PARA LÁ E DOIS PARA CÁ. NO **BAIÃO**, BATA OS PÉS E AS MÃOS, EM PALMAS, COM BASTANTE ENERGIA. NO **XAXADO**, ARRASTE UM PÉ DE UM LADO PARA O OUTRO.



Orientações didáticas

Inicie apresentando breves trechos musicais dos três ritmos nordestinos: xote, baião e xaxado. Conduza uma escuta ativa e pergunte aos estudantes:

- O que muda de um ritmo para o outro?
- Quais sensações ou movimentos cada música desperta em você?

Em seguida, forme uma roda com a turma e leia em voz alta o texto sobre cada um dos ritmos. Depois experimente passos simples inspirados em cada ritmo, usando as instruções da página do livro e seus próprios conhecimentos. Encoraje a criatividade e a livre expressão dos gestos, respeitando o tempo de cada estudante.

Organize a turma em pequenos grupos. Cada grupo escolhe um dos ritmos e cria uma pequena sequência de movimentos. Depois, os grupos se apresentam entre si. Reforce o caráter lúdico e expressivo, sem cobrança de desempenho técnico.

BNCC

(EF15AR14)
(EF15AR15)
(EF15AR17)

Orientações didáticas

Comece explicando o conceito de **percussão corporal**: a produção de sons rítmicos usando partes do corpo. Demonstre algumas possibilidades, como:

- Palmas;
- Estalos de dedos;
- Batidas leves no peito, nas coxas ou nos pés.

Convide os estudantes a explorarem livremente diferentes sons com o corpo. Incentive a observação, perguntando:

- Que sons seu corpo consegue produzir?
- Quais são fortes? Quais são fracos?

Valorize a criação espontânea e individual antes de propor a construção coletiva de ritmos.

Mostre que é possível imitar instrumentos com a boca (*beat box*) e proponha uma brincadeira: criar sons musicais ou do cotidiano usando voz, lábios, língua e ar, explorando diferentes efeitos sonoros.

Após a brincadeira com imitações de sons, forme pequenos grupos e proponha que cada um invente uma batida ou sequência de sons com a boca. Depois, cada grupo apresenta para os colegas. Valorize a escuta, a criação coletiva e o respeito às ideias dos outros.

CRIANDO MÚSICA COM O CORPO E COM OBJETOS

PERCUSSÃO CORPORAL

VOCÊ SABIA QUE É POSSÍVEL FAZER MÚSICA USANDO APENAS O CORPO? NA PERCUSSÃO CORPORAL, USA-SE O PRÓPRIO CORPO PARA FAZER SONS, SEM PRECISAR DE INSTRUMENTOS MUSICAIS.

É POSSÍVEL BATER NO PEITO, ESTALAR OS DEDOS, BATER PALMAS DE JEITOS DIFERENTES, SAPATEAR OU FAZER SONS COM A BOCA, IMITANDO INSTRUMENTOS OU FAZENDO **BEAT BOX**.

VOCABULÁRIO

BEAT BOX: É UMA FORMA ARTÍSTICA EM QUE SE USA A BOCA PARA IMITAR OS SONS DE INSTRUMENTOS MUSICAIS.



GRUPO BARBATUQUES EM UMA APRESENTAÇÃO DE PERCUSSÃO CORPORAL.

DESCOBRINDO SONS COM O CORPO

EXPERIMENTE BATER PALMAS: COMO FICA O SOM QUANDO VOCÊ BATE FORTE? E QUANDO BATE FRACO? AGORA, TENTE BATER COM AS MÃOS NO PEITO. PARECE UM TAMBOR, NÃO É? E QUE TAL ESTALAR OS DEDOS? FAÇA SONS COM A BOCA: ESTALE A LÍNGUA OU TENTE FAZER UM SOM ENGRAÇADO.



54

Diversificando

Indicação de vídeo

Apresente aos estudantes o vídeo **Badulaque + Barbatuques – Tum Pá**. Publicado pelo canal Duo Badulaque. Disponível em: <https://youtu.be/jcLAGhhU4NI?si=8IZBOKFkUp60nrfK>. Acesso em: 7 jul. 2025.

CONHECENDO O ARTISTA



BARBATUQUES

O **BARBATUQUES** É UM GRUPO QUE FAZ MÚSICA USANDO APENAS O CORPO! OS MÚSICOS BATEM PALMAS, ESTALAM OS DEDOS, BATEM NO PEITO E FAZEM SONS COM A BOCA, USANDO A PERCUSSÃO CORPORAL PARA CRIAR MÚSICAS MUITO DIVERTIDAS.

FERNANDO BARBA (1971-2021), O CRIADOR DO GRUPO, QUERIA MOSTRAR QUE NÃO SÃO NECESSÁRIOS INSTRUMENTOS PARA FAZER MÚSICA, POIS O CORPO JÁ É UM INSTRUMENTO!

AS MÚSICAS DO BARBATUQUES SÃO REPLETAS DE RITMOS DIFERENTES.

VOCÊ PODE ASSISTIR AOS VÍDEOS DO GRUPO *ONLINE* E TENTAR IMITAR SONS E MOVIMENTOS.

QUE TAL BRINCAR DE PERCUSSÃO CORPORAL COM SEUS COLEGAS?



ATIVIDADE

AGORA QUE JÁ DESCOBRIMOS VÁRIOS SONS, VAMOS BRINCAR COM ELES. IMITE O PROFESSOR:

- ELE VAI FAZER UM RITMO SIMPLES, E VOCÊ TENTA REPETIR.
- PRIMEIRO, TENDE FAZER DEVAGAR. DEPOIS, FAÇA MAIS RÁPIDO.

CRIE O SEU RITMO COM O CORPO

- IMAGINE UM SOM DIFERENTE QUE VOCÊ PODE FAZER. MOSTRE AOS COLEGAS. EM SEGUIDA, PEÇA A ELES QUE REPITAM.



- JUNTE-SE AOS SEUS COLEGAS E CRIEM UMA MÚSICA. CADA COLEGA FAZ UM SOM DIFERENTE.

SAIBA MAIS

- **ERA UMA VEZ UM RITMO**, ESCRITO POR JAMES CARTER E ILUSTRADO POR VALERIO VIDALI (EDITORA TIGER TALES, 2000), APRESENTA O CANTO, OS MÚSICOS, A COMPOSIÇÃO, A DANÇA E AS PERFORMANCES NA MÚSICA.



55

Orientações didáticas

Apresente aos estudantes o grupo musical Barbatuques, destacando sua forma diferente e criativa de fazer música: usando apenas o corpo e a voz como instrumentos. A proposta do grupo mostra que todo mundo tem um instrumento musical: o próprio corpo. Leia o boxe sobre o grupo em voz alta. De forma complementar, você pode apresentar à turma vídeos do grupo para que os estudantes se familiarizem.

Em seguida, realize coletivamente as atividades da página. Para a primeira parte, produza ritmos simples com percussão corporal. Por exemplo: duas palmas e uma pisada.

Proponha aos estudantes que imitem o ritmo, permitindo que façam diversas tentativas e valorizando o esforço de cada um.

Para a segunda parte da atividade, explore com os estudantes algumas possibilidades de sons. Favoreça o protagonismo, incentivando a turma a repetir os sons criados por cada um.

Diversificando

Indicação de vídeo

Samba Lelê – Barbatuques – Tum Pá. Publicado pelo canal Barbatuques. Disponível em: https://youtu.be/_Tz7KROhuAw?si=r-WLuNf-xLYI4Gkme. Acesso em: 8 jul. 2025.

Essa é uma música do CD **Tum Pá**, o primeiro trabalho do Barbatuques voltado para estudantes. O vídeo é um convite à experimentação musical com o corpo por meio de uma canção do folclore brasileiro.

BNCC

(EF15AR15)
(EF15AR16)
(EF15AR17)
(EF15AR26)

Orientações didáticas

Convide os estudantes a explorar a sala de aula em busca de objetos que produzem sons interessantes.

Organize um momento de descoberta coletiva, em que cada estudante apresenta um som e o objeto que o produziu. Estimule a comparação entre timbres, intensidades e ritmos. Relacione a atividade com a ideia de que qualquer objeto pode virar um instrumento quando há intenção musical.

Depois que cada estudante explore e apresente os sons produzidos com os objetos da sala, proponha que cada um invente um símbolo ou desenho simples para representar o som do seu objeto. Dê exemplos como: um zigue-zague para o som do papel amassando; um círculo com traços para o pote de lápis balançando; uma linha contínua para a borracha arrastando.

Depois, desenvolva com os estudantes a atividade proposta na página. Dê tempo para a criação individual e para que os estudantes possam praticar a sua combinação de sons. Promova a socialização das criações com uma pequena apresentação, valorizando o respeito aos colegas.

Para a banda da turma, organize a atividade de modo que todos possam participar ativamente. Estimule os estudantes a propor sons e ouvir os dos colegas. Sugira combinações para os sons e as repita quantas vezes julgar necessário.



LUIZ AUGUSTO RIBEIRO

VOCÊ SABIA QUE É POSSÍVEL FAZER MÚSICA COM COISAS SIMPLES? VAMOS USAR OBJETOS QUE ESTÃO NA SUA SALA DE AULA.

- PEGUE UM LÁPIS E VEJA COMO SOA BATENDO COM ELE NO CADERNO.
- AGORA, EXPERIMENTE BATER O LÁPIS LEVEMENTE SOBRE A CARTEIRA.
- USE UM POTE VAZIO COMO TAMBOR.
- RASGUE UM PEDAÇO PEQUENO DE PAPEL E ESCUTE O SOM QUE ELE FAZ.

CRIE SUA MÚSICA

- ESCOLHA UM OBJETO E COMBINE O SOM DELE COM UM SOM DO SEU CORPO.
- JUNTE OS SONS E VEJA COMO FICA SUA MÚSICA.

BANDA DA TURMA

- ESCOLHA UM OBJETO OU SOM DO CORPO.
- COMBINE COM SEUS COLEGAS EM QUE MOMENTO CADA UM VAI PRODUZIR SEU SOM. VOCÊS TAMBÉM PODEM FAZER OS SONS LIVREMENTE, SEM UMA ORDEM COMBINADA.
- TOQUE COM SEUS COLEGAS, CADA UM COM SEU SOM, COMO UMA BANDA.

CONHECENDO O ARTISTA



VOCÊ CONHECE O STOMP?

O **STOMP** É UM GRUPO QUE FAZ MÚSICA COM OBJETOS DO DIA A DIA: OS MÚSICOS USAM VASSOURAS, LATAS, PANEIAS E ATÉ CAIXAS DE PAPELÃO PARA CRIAR SONS E RITMOS. PARA CRIAR AS MÚSICAS, ELES TAMBÉM USAM O CORPO, BATENDO OS PÉS E AS MÃOS. É COMO SE TUDO AO REDOR PUDESSE SE TORNAR UM INSTRUMENTO MUSICAL.



GRUPO STOMP EM UMA APRESENTAÇÃO.

O QUE VOCÊ ACHOU?

AGORA QUE VOCÊ APRENDEU A CRIAR SONS COM O CORPO E COM OBJETOS, TENTE FAZER ISSO EM CASA TAMBÉM! USE O QUE VOCÊ TEM POR PERTO E CHAME SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR COM VOCÊ. CRIEM SONS E RITMOS DIFERENTES E SE DIVIRTAM!

57

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Proponha que o estudante e sua família criem uma sequência rítmica com objetos de casa (como colheres, tampas, garrafas plásticas, baldes). A apresentação pode ser trazida à escola em forma de vídeo, gravação ou relato oral.

Orientações didáticas

Antes de ler o texto, convide os estudantes a observar a imagem com atenção. Organize uma roda de conversa, propondo as seguintes questões:

- O que será que está acontecendo aqui?
- Quantas pessoas aparecem na imagem?
- O que elas estão segurando? É instrumento musical ou outra coisa?
- Vocês acham que elas estão dançando, tocando música ou limpando o chão?
- Será que essa cena tem som? Como você imagina que é esse som?

Deixe que os estudantes falem livremente e tragam suas hipóteses.

Em seguida, faça a leitura compartilhada do texto da página. Leia com entonação expressiva e convide os estudantes a repetirem palavras novas como “Stomp”, “ritmo” e “instrumento musical”.

Após a leitura, faça novos questionamentos, como:

- Você já imaginou fazer música com uma vassoura?
- Qual objeto da sua casa poderia virar um instrumento musical?
- Se você fosse do grupo Stomp, que som você faria com os pés, com as mãos ou com uma garrafa plástica?

Depois da conversa, organize uma roda com objetos simples da sala e proponha que cada estudante descubra um som diferente. Em seguida, criem juntos uma sequência rítmica inspirada no Stomp, explorando sons com o corpo e com os objetos.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender que o corpo é um meio de expressão artística e de bem-estar.
- Reconhecer que diferentes movimentos corporais contribuem para a saúde e podem se transformar em arte.
- Estimular a percepção do corpo como forma de comunicação, relaxamento e criação artística.

BNCC

(EF15AR09)

(EF15AR10)

Orientações didáticas

O corpo é o primeiro meio de expressão da criança, e suas vivências corporais contribuem para a formação integral. Segundo Rengel (2021 *apud* Rangel; Rocha, 2024, p. 143),

“O corpo é um sistema em rede que se remete de um lugar a outro, numa coexistência que se entremeia. Parece fácil dizer que não se é dualista, porém, a ideia enraizada de que há alguém ou algo que rege o corpo é um fantasma presente e atuante. Em inúmeros textos e artigos, temos apontado que a emancipação começa no corpo, ou seja, mudar radicalmente a naturalização de que se tem uma mente que domina o corpo”.

Organize a turma em roda e proponha um diálogo a partir das imagens da página. Pergunte:

- Qual dessas atividades você já fez?
- Como seu corpo se movimenta quando está correndo? E quando está respirando devagar, como na ioga?
- Será que essas atividades podem virar dança?



VAMOS DANÇAR?

AS ATIVIDADES FÍSICAS PODEM TER MUITOS IMPACTOS POSITIVOS NO NOSSO CORPO. A DANÇA, POR EXEMPLO, PODE NOS AJUDAR A RELAXAR E A ACALMAR A MENTE, ALÉM DE SER UMA EXPRESSÃO ARTÍSTICA.

NA IOGA, FAZEMOS MOVIMENTOS E POSIÇÕES DIFERENTES COM O CORPO, EXERCITAMOS A RESPIRAÇÃO E A FLEXIBILIDADE, APRENDEMOS A FICAR MAIS CALMOS E CONCENTRADOS.



MULHER DURANTE PRÁTICA DE IOGA.



QUANDO CORREMOS, ALÉM DE MOVIMENTARMOS O CORPO, DESENVOLVEMOS A COORDENAÇÃO, O EQUILÍBRIO, A AGILIDADE E A CONCENTRAÇÃO.

CRIANÇAS CORRENDO.



CONVERSE COM OS COLEGAS:

- VOCÊ GOSTA DE FAZER ALGUMA DAS ATIVIDADES MOSTRADAS NAS IMAGENS? POR QUÊ? Resposta pessoal. Espera-se que o estudante exponha oralmente suas experiências com a corrida durante as brincadeiras, por exemplo, e que mencione se já conhece a prática de ioga.
- VOCÊ ACHA QUE ESSAS ATIVIDADES FAZEM BEM PARA A NOSSA SAÚDE? Resposta pessoal. Espera-se que o estudante mencione que correr deixa as pessoas mais fortes, rápidas e cheias de energia. A ioga ajuda a buscar a calma e o relaxamento, além de fazer o corpo ficar mais flexível.
- O QUE ESSAS ATIVIDADES TÊM A VER COM DANÇA?

58

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante diga que correr ajuda a ter mais fôlego e energia, então nos possibilita dançar por mais tempo sem cansar rápido. A ioga nos deixa mais flexíveis, permitindo ao corpo fazer mais facilmente os movimentos da dança, como rodar, pular e esticar os braços e as pernas.

Estimule os estudantes a perceberem o corpo em ação e a identificarem emoções ou sensações que surgem em diferentes movimentos. Dê destaque à diversidade de práticas corporais e sua ligação com a arte, especialmente a dança como expressão.

Proponha que experimentem, juntos, algumas posturas de ioga e simulem correr no lugar, destacando as diferenças na respiração, no ritmo e na intenção do movimento.

Atividade complementar

Leve a turma para um espaço amplo e sugira que experimentem movimentos lentos, rápidos, altos, baixos, fortes e suaves com o corpo. Ao final, sentem-se em roda e conversem sobre como se sentiram. Registrem os diferentes tipos de movimento em um painel coletivo de desenhos.

MOVIMENTOS QUE DANÇAM

CRIAR É UMA AÇÃO NATURAL PARA TODAS AS PESSOAS. QUANDO OUVIMOS NOSSA MÚSICA FAVORITA, PODEMOS IMAGINAR UMA HISTÓRIA, LEMBRAR DE ALGO ESPECIAL OU ATÉ COMEÇAR A DANÇAR.

A MÚSICA TEM UM RITMO QUE CONTAGIA. ÀS VEZES, ELE NOS FAZ MOVER O CORPO E CRIAR MOVIMENTOS E PASSOS, QUE CHAMAMOS DE COREOGRAFIAS.

EM TEMPOS MUITO ANTIGOS, AS PESSOAS PINTAVAM AS PAREDES DE CAVERNAS COM DESENHOS. ESSAS PINTURAS SÃO CHAMADAS DE **ARTE RUPESTRE**. ALGUMAS DELAS MOSTRAM PESSOAS EM MOVIMENTO, POSSIVELMENTE DANÇANDO.



ARTE RUPESTRE NA SERRA DA CAPIVARA, NO ESTADO DO PIAUÍ. ESTUDIOSOS CALCULAM QUE ESSAS PINTURAS PODEM SER DE 12 MIL ANOS ATRÁS.

OLHA QUE INTERESSANTE

A PALAVRA **RUPESTRE** TEM ORIGEM NO LATIM: "RUPES" SIGNIFICA ROCHA. POR ISSO, A ARTE RUPESTRE É A ARTE GRAVADA NA PEDRA, NAS ROCHAS.

59

Orientações didáticas

Leia o texto com a turma, promovendo uma breve conversa sobre o que é dançar. Pergunte:

- O que é preciso para dançar?
- Você já criou seus próprios passos?
- Qual música faz você ter vontade de dançar?

Em seguida, oriente os estudantes a observar a imagem da arte rupestre da Serra da Capivara. Incentive a leitura visual:

- O que vemos?
- As figuras estão paradas ou em movimento?
- Será que elas estão dançando? Como sabemos?

Destaque o papel da dança como parte da história da humanidade, conectando-a ao conceito de pré-história e arte rupestre.

Atividade complementar

Distribua folhas grandes, pincéis, tinta ou lápis de cor. Proponha aos estudantes que criem desenhos que mostrem pessoas em movimento ou dançando, como se fossem registrar seus próprios gestos em uma "parede da caverna". Ao final, monte um mural coletivo com o nome: "Nossa dança na caverna!"

Diversificando

A música "Vem dançar com a gente", composta por Paulo Tatit, apresenta a "dança dos esqueletos". Essa canção faz parte do livro e DVD **Brincadeiras Musicais – Volume 2** da Palavra Cantada, que estimula a participação e o movimento por meio de brincadeiras musicais. Disponível em: <https://youtu.be/KKU2vR203AU?si=2XAdRdrXkkcaDZhq>. Acesso em: 8 jul. 2025.

BNCC

(EF15AR09)

(EF15AR10)

Orientações didáticas

Antes da leitura do texto, pergunte à turma:

- Vocês conhecem alguma dança típica do Brasil?
- Já ouviram a palavra “coreógrafo”?

Reforce com os estudantes que a palavra “coreografia” vem do grego e significa “história contada com o corpo”, enquanto o termo “coreógrafo” passou a designar profissionais responsáveis pela criação e pelo registro dos movimentos de dança. Apresente a palavra “Toré” e a imagem da dança da etnia Pankararu. Estimule uma leitura visual e cultural:

- O que vocês observam nas roupas?
- As pessoas dançam em grupo ou sozinhas?
- Como seria o som dessa dança? Há canto? Há instrumentos?

Explique que cada povo tem seus próprios ritmos, canções e significados associados a ela.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 5**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, se gostaram do que ouviram (caso de músicas, por exemplo). Se necessário, promova mais uma escuta, seguida de uma conclusão. Esse exercício ajuda a criar o hábito de escutar com atenção; respeitar o silêncio durante a audição, entre outras coisas. Não deixe de providenciar alternativas para atender aos estudantes com deficiência auditiva.

MUITAS DANÇAS CONHECIDAS HOJE SURTIRAM NA EUROPA. É O CASO DA TARANTELA, QUE FOI CRIADA NA ITÁLIA POR VOLTA DO **SÉCULO 14**.

A POPULARIZAÇÃO DE DANÇAS ENTRE OS POVOS DEU ORIGEM À PALAVRA **COREOGRAFIA**. QUEM PENSA A COREOGRAFIA É O **COREÓGRAFO**.

VOCABULÁRIO



SÉCULO 14: PERÍODO ENTRE OS ANOS 1301 E 1400.

COREÓGRAFO: É A PESSOA QUE CRIA OS PASSOS DE UMA DANÇA. ELA COMBINA OS MOVIMENTOS PARA FORMAR UMA COREOGRAFIA, QUE É COMO UMA "HISTÓRIA CONTADA COM O CORPO".

DIFERENTES DANÇAS AO REDOR DO MUNDO

TORÉ

O TORÉ É UMA DANÇA TÍPICA DE ALGUNS POVOS INDÍGENAS DO NORDESTE DO BRASIL, COMO OS KARIRI-XOKÓ, OS XUKURU-KARIRI, OS XOKÓ, OS POTIGUARA, OS PANKARARÉ, OS PANKARARU, OS TRUKÁ E OS FULNI-Ô.

ESSA MANIFESTAÇÃO MISTURA MÚSICA, MOVIMENTOS E CANTOS PARA CONTAR HISTÓRIAS E CELEBRAR A CULTURA INDÍGENA.



TORÉ DA ETNIA PANKARARU NA ALDEIA BREJO DOS PADRES, EM TACARATU, PERNAMBUCO, 2014.

60

Diversificando

Mapa da Cultura Indígena Brasileira – Funai/ISA

Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt>. Acesso em: 8 jul. 2025.

O mapa digital mostra os diferentes povos indígenas do Brasil, seus territórios e informações culturais importantes. Ressalta que o Brasil é plural e rico em diversidade cultural indígena.

Sugestão de vídeo: Dança Toré – Povo Xokó – SE

Disponível em: <https://youtu.be/ERCR8KbHcd4?si=MUDJe-czjL87TqUt>. Acesso em: 8 jul. 2025.

Apresentação da dança Toré por indígenas do povo Povo Xokó, de Sergipe.

GUMBOOT DANCE

GUMBOOT É UMA DANÇA CRIADA NO SÉCULO 19 POR AFRICANOS QUE TRABALHAVAM NA MINERAÇÃO NA ÁFRICA DO SUL. ESSAS PESSOAS UTILIZAVAM BOTAS DE BORRACHA NO TRABALHO (GUMBOOT, DO INGLÊS), DAÍ O NOME DA DANÇA.



DANÇARINOS DE GUMBOOT NA ÁFRICA DO SUL, 2006.

ESSA DANÇA FOI IMPORTANTE NO PASSADO DO BRASIL PORQUE OS AFRICANOS ESCRAVIZADOS FALAVAM LÍNGUAS DIFERENTES. POR MEIO DO GUMBOOT, ELES "CONVERSAVAM", CRIANDO SONS E RITMOS: BATIAM NAS BOTAS COM AS MÃOS E OS PÉS ENQUANTO DANÇAVAM.

SAMBA

O SAMBA REPRESENTA A INFLUÊNCIA DOS AFRICANOS TRAZIDOS AO BRASIL. O SAMBA É UM RITMO E UMA DANÇA CHEIOS DE ENERGIA. NASCEU NO RIO DE JANEIRO NO INÍCIO DO SÉCULO 20, E É PRODUZIDO COM ALGUNS INSTRUMENTOS DE **PERCUSSÃO**.

VOCABULÁRIO

PERCUSSÃO: INSTRUMENTOS MÚSICAIS QUE PRODUZEM SONS QUANDO SÃO RASPADOS (RECO-RECO), AGITADOS (CHOCALHO) OU TOCADOS COM BAQUETAS (TAMBORIM).

61

Orientações didáticas

Comece com uma exploração visual e conversa, apresentando a imagem da *Gumboot dance*, e pergunte:

- O que vocês observam na imagem?
- Como os participantes estão vestidos? Eles estão dançando?
- Que sons vocês imaginam que essa dança produz?

Aproveite o texto e leia com os estudantes, explicando que *Gumboot* é uma dança criada por trabalhadores das minas, que batiam as botas de borracha (galochas) no chão e nas mãos para se comunicar e expressar sentimentos.

Relacione o samba ao contexto afro-brasileiro, destacando a influência africana e os instrumentos de percussão. O samba, como dança e música, se originou da cultura dos povos africanos que chegaram ao Brasil. Eles trouxeram muitos ritmos e instrumentos musicais, como tamborim, pandeiro e surdo. Se possível, mostre imagens, instrumentos reais ou faça sons com as mãos. Estimule a escuta de um trecho de samba tradicional e convide os estudantes a baterem palmas ou pés acompanhando o ritmo.

Atividade complementar

Produza com a turma um “ritmo com os calçados”. Em grupos, os estudantes podem criar uma sequência de batidas com pés e palmas. Podem usar sapatos, batidas no chão ou na carteira. Depois, cada grupo apresenta sua sequência rítmica para a turma.

Orientações didáticas

A dança é uma manifestação artística que tem presença marcante na cultura popular brasileira, representando um veículo privilegiado de expressão de sentimento e comunicação social.

Oriente os estudantes a observarem com atenção as imagens e, a fim de promover uma ativação dos conhecimentos prévios, questione:

- O que vocês observam nessas imagens?
- Como são as roupas dos dançarinos?
- Vocês já viram essas danças em algum lugar? Onde?
- Quais danças vocês costumam dançar?

Deixe os estudantes falarem livremente, respeitando todas as respostas, mesmo que diferentes ou inesperadas. Amplie as respostas deles, fazendo comentários que conectem as falas ao conteúdo da aula.

Estimule o respeito pelas experiências e repertórios culturais de cada um, valorizando a diversidade das respostas e incentivando a escuta atenta dos colegas.

Explique que o samba faz parte da cultura brasileira e aparece com destaque no Carnaval. Explore a ideia do desfile das escolas de samba como expressão artística coletiva, com fantasias, alegorias, percussão e dança sincronizada.

Apresente a Hula como dança havaiana tradicional, com movimentos ondulatórios que narram histórias ligadas à natureza. Reforce o aspecto simbólico da dança como forma de comunicação e tradição cultural.

O SAMBA É POPULAR EM TODAS AS ÉPOCAS E É MUITO LEMBRADO DURANTE O CARNAVAL, PORQUE O SAMBA-ENREDO É O SOM PRESENTE NOS DESFILES DAS ESCOLAS DE SAMBA.



DESFILE DE UMA ESCOLA DE SAMBA NO RIO DE JANEIRO, RIO DE JANEIRO, 2024.

HULA

É UMA DANÇA TRADICIONAL DO HAVAÍ, EM QUE OS DANÇARINOS MOVIMENTAM DE MODO ONDULATÓRIO OS BRAÇOS E O CORPO PARA CONTAR HISTÓRIAS SOBRE A NATUREZA, O MAR E CELEBRAR A CULTURA HAVAIANA.



DANÇARINAS DE HULA NO HAVAÍ, 2023.



- VOCÊ CONHECE ALGUMA DAS DANÇAS MENCIONADAS? QUAL(IS)? SABE COMO DANÇÁ-LAS? MOSTRE AOS SEUS COLEGAS E AO PROFESSOR.



Resposta pessoal. Espera-se que o estudante mencione conhecer ou já ter visto alguém dançando samba.

62

Incentive os estudantes a experimentarem movimentos livres inspirados nas danças vistas. Peça que, se souberem dançar alguma dessas, compartilhem com os colegas. Valorize o repertório corporal e cultural de cada um.

BRINCANDO COM OS RITMOS DO CORPO INFOGRÁFICO

A DANÇA, A MÚSICA E O CORPO PODEM CONTAR HISTÓRIAS E EXPRESSAR SENTIMENTOS. AGORA, VAMOS CONHECER MELHOR A CIRANDA E DEPOIS A ARTISTA BRASILEIRA CHAMADA **LIA DE ITAMARACÁ**, UM PATRIMÔNIO VIVO DA CIRANDA.

O QUE É CIRANDA?

A CIRANDA É UMA DANÇA TRADICIONAL BRASILEIRA, NASCIDA E ESPECIALMENTE CONHECIDA NOS ESTADOS DE PERNAMBUCO E DA PARAÍBA. ESSA DANÇA CELEBRA A UNIÃO E A ALEGRIA EM GRUPO.

COMO OCORRE A CIRANDA?

OS CIRANDEIROS PARTICIPAM DA DANÇA. HÁ TAMBÉM OS MÚSICOS, O CONTRAMESTRE E O MESTRE, QUE ENTOA AS CANÇÕES.

NESSA DANÇA, AS PESSOAS FORMAM UMA RODA, DÃO AS MÃOS E SE MOVIMENTAM EM CÍRCULO ENQUANTO CANTAM MÚSICAS COM LETRAS SIMPLES E RITMOS CONTAGIANTES. ENQUANTO ISSO OCORRE, OS MÚSICOS, O CONTRAMESTRE E O MESTRE FICAM DENTRO DA RODA.



RODA DE CIRANDA NO RECIFE, PERNAMBUCO, 2023.

63

OED

Oriente os estudantes a explorar o **infográfico** “Brincadeiras com ritmo”, observando como a música e o movimento estão presentes nas atividades apresentadas. Incentive-os a identificar o papel do ritmo em cada brincadeira e a comentar como ele contribui para a diversão e a coordenação dos participantes. Proponha que escolham uma das brincadeiras para realizar em grupo.

Orientações didáticas

Comece a aula com a escuta musical de uma canção de Lia de Itamaracá. Escolha uma de sua preferência ou use uma dessas: “Lua ciranda”; “Desde Menina”. Utilize plataformas musicais para encontrar a versão original.

Peça aos estudantes para fecharem os olhos e ouvirem a música com atenção. Oriente-os a estarem atentos ao ritmo, à melodia, à voz da cantora e aos sons que a acompanham.. Questione:

- Vocês conhecem essa música?
- Como vocês acham que se dança ela?
- Que roupas as pessoas vestem quando dançam?
- Em que lugares essa dança acontece?

Incentive as respostas, valorizando as opiniões e memórias dos estudantes, acolhendo e ampliando o que eles dizem.

Leia o texto em voz alta e relate brevemente que a ciranda é uma dança em roda, típica do Nordeste do Brasil, que envolve canto, passos simples e gestos que contam histórias e fortalecem a amizade. Explique que a cantora apresentada é Lia de Itamaracá e que, em breve, conhecerão um pouco mais sobre ela.

Para finalizar, convide os estudantes a formarem uma roda para experimentar movimentos simples inspirados na ciranda.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Convide as famílias a compartilharem memórias e brincadeiras de roda de sua infância. Peça aos estudantes que tragam relatos ensinando alguma cantiga de roda tradicional ou façam desenhos com seus familiares representando a dança.

Orientações didáticas

Leia o boxe com os estudantes e pergunte se já ouviram falar da ilha de Itamaracá ou da ciranda. Explique que Lia de Itamaracá é uma importante representante da cultura popular brasileira e é conhecida como a “Rainha da Ciranda”. Apresente outras fotografias da artista a eles, chamando a atenção para suas roupas, colares e turbantes.

Leia os versos da canção junto com os estudantes, destacando o ritmo cadenciado e as rimas que facilitam a memorização. Promova uma roda de ciranda acompanhada dos versos da canção, valorizando o aspecto lúdico do aprendizado.

CONHECENDO O ARTISTA

MARIA MADALENA CORREIA DO NASCIMENTO, CANTORA E COMPOSITORA CONHECIDA COMO LIA DE ITAMARACÁ, NASCEU EM 12 DE JANEIRO DE 1944, NA ILHA DE ITAMARACÁ, EM PERNAMBUCO. ELA É RECONHECIDA COMO A “RAINHA DA CIRANDA”, E SUA MÚSICA MISTURA O RITMO DA CIRANDA COM O SOM DAS PRAIAS DE ITAMARACÁ.

AS CIRANDAS DE LIA, TAMBÉM DANÇADAS EM RODA, TÊM LETRAS QUE FALAM DA VIDA, DA NATUREZA E DO POVO.

OUÇA AS MÚSICAS DE LIA DE ITAMARACÁ PARA DESCOBRIR MUITAS E RICAS HISTÓRIAS!



LIA DE ITAMARACÁ, CANTORA E COMPOSITORA PERNAMBUCANA.

**MINHA CIRANDA**

LIA DE ITAMARACÁ

[...]
MINHA CIRANDA NÃO É MINHA SÓ
ELA É DE TODOS NÓS
A MELODIA PRINCIPAL QUEM
GUIA É A PRIMEIRA VOZ

PRA SE DANÇAR CIRANDA
JUNTAMOS MÃO COM MÃO
FORMANDO UMA RODA
CANTANDO UMA CANÇÃO
[...]

CRIANÇAS BRINCANDO
DE CIRANDA.





ATIVIDADE

OUVINDO A MÚSICA

VAMOS COMEÇAR OUVINDO A MÚSICA **MINHA CIRANDA**, DE LIA DE ITAMARACÁ. SENTE-SE CONFORTAVELMENTE, FECHÉ OS OLHOS E PRESTE ATENÇÃO NO RITMO E NA LETRA. IMAGINE UMA RODA CHEIA DE PESSOAS DANÇANDO COM ALEGRIA. O QUE VOCÊ SENTIU AO OUVIR ESSA MÚSICA?

APRENDENDO A DANÇA DA CIRANDA

A CIRANDA É UMA DANÇA EM QUE TODOS DÃO AS MÃOS E FORMAM UMA RODA. É ASSIM QUE FAZEMOS:

- DÊ AS MÃOS AOS SEUS COLEGAS PARA FORMAR UM CÍRCULO.
- QUANDO A MÚSICA COMEÇAR, TODOS ANDAM EM CÍRCULO, NO RITMO DA MÚSICA.
- A COREOGRAFIA É FÁCIL DE APRENDER: SEGUINDO O RITMO DA MÚSICA, SÃO QUATRO PASSOS PARA UM LADO, COMEÇANDO QUANDO O BOMBO BATER FORTE. UM PÉ PASSA NA FRENTE DO OUTRO E OS OMBROS TAMBÉM ENTRAM NO MOVIMENTO.
- ENQUANTO DANÇAMOS, PODEMOS CANTAR JUNTOS, REPETINDO AS PALAVRAS DA MÚSICA.

CRIANDO UMA CIRANDA

DEPOIS DE DANÇAR, CRIE A SUA PRÓPRIA CIRANDA ARTÍSTICA.

- EM UMA FOLHA SEPARADA, DESENHE UMA RODA CHEIA DE PESSOAS DANÇANDO.
- USE LÁPIS DE COR, GIZ DE CERA OU CANETA HIDROCOR PARA COLORIR.
- VOCÊ TAMBÉM PODE DESENHAR AS ROUPAS E OS DETALHES QUE VIU NOS COLEGAS ENQUANTO DANÇAVAM.

EXPOSIÇÃO

COM SEUS COLEGAS, JUNTE TODOS OS DESENHOS EM UM GRANDE MURAL CHAMADO "NOSSA CIRANDA" E COLOQUE-O NA SALA DE AULA PARA LEMBRAR O QUANTO VOCÊS SE DIVERTIRAM DANÇANDO JUNTOS!

65

Orientações didáticas

Para dar início à atividade da página, prepare o ambiente para um momento de escuta atenta da canção. Para isso, peça aos estudantes que, durante a reprodução da música, fechem os olhos e percebam o ritmo e a melodia.

Reproduza a faixa novamente e, dessa vez, peça a eles que batam palmas no ritmo ou tentem cantar em coro o refrão.

Em seguida, pergunte a eles:

- Como você se sentiu ao ouvir essa música?
- Que imagem veio à sua mente?

Depois dessa conversa, organize uma roda com a turma e ensaie os passos propostos no livro, respeitando o ritmo e o espaço de cada criança. Valorize a colaboração, a escuta do ritmo e o canto coletivo, ressaltando o papel da dança e da música como formas de união e expressão cultural.

Durante a realização da atividade, incentive os estudantes a sentirem a música no corpo, valorizando a alegria e a união que a ciranda transmite.

Se possível, grave a dança com a turma e, posteriormente, assistam juntos. Peça que observem os movimentos, combinem novos passos e proponham uma coreografia coletiva inspirada na vivência.

Para a segunda parte da atividade, distribua folhas e materiais de desenho. Convide os estudantes a desenhar a roda da ciranda. Incentive a representação de roupas, gestos e expressões como forma de resgatar a vivência da dança.

Organize os desenhos em um mural com o título "Nossa Ciranda" e exponha na sala de aula ou em local visível na escola.

Orientações didáticas

Ao construir instrumentos e usá-los na prática, os estudantes desenvolvem percepção sonora, coordenação motora e criatividade.

Explique a eles que os instrumentos de percussão produzem sons quando são agitados, batidos ou sacudidos. Destaque que o chocalho é um exemplo típico desse tipo de instrumento e que ele está muito presente nas danças populares e nas músicas folclóricas brasileiras, mostrando, assim, a conexão direta entre o instrumento e a cultura.

Em seguida, oriente os estudantes para a produção do chocalho. Leiam juntos o passo a passo de criação e montagem do instrumento, garantindo que todos compreendam cada etapa.

Separe previamente os materiais necessários e organize os estudantes em pequenos grupos para facilitar a colaboração.

Acompanhe e oriente cada etapa da montagem, reforçando a importância de manusear os materiais com cuidado e trabalhar em equipe.

Incentive a criatividade dos estudantes na hora de decorar os chocalhos, valorizando as diferentes formas de expressão e personalização.

PROJETO**CONSTRUINDO UM INSTRUMENTO DE PERCUSSÃO****CHOCALHO**

O CHOCALHO É UM INSTRUMENTO MUSICAL DE PERCUSSÃO. ELE PARECE UM PEQUENO POTE OCO QUE PODE SER DE PLÁSTICO, METAL OU MADEIRA, COM OBJETOS PEQUENOS DENTRO, COMO SEMENTES OU PEDRAS.

QUANDO VOCÊ SACODE O CHOCALHO, ESSES OBJETOS BATEM NAS PAREDES DO POTE E PRODUZEM SOM. O CHOCALHO É USADO PARA ACOMPANHAR A MÚSICA E MARCAR O RITMO.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- GARRAFAS PLÁSTICAS VAZIAS COM A TAMPA;
- SEMENTES OU GRÃOS (ARROZ, FEIJÃO ETC.);
- FITA ADESIVA OU PAPÉIS COLORIDOS PARA DECORAR;
- COLA.

**COMO FAZER?****MONTAGEM**

- PEGUE A GARRAFA E RETIRE O RÓTULO.
- ENCHA A GARRAFA COM AS SEMENTES OU OS GRÃOS ATÉ A METADE, MAIS OU MENOS.
- COM A TAMPA, FECHUE A GARRAFA.



FOTOS: FERNANDO FAVORETTO/CIAR IMAGENS

Diversificando**Sugestão de vídeo:**

Para contribuir para o desenvolvimento da atividade, você pode assistir aos seguintes vídeos:

- Como fazer um chocalho reciclado – Maker, Artes e Variedades. Disponível em: <https://youtu.be/ALot2WcYvT8?si=6g0K931DidvDFA9G>. Acesso em: 9 jul. 2025.
- Instrumentos musicais com sucata – Maker, Artes e Variedades. Disponível em: <https://youtu.be/MFgnXzOXBrA?si=vKw1SRCFsVp3frHO>. Acesso em: 9 jul. 2025.

DECORAÇÃO

- COLE PAPÉIS COLORIDOS OU FITA ADESIVA EM VOLTA DO SEU CHOCALHO. AGORA, ELE ESTÁ DECORADO E PRONTO PARA USAR!



FOTOS: FERNANDO FAVORETTO/
CRIAR IMAGENS

É HORA DE TESTAR E CRIAR SONS!

OBSERVAÇÃO: EXPERIMENTE USAR DIFERENTES MATERIAIS PARA FAZER OUTROS CHOCALHOS, COMO LATAS OU POTES DE PLÁSTICO. NO LUGAR DE SEMENTES OU GRÃOS, VOCÊ PODE COLOCAR AREIA, SAL GROSSO OU OUTROS TIPOS DE OBJETOS PEQUENOS. TENDE FAZER DIFERENTES COMBINAÇÕES E VEJA COMO OS SONS MUDAM.

IMAGINE COMO SERIA USAR O CHOCALHO PARA ACOMPANHAR A MÚSICA "MINHA CIRANDA", DE LIA DE ITAMARACÁ, QUE VOCÊ CONHECEU NESTE CAPÍTULO. ENQUANTO ESCUTA, PRESTE ATENÇÃO NO RITMO E EXPERIMENTE DANÇAR ESSA MÚSICA ACOMPANHADA DO CHOCALHO EM UMA RODA COM OS COLEGAS.

SAIBA MAIS

MAIS QUE UMA DANÇA, **DE PASSINHO EM PASSINHO** CELEBRA UMA FORMA DE EXPRESSÃO QUE TRANSFORMA SONHOS EM MOVIMENTOS.

COM SUA PROSA POÉTICA E ENVOLVENTE, OTÁVIO JÚNIOR, PREMIADO AUTOR DE **DA MINHA JANELA**, TRAZ UMA NOVA OBRA INSPIRADORA, AGORA SOBRE O PASSINHO E SEUS DANÇARINOS. AS ILUSTRAÇÕES VIBRANTES DE BRUNA LUBAMBO ACRESCENTAM AINDA MAIS VIDA E COR A ESSA HISTÓRIA CHEIA DE RITMO E EXPRESSÃO.



COMPANHIA DAS LETRINHAS

LIVRO **DE PASSINHO EM PASSINHO**, DE OTÁVIO JÚNIOR, COMPANHIA DAS LETRINHAS.

67

Orientações didáticas

Após a criação e produção dos chocalhos, é hora de experimentar. Oriente os estudantes a cantarem a canção "Minha Ciranda" acompanhando com os instrumentos criados por eles. Repita a vivência algumas vezes, destacando o ritmo e a importância do uso do chocalho. Trabalhe com a alternância de ritmos, pausas e movimentos corporais simples para enriquecer a experiência.

Em seguida, promova uma roda de conversa, perguntando como foi fazer o chocalho e acompanhar a música com ele.

Incentive os estudantes a experimentar outros materiais sonoros, como areia, sal, tampas e pedras pequenas, para montar novos chocalhos. Promova comparações entre os sons produzidos, destacando características como volume, ritmo e timbre.

Estimule a investigação com perguntas, como: O que acontece se colocarmos objetos maiores dentro da garrafa? E menores? O som fica mais forte ou mais fraco? O ritmo muda se mexermos de maneira diferente?

Incentive os estudantes a fazer suas próprias experiências e a compartilhar suas descobertas com a turma.

Objetivos gerais da seção

- Estimular a leitura de imagem como forma de fruição e investigação estética.
- Reconhecer diferentes linguagens artísticas presentes em espetáculos como o circo.
- Desenvolver a imaginação, a sensibilidade e a expressão oral a partir da obra de arte.

BNCC

(EF15AR01) (EF15AR02)
(EF15AR03) (EF15AR04)
(EF15AR21) (EF15AR22)
(EF15AR24) (EF15AR25)

Orientações didáticas

Nesta Unidade, o foco está nas expressões do corpo, perpassando pelas Artes Visuais, o Teatro, a Dança e a Música.

A leitura de imagens é uma prática fundamental no ensino de Arte, pois desenvolve no estudante a percepção crítica, estética e sensível do mundo visual que a cerca. Ao observar obras de arte, os estudantes são convidados a explorar cores, formas, linhas, personagens e ambientes, estimulando não apenas a imaginação, mas também a construção de sentidos. Essa observação cuidadosa é o ponto de partida para a produção artística, permitindo-lhes expressar suas próprias interpretações e vivências visuais. Nesse processo, o professor atua como mediador, incentivando perguntas, conexões e leituras diversas, ampliando o repertório cultural e simbólico dos estudantes.

UNIDADE

3

HOJE TEM ESPETÁCULO

PARA COMEÇAR



O CAVALO DE CIRCO, 1964, DE MARC CHAGALL. GUACHE E NANQUIM SOBRE PAPEL-CARTÃO. 49,5 × 62,8 CM.

68

Assim, inicie o trabalho da unidade pela observação da obra **O cavalo de circo**, de Marc Chagall. Oriente os estudantes a observar as cores, as linhas e as formas. Chame a atenção para os detalhes: o local onde acontece a cena, se há pessoas presentes, se são adultos ou crianças.

Acolha todas as respostas com interesse e cuidado, valorizando o olhar e as interpretações dos estudantes.



- O QUE VOCÊ CONSEGUE VER NESSA IMAGEM?
- ONDE VOCÊ ACHA QUE ESSAS PESSOAS E O CAVALO ESTÃO?
- O QUE O CAVALO ESTÁ FAZENDO? E AS OUTRAS PESSOAS?
- QUANTOS PERSONAGENS DIFERENTES VOCÊ CONSEGUE ENCONTRAR?
- O QUE ACHA QUE ESTÁ ACONTECENDO NESSA CENA?
- COMO VOCÊ DESCREVERIA ESSE LUGAR PARA ALGUÉM QUE NÃO VIU A PINTURA?

CONHECENDO O ARTISTA



MARC CHAGALL (1887-1985) FOI UM PINTOR RUSSO, CONHECIDO POR CRIAR OBRAS QUE PARECIAM SAÍDAS DE SONHOS.

CHAGALL PINTAVA LEMBRANÇAS DA SUA INFÂNCIA, COMO CASAS, ANIMAIS E PESSOAS DA SUA CIDADE. MAS ELE MISTURAVA REALIDADE E FANTASIA: VACAS QUE VOAVAM, PESSOAS FLUTUANDO NO CÉU E CORES BRILHANTES POR TODOS OS LADOS.

MARC CHAGALL TAMBÉM PINTOU **VITRAIS** DE IGREJAS E FEZ **CENÁRIOS** PARA TEATRO.

CHAGALL NOS ENSINOU QUE A ARTE PODE REPRESENTAR SONHO E POESIA AO MESMO TEMPO.



FOTOGRAFIA DO ARTISTA MARC CHAGALL.

OLHA QUE INTERESSANTE

VOCÊ SABIA?

VITRAIS SÃO JANELAS FEITAS COM PEDAÇOS DE VIDRO COLORIDO. ESSES PEDAÇOS, COLADOS COMO UM QUEBRA-CABEÇA, FORMAM DESENHOS, COMO FLORES, ANJOS, ANIMAIS OU CENAS DE HISTÓRIAS DA BÍBLIA.

OS **CENÁRIOS** SÃO A PAISAGEM OU O FUNDO DE UMA HISTÓRIA. ELES APARECEM NO TEATRO, NO CINEMA, NA TV E EM DESENHOS ANIMADOS PARA MOSTRAR ONDE A HISTÓRIA ACONTECE.

Orientações didáticas

Ao dar continuidade à leitura e à apreciação da obra, utilize as perguntas propostas para estimular a observação e a construção de sentidos pelos estudantes.

Observe:

- O repertório visual e cultural que aparece nas respostas;
- A capacidade de descrever elementos visuais;
- As hipóteses e interpretações que surgem.

Durante o diálogo, valorize todas as respostas, reforçando a escuta ativa, o respeito às diferentes leituras e o estímulo à curiosidade.

Aproveite para convidar os estudantes a compartilhar o que já sabem sobre o circo e se alguma vez assistiram a um espetáculo circense. Pergunte se conhecem os artistas que se apresentam nesse ambiente e de que forma atuam os trapezistas, os mágicos, os palhaços, as bailarinas, entre outros.

Apresente brevemente Marc Chagall como um artista que gostava de pintar cenas que misturam realidade e sonho. Diga que ele usava as cores para expressar sentimentos e memórias, muitas vezes com imagens de circo, música e fantasia.

Para encerrar a atividade, realize com os estudantes a leitura da biografia do artista, apresentada no box.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender o circo como forma de arte e espetáculo cultural.
- Ampliar o repertório artístico reconhecendo diferentes personagens e profissionais do circo.
- Desenvolver a curiosidade investigativa e a expressão oral a partir de perguntas e descobertas.

BNCC

(EF15AR13)

Orientações didáticas

Ao explorar o universo do circo, os estudantes acessam formas híbridas de linguagem artística, como o teatro, a dança, a música e a *performance*. O circo também desenvolve o encantamento, a coletividade e o senso de espetáculo.

Leia com os estudantes o texto inicial sobre o circo. Explique que ele mistura diferentes formas de arte e que todos os profissionais são importantes para o espetáculo.

Em seguida, trabalhe as questões propostas na página, incentivando os estudantes a compartilhar as suas vivências.

CAPÍTULO

6

E O PALHAÇO, O QUE É?

O CIRCO E SUA MAGIA

O CIRCO É UM GRANDE ESPETÁCULO ONDE CADA PESSOA TEM UM PAPEL IMPORTANTE. ALGUMAS PESSOAS FAZEM ACROBACIAS NO AR, OUTRAS FAZEM MALABARISMO COM BOLAS E TAMBÉM HÁ QUEM NOS FAÇA RIR BASTANTE!

NO CIRCO, EXISTEM MALABARISTAS, TRAPEZISTAS, PALHAÇOS, DANÇARINOS E CONTORCIONISTAS.

DESCOBRINDO O CIRCO

VAMOS CONHECER MAIS CURIOSIDADES SOBRE O CIRCO.

-  **1** VOCÊ JÁ FOI AO CIRCO? *Resposta pessoal. Professor, peça aos estudantes que compartilhem suas vivências.*
- 2** O QUE VOCÊ VIU LÁ? *Resposta pessoal. Espera-se que o estudante conte sobre sua experiência no circo.*
- 3** COMO VOCÊ IMAGINA QUE SÃO A MÚSICA E OS SONS NO CIRCO? *Resposta pessoal. Espera-se que o estudante fale sobre músicas e sons animados.*
- 4** QUEM FAZ PARTE DO CIRCO? EM DUPLAS, FAÇAM UMA PESQUISA SOBRE OS PROFISSIONAIS QUE TRABALHAM LÁ.

TENDA DE CIRCO.



KONNECTUS PHOTO/SHUTTERSTOCK

Atividade complementar

Organize a turma em duplas e oriente cada dupla a escolher um profissional do circo (palhaço, trapezista, mágico, equilibrista, malabarista etc.) e fazer uma pesquisa visual rápida com a ajuda de materiais fornecidos ou da internet (caso disponível). Cada dupla deve fazer um pequeno cartaz com o nome e o desenho do profissional circense pesquisado. Para a socialização da atividade, organize uma exposição dos cartazes na sala.

- **Sugestão de atividade com a família:** Convide os responsáveis a compartilhar com os estudantes histórias ou lembranças que tenham sobre o circo. A criança pode trazer um objeto, imagem ou contar oralmente para a turma o que aprendeu com a família.



LIUPCO SMOVKISHUTTERSTOCK



MALABARISTA.



BLANKOTA/SHUTTERSTOCK

TRAPEZISTA.

NEW AFRICA/SHUTTERSTOCK



PALHAÇO.

NO CIRCO, PODEMOS ENCONTRAR DIVERSOS ARTISTAS COMO, MÚSICOS, PALHAÇOS, EQUILIBRISTAS, TRAPEZISTAS E MUITAS OUTRAS PESSOAS QUE TRABALHAM USANDO O CORPO E O EQUILÍBRIO.

DESDE MUITO TEMPO ATRÁS, AS PESSOAS GOSTAM DE SE DIVERTIR ASSISTINDO A *SHOWS* DE MAGIA, ACROBACIAS E PALHAÇADAS. O CIRCO É UM LUGAR ONDE ARTISTAS FAZEM APRESENTAÇÕES E MOSTRAM SUAS HABILIDADES PARA ENCANTAR O PÚBLICO.

DESENHE, EM UMA FOLHA SEPARADA, O QUE MAIS VOCÊ GOSTA OU GOSTARIA DE VER NO CIRCO. EM SEGUIDA, COMPARTILHE COM O PROFESSOR E COLEGAS.



71

Orientações didáticas

Proponha uma exploração coletiva das imagens da página, observando atentamente o malabarista, o trapezista e o palhaço. Estimule a troca de ideias com perguntas, como:

- Vocês já viram algum desses artistas em apresentações ao vivo ou em vídeos?
- O que cada um deles faz no espetáculo?
- De qual desses artistas você mais gosta? Por quê?

Valorize as respostas dos estudantes, incentivando a escuta, o respeito pelas opiniões dos colegas e a ampliação do repertório sobre o universo circense. Fale sobre a lona, o picadeiro e as arquibancadas.

Proponha o desenho livre em folha avulsa: De que você mais gosta no circo ou o que gostaria de ver nele? Talvez um personagem, uma apresentação, um *show* de magia? A proposta de desenhar o que mais agrada no circo convida os estudantes a exercitar a imaginação criativa.

Estimule o uso de cores, formas e detalhes. Depois, incentive que compartilhem com os colegas. Para isso, promova uma conversa coletiva em roda, em que os estudantes possam explicar suas produções. Isso valoriza a escuta, a fala e o repertório artístico individual.

Para encerrar a atividade, monte um mural coletivo com os desenhos sob o título “Nosso Circo”. Essa ação integra linguagem visual e oralidade, promovendo a apreciação mútua.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 6**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, se gostaram do que ouviram (caso de músicas, por exemplo). Se necessário, promova mais uma escuta, seguida de uma conclusão. Esse exercício ajuda a criar o hábito de escutar com atenção; respeitar o silêncio durante a audição, entre outras coisas. Não deixe de providenciar alternativas para atender aos estudantes com deficiência auditiva.

Orientações didáticas

Inicie propondo uma observação guiada das imagens, incentivando a curiosidade e a interpretação dos estudantes. Pergunte:

- O que vocês imaginam que essas pessoas estão fazendo?
- Que objetos aparecem nas imagens? Para que eles servem?
- De que forma os movimentos dessas pessoas lembram os artistas do circo que já conhecemos?

Aproveite as respostas para ampliar o repertório dos estudantes sobre os profissionais circenses e as diferentes linguagens artísticas envolvidas nas apresentações.

Fale brevemente com a turma sobre malabarismos e acrobacias, explicando que esses movimentos existem há muito tempo e continuam encantando as pessoas até hoje. Chame a atenção mais uma vez para as imagens.

Depois, estimule a comparação com perguntas simples e significativas, como: Será que os movimentos do passado ainda aparecem nos circos de hoje?

Ao final, convide os estudantes a tentar imitar, com o corpo, os movimentos que aparecem nas imagens, mas, antes, garanta que o local tem espaço suficiente para isso sem representar risco às crianças. Depois, proponha que inventem novos movimentos inspirados no circo. Essa vivência corporal favorece a expressão, a imaginação e o envolvimento sensorial com a arte.

CIRCO: UMA FORMA DE ARTE MUITO ANTIGA

VOCÊ SABIA QUE ALGUMAS CIVILIZAÇÕES JÁ PRATICAVAM MALABARISMO E ACROBACIAS ANTES DE O CIRCO SER COMO O CONHECEMOS?

OBSERVE AS IMAGENS A SEGUIR E VIAJE NO TEMPO.



ESTÁTUA DE UM ACROBATA, SÉCULO 4 A.C., ITÁLIA.



VASO GREGO DO SÉCULO 4 MOSTRANDO CENA COM UM GINASTA.



REGISTROS DE MALABARISMO EM TÚMULO NO EGITO.

72

Atividade complementar

Proponha a criação de desenhos com lápis marrom e tons terrosos, representando uma cena como se estivessem registrando movimentos acrobáticos em uma caverna ou vaso.

1 NA IMAGEM ANTERIOR, O QUE VOCÊ VÊ?

Espera-se que o estudante identifique as pequenas bolas que os malabaristas usam.



VOCÊ JÁ TENTOU FAZER MALABARISMO? JOGUE UMA BOLA PEQUENA PARA CIMA E TENTE PEGAR COM UMA MÃO SÓ. EM SEGUIDA, JOGUE UMA BOLA DE UMA MÃO PARA A OUTRA. É UM TREINO INICIAL DE MALABARISMOS!

OS PRIMEIROS ESPETÁCULOS

MUITO ANTES DE EXISTIREM OS CIRCOS COM LONA E PICADEIRO, AS PESSOAS JÁ FAZIAM APRESENTAÇÕES PARA **ENTRETER** OS OUTROS. NO EGITO ANTIGO, HÁ MAIS DE 4.000 ANOS, JÁ EXISTIAM ACROBATAS E MALABARISTAS QUE SE APRESENTAVAM PARA OS FARAÓS. NA GRÉCIA E EM ROMA, GRANDES ARENAS, COMO O COLISEU, ERAM USADAS PARA CORRIDAS DE CAVALOS E APRESENTAÇÕES DE **GLADIADORES**.

VOCABULÁRIO

ENTRETER: DISTRAIR A ATENÇÃO; MANTER ALGUÉM OCUPADO; PROPORCIONAR DIVERSÃO, LAZER, RECREAÇÃO.

GLADIADORES: ERAM LUTADORES DA ROMA ANTIGA QUE SE APRESENTAVAM EM GRANDES ARENAS, COMO O COLISEU.



COLISEU DE ROMA, ITÁLIA, 2024.

73

Orientações didáticas

Promova uma leitura visual guiada das imagens do Coliseu e da cena de malabarismo egípcio. Estimule a curiosidade com perguntas, como:

- Que tipo de lugar é esse? Para que servia?
- O que essas imagens nos mostram sobre como as pessoas usavam o corpo no passado?

Conte brevemente para a turma o que era o Coliseu, explicando que era um espaço muito antigo, construído pelos romanos, onde aconteciam diferentes tipos de apresentações, algumas muito diferentes das de hoje.

Explore também o vocabulário apresentado. Destaque as palavras “entreter” e “gladiadores” e pergunte:

- Entreter significa só brincar?
- Vocês já ouviram falar nos gladiadores?

Oriente uma conversa com os estudantes sobre as diferenças entre as apresentações do passado, que muitas vezes envolviam violência, e os espetáculos de hoje, que são voltados à arte, à imaginação e à alegria. Reforce que a arte, como o circo, é uma forma de expressão, de convivência e de encantamento.

Realize um treino simples de malabarismo com bolas, conforme indicado no material. Estimule os estudantes a:

- Observar os movimentos.
- Tentar manter o ritmo.
- Revezar com os colegas em dupla, observando e corrigindo posturas.

As bolas utilizadas podem ser feitas com materiais simples e seguros, como papel bem amassado, meias enroladas, bolas plásticas leves ou de borracha macia.

Orientações didáticas

Inicie explicando quem foi Philip Astley, considerado o “pai do circo moderno”. Conte que, em 1768, na Inglaterra, Astley teve a ideia de usar um espaço circular para as apresentações de acrobacias e cavalos, o que facilitava a visualização para o público e melhorava o equilíbrio dos artistas, dando origem ao que hoje chamamos de picadeiro. Ele também inovou ao reunir diferentes atrações em um só espetáculo — como acrobatas, palhaços e mágicos —, criando a estrutura básica dos circos que conhecemos atualmente.

Mostre como o circo passou de apresentações de rua e feiras populares para uma forma mais estruturada de espetáculo, com tenda, cenografia, figurinos e encenação, valorizando elementos como música, luz e narrativa. Isso permite uma ponte com o trabalho de Artes cênicas (movimento, gestos), Música (trilha sonora do espetáculo) e História da arte.

Faça a leitura do texto com a turma, incentivando uma escuta atenta e ativa. Promova uma roda de conversa inicial sobre o que os estudantes já aprenderam sobre o circo.

Em seguida, estimule a observação das três imagens da página. Use-as como ponto de partida para desenvolver o olhar crítico e a leitura de imagem. Pergunte:

- O que há de comum entre elas?
- Para que serve o espaço circular do picadeiro?
- De quais habilidades os artistas precisam para se apresentar nesses espaços?

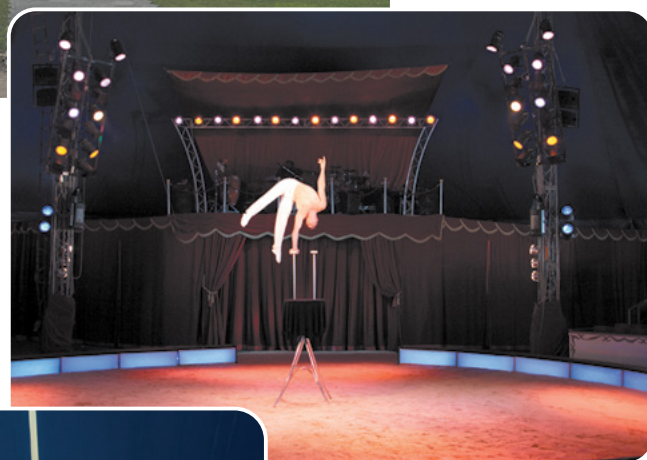
A ARTE DO CIRCO

O CIRCO, COMO CONHECEMOS HOJE, SURTIU HÁ MAIS DE 250 ANOS, NA INGLATERRA. UM CAVALEIRO CHAMADO **PHILIP ASTLEY** TEVE A IDEIA DE CRIAR UM ESPETÁCULO ONDE CAVALOS FAZIAM TRUQUES ENQUANTO ARTISTAS APRESENTAVAM ESPETÁCULOS DE ACROBACIA E MALABARISMO. ELE ORGANIZOU TUDO EM UM GRANDE CÍRCULO, QUE HOJE CHAMAMOS DE PICADEIRO.



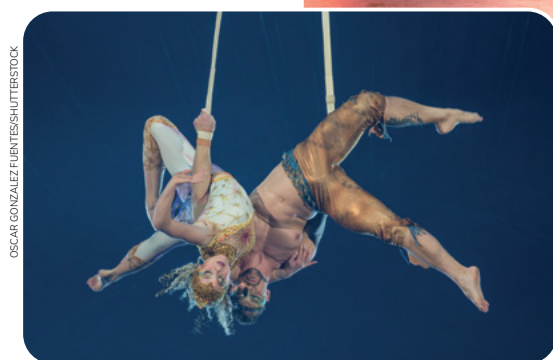
TOM SAUNDERS/SHUTTERSTOCK

CIRCO MONTADO NA SUÍÇA, 2024.



ALTRENDI IMAGES/SHUTTERSTOCK

A PARTE CIRCULAR NO CENTRO DA IMAGEM É O PICADEIRO. FOTO DE 2020.




OSCAR GONZALEZ FUENTES/SHUTTERSTOCK

APRESENTAÇÃO DE TRAPEZISTAS NO CIRCO NA ESPANHA, 2024.

Reforce os termos “picadeiro”, “trapezista” e “espetáculo”, apresentando imagens, vídeos ou até mesmo propondo uma brincadeira de mímica para associar o nome ao movimento ou ao papel do artista no circo.

O CIRCO DE ONTEM E DE HOJE

O CIRCO É UM ESPETÁCULO CHEIO DE MAGIA, NÃO É MESMO? NO PASSADO, MUITOS CIRCOS USAVAM ANIMAIS, COMO ELEFANTES E LEÕES, PARA FAZER TRUQUES EM SUAS APRESENTAÇÕES.

 VOCÊ ACHA QUE O PICADEIRO ERA UM AMBIENTE ADEQUADO PARA ESSES ANIMAIS? CONVERSE COM SEUS COLEGAS A RESPEITO.

HOJE, MUITOS CIRCOS MODERNOS NÃO USAM MAIS ANIMAIS, POIS PERCEBERAM QUE ELAS PRECISAM VIVER EM BOAS CONDIÇÕES, BRINCANDO E CORRENDO, LIVRES COM SUAS FAMÍLIAS. OS ARTISTAS — PALHAÇOS, ACROBATAS, MÁGICOS, MALABARISTAS ETC. — CRIAM ESPETÁCULOS INCRÍVEIS SEM PRECISAR DE ANIMAIS.

VOCÊ SABIA QUE JÁ EXISTEM LEIS QUE PROÍBEM O USO DE ANIMAIS NO CIRCO? COM A AJUDA DE UM ADULTO, PROCURE SABER UM POUCO MAIS SOBRE ESSAS LEIS.



LUIZ AUGUSTO RIBEIRO

CENA DE CIRCO COM ANIMAL.



LUIZ AUGUSTO RIBEIRO

O CIRCO SEM ANIMAIS.

Orientações didáticas

Inicie com a leitura coletiva do texto. Após leitura e apreciação das imagens, promova uma roda de conversa com os estudantes. Explique que, em muitos lugares do Brasil e do mundo, existem leis que proíbem o uso de animais em circos. Essas leis visam a proteger os direitos dos animais, evitando maus-tratos e situações de sofrimento.

Converse com a turma a partir de perguntas, como:

- Por que será que os circos deixaram de usar animais nas apresentações?
- O que podemos fazer para proteger os animais e garantir que sejam bem cuidados?
- Que tipos de apresentações artísticas podemos criar sem usar animais?

Analise com os estudantes a ilustração “Circo legal não tem animal!”. Pergunte:

- Quais artistas aparecem na cena? E as outras pessoas, quem são?
- Como é o ambiente desse novo circo?
- O que deixa o espetáculo bonito, divertido e alegre mesmo sem a presença de animais?

Estimule os estudantes a pensar em atitudes do dia a dia que demonstrem respeito pelos animais – como não prender, não machucar e cuidar com carinho – e relacione essa reflexão ao universo do circo, mostrando que é possível fazer arte, encantar e divertir respeitando a vida.

Orientações didáticas

Realize a leitura coletiva do texto da página com a turma, destacando as perguntas provocadoras e incentivando a participação oral. Explore o papel do palhaço como comunicador: ele fala com o corpo, o olhar, o silêncio e também com a palavra. Pergunte:

- Qual é a importância de rir?
- Por que o palhaço exagera seus gestos?
- O que ele pode nos ensinar com suas trapalhadas?

Convide os estudantes a observar os elementos visuais presentes na imagem da página: as cores das roupas e suas combinações inusitadas; a pintura facial (expressões marcadas, nariz vermelho, olhos); os objetos cênicos (gravatas, chapéus, sapatos grandes).

Pergunte:

- O que chama mais atenção na imagem?
- Por que o palhaço usa roupas e maquiagem tão chamativas?
- Como o visual ajuda a contar uma história ou provocar uma risada?

Oriente a confecção de um palhaço, conforme sugerido ao final da página. Utilize folha separada e estimule o uso de bastante cor. Os materiais podem ser:

- Tinta guache ou lápis de cor;
- Cola colorida, lantejoulas, algodão, papéis picados, EVA.

O PALHAÇO E SUA ARTE

UM PERSONAGEM QUE NÃO PODE FALTAR NO CIRCO É O PALHAÇO! ELE É ESPECIALISTA EM FAZER AS PESSOAS RIREM COM SUAS BRINCADEIRAS, PIADAS ENGRAÇADAS E ROUPAS COLORIDAS.

EXISTEM DIVERSOS TIPOS DE PALHAÇOS, CADA UM TEM SUA PINTURA NO ROSTO E SUAS VESTIMENTAS, DE ACORDO COM SEU PERSONAGEM.

VOCÊ JÁ VIU OU CONHECE UM PALHAÇO?



MARISA CALDIROLO/OLHAPRESS

OS PALHAÇOS PATATI E PATATÁ EM SÃO PAULO, SÃO PAULO, 2011.



- COMO O PALHAÇO NOS FAZ RIR?
- POR QUE SERÁ QUE ELE USA ROUPAS TÃO COLORIDAS?

AS ROUPAS COLORIDAS FAZEM PARTE DO FIGURINO DESSE TIPO DE PALHAÇO. ELAS LEMBRAM OS BOBOS DA CORTE, QUE ERAM OS PALHAÇOS DA ÉPOCA DOS REIS E RAINHAS.

**ATIVIDADE****CRIAÇÃO DE UM PALHAÇO**

EM UMA FOLHA SEPARADA, DESENHE UM PALHAÇO COM TODOS OS SEUS ACESSÓRIOS. DESTAQUE A MAQUIAGEM, A BOCA, O NARIZ E A ROUPA COLORIDA.

VOCÊ PODE DESENHÁ-LO SOZINHO, OU FAZENDO ALGUMA PALHAÇADA! USE BASTANTE COR.

DEPOIS, COMPARTILHE COM SEU PROFESSOR E OS COLEGAS!

76

Estimule a personalização criativa: Você é um palhaço engraçado? Poético? Tímido? Desastrado? Bravo?

Peça aos estudantes que pensem em um nome artístico para o palhaço deles e, se quiserem, inventem uma pequena história sobre ele

Ao final, proponha uma pequena apresentação espontânea (individual ou em grupos), em que cada um possa mostrar sua arte. Se houver tempo, montem um mural em sala.

BIP – O PALHAÇO TRISTE

VOCÊ SABIA QUE EXISTIU UM PALHAÇO CHAMADO **BIP**? ELE NÃO ERA COMO OS OUTROS PALHAÇOS QUE USAM MUITAS CORES E FAZEM BARULHOS ENGRAÇADOS. BIP ERA UM PALHAÇO TRISTE, MAS MUITO QUERIDO POR TODOS!

ELE FOI CRIADO POR **MARCEL MARCEAU** (1923-2007), UM ARTISTA QUE FICOU FAMOSO POR USAR A MÍMICA, OU SEJA, GESTOS E EXPRESSÕES NO LUGAR DAS PALAVRAS.

BIP USAVA UMA ROUPA SIMPLES: UMA CAMISA LISTRADA, UM CHAPÉU ENGRAÇADO COM UMA FLOR E UMA MAQUIAGEM BRANCA NO ROSTO. MESMO SEM FALAR, BIP CONTAVA HISTÓRIAS INCRÍVEIS! ELE FAZIA AS PESSOAS RIREM, CHORAREM E PENSAREM SOBRE A VIDA, APENAS COM SEUS MOVIMENTOS.

ELE IMAGINAVA QUE ESTAVA LUTANDO CONTRA O VENTO, CARREGANDO BALÕES INVISÍVEIS OU ATÉ MESMO SUBINDO UMA ESCADA QUE NÃO EXISTIA! COM BIP, TUDO ERA POSSÍVEL.



DONALD COOPER / ALAMY / FOTARENA

BIP, O PALHAÇO TRISTE.



LUIZ AUGUSTO RIBEIRO

CRIANÇAS A CAMINHO DO CIRCO.

77

Orientações didáticas

Comece com a leitura do texto e, em seguida, conduza uma roda de conversa sobre o personagem Bip:

- Como ele se comunica?
- Você já viu alguém se expressar apenas com gestos?
- É possível contar uma história sem falar nada?

Se possível, apresente à turma um vídeo com o personagem Bip. Antes de assistir, converse com a turma:

- Vocês já viram alguém fazer graça sem dizer nenhuma palavra?
- Será que é possível contar uma história só com gestos e expressões?

Solicite aos estudantes que assistam ao vídeo prestando especial atenção aos gestos e expressões faciais do artista. Ao final, promova uma roda de conversa com perguntas, como:

- O que vocês acham que ele estava fazendo?
- Era engraçado? Por quê?
- Ele usou a boca? E as palavras? Como ele fez a gente entender?
- Se você fosse Bip, o que faria diferente?

Essas observações e perguntas ajudam a desenvolver atenção, leitura corporal, imaginação e expressão artística, dentro do universo lúdico da infância.

Diversificando

Indicação de vídeo:

Le Mime Marceau. Publicado pelo canal Capuseen. Disponível em: <https://youtu.be/XEspRrfXf4?si=-JqFVJtkio6F5AyJ>. Acesso em: 10 jul. 2025.

O vídeo com Marcel Marceau interpretando Bip em performances de mímica é ideal para os estudantes, pois:

- Não tem fala, o que facilita a compreensão por meio da linguagem corporal;
- É visual, poético e engraçado, permitindo conexões com o universo infantil;
- Estimula a imaginação, a escuta atenta e a empatia.

Orientações didáticas

A mímica é uma das formas mais antigas de comunicação artística, valorizada como linguagem universal. Ela amplia a expressividade corporal como veículo da comunicação poética e teatral.

Retome com os estudantes o personagem Bip e a importância de Marcel Marceau, destacando que a mímica não precisa de palavras, apenas do corpo e da imaginação. Leia o boxe **Conhecendo o artista** em voz alta, chamando a atenção para o artista Charlie Chaplin e seu personagem, conhecido no Brasil como Carlitos.

Diversificando**Sugestão de vídeo**

Apresente aos estudantes o vídeo “Bip contra o vento”, com o palhaço mímico Marcel Marceau.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fiqMpgfTxTs>. Acesso em: 21 jul. 2025.

Em seguida, proponha a brincadeira da mímica. Convide os estudantes a fazer os gestos sugeridos. Estimule que cada um crie uma ação diferente para os colegas adivinharem.

Atividade complementar

- **Sugestão de atividade com a família:** Proponha aos estudantes que realizem um jogo de mímica em casa com os familiares, representando profissões, animais ou atividades do cotidiano. Peça que relatem a experiência em sala na aula seguinte.

O QUE É MÍMICA?

MÍMICA É UMA FORMA DE COMUNICAÇÃO. EM VEZ DE USAR PALAVRAS, AS PESSOAS USAM O CORPO, AS MÃOS E AS EXPRESSÕES DO ROSTO PARA CONTAR HISTÓRIAS, MOSTRAR SENTIMENTOS E ATÉ FAZER BRINCADEIRAS.

CONHECENDO O ARTISTA

MARCEL MARCEAU NASCEU NA FRANÇA EM 1923 E FOI UM DOS MÍMICOS MAIS FAMOSOS DO MUNDO.

DESDE PEQUENO, MARCEL GOSTAVA MUITO DE TEATRO E ADORAVA ASSISTIR AOS FILMES DE UM ARTISTA CHAMADO **CHARLIE CHAPLIN**, QUE TAMBÉM UTILIZAVA APENAS GESTOS. INSPIRADO NELE, MARCEL CRIOU BIP, O PALHAÇO TRISTE.

MARCEL MARCEAU CONTAVA HISTÓRIAS APENAS COM GESTOS, SEM USAR PALAVRAS. POR ISSO, ELE FICOU CONHECIDO COMO O "**POETA DO SILÊNCIO**".

EM 1978, MARCEL CRIOU UMA ESCOLA NA FRANÇA PARA ENSINAR OUTRAS PESSOAS A FAZER MÍMICA. MARCEL MORREU AOS 84 ANOS.



MARCEL MARCEAU.

APPHOTOLUS BIVANDRES/IMAGEPLUS

**ATIVIDADE****BRINCAR DE MÍMICA**

VOCÊ JÁ FINGIU QUE ESTAVA SEGURANDO ALGO INVISÍVEL, COMO UM COPO DE ÁGUA OU UM BALÃO?

IMAGINE QUE VOCÊ ESTÁ:

- COMENDO UM SORVETE QUE DERRETE RÁPIDO.
- ESTICANDO UMA CORDA INVISÍVEL.
- ANDANDO CONTRA UM VENTO FORTE.
- CARREGANDO UMA MALA MUITO PESADA.
- SEGURANDO UMA BORBOLETA QUE POUSOU NA MÃO.

AGORA, TENDE IMITAR O QUE IMAGINOU.



1 VOCÊS GOSTARAM DE BRINCAR DE MÍMICA? O QUE FOI MAIS DIVERTIDO?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes relatem sobre suas experiências.

2 COMO VOCÊS SE SENTIRAM SEM PODER USAR PALAVRAS? Resposta pessoal.

3 VOCÊS PERCEBERAM QUE CONSEGUIMOS NOS COMUNICAR COM O CORPO E AS EXPRESSÕES DO ROSTO?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes concordem que é possível se comunicar com o corpo e as expressões faciais.

4 SE VOCÊS PUDESSEM CRIAR UMA HISTÓRIA SÓ COM MÍMICA, SOBRE O QUE ELA FALARIA?

Resposta pessoal. Professor, incentive os estudantes a compartilhar suas histórias com detalhes.

5 E VOCÊ, O QUE PINTARIA SE PUDESSE TRANSFORMAR SEUS SONHOS EM ARTE?

FAÇA UM DESENHO SOBRE A EXPERIÊNCIA DE BRINCAREM DE MÍMICA NO QUADRO ABAIXO.



USE SUA CRIATIVIDADE NA PINTURA!

DEPOIS, COMPARTILHE SEU DESENHO COM COLEGAS.

Produção pessoal.

Orientações didáticas

Retomando a atividade da mímica, conduza um diálogo a partir das perguntas da página, incentivando os estudantes a compartilhar suas vivências com a mímica e como se sentiram ao se comunicar sem palavras.

Depois da conversa, proponha que, organizados em pequenos grupos, os estudantes escolham um sentimento (alegria, medo, surpresa, saudade) ou uma situação do dia a dia (ir ao parque, ganhar um presente, perder um brinquedo). Cada grupo deverá inventar uma pequena cena muda e apresentá-la aos colegas usando mímica. Oriente que usem gestos simples, expressões faciais e movimentos corporais.

Depois, desenvolva a atividade de desenho proposta no material.

Oriente os estudantes a fazer um desenho sobre a experiência de brincar com mímica. Depois, promova a socialização da atividade, expondo os desenhos produzidos e permitindo que cada estudante explique o que desenhou.

Finalize dizendo que, assim como a mímica, a arte também é uma forma de falar com o mundo – com o corpo, com as cores, com os sons ou com os gestos.

Orientações didáticas

Comece lendo com os estudantes o texto da página, destacando as palavras em azul: “acrobacias” e “malabarismos”. Utilize o quadro de vocabulário para explicar os significados, incentivando que os estudantes exemplifiquem com gestos o que entenderam.

Apresente a imagem do circo no livro. Oriente os estudantes a observar com atenção e pergunte:

- Onde está o picadeiro?
- Quantos artistas você consegue contar?
- Como é a iluminação? Que cores aparecem?
- O que será que eles estão fazendo?

Proponha uma vivência corporal e musical com a turma. Para isso, coloque uma música de circo (como marchas circenses) e incentive os estudantes a movimentar-se como palhaços, malabaristas ou dançarinos.

Use lenços, fitas ou tecidos para enriquecer a atividade. Proponha a criação de sons com o corpo (palmas, estalos, batidas de pé) para marcar os ritmos. Relacione esses sons aos instrumentos tocados nas apresentações circenses. Depois da vivência, promova uma conversa, perguntando:

- Qual foi a parte mais divertida da dança?
- Que som ou ritmo lembra o circo para você?
- Que movimento você criaria para apresentar um novo artista do circo?

MÚSICA E DANÇA NO CIRCO



PALHAÇAS EM APRESENTAÇÃO NA ROMÊNIA, 2018.

O CIRCO É UM LUGAR CHEIO DE ALEGRIA, ONDE AS PESSOAS FAZEM APRESENTAÇÕES COMO **ACROBACIAS**, **MALABARISMOS** E BRINCADEIRAS ENGRAÇADAS.

A MÚSICA NO CIRCO ACOMPANHA OS MOVIMENTOS DOS ARTISTAS E AJUDA A CONTAR A HISTÓRIA QUE ELES QUEREM MOSTRAR. IMAGINE UMA MÚSICA BEM ANIMADA, COM TAMBORES QUE FAZEM "TUM-TUM-TUM" E TROMPETES QUE TOCAM "TAN-TAN-TAN-TAN". ESSA MÚSICA FAZ TODO MUNDO QUERER BATER PALMAS E SORRIR.

VOCABULÁRIO

ACROBACIAS: MOVIMENTOS QUE AS PESSOAS FAZEM COM O CORPO, COMO DAR CAMBALHOTAS, SALTAR BEM ALTO OU SE EQUILIBRAR EM LUGARES DIFÍCEIS.

MALABARISMO: QUANDO ALGUÉM JOGA E PEGA OBJETOS NO AR, COMO BOLAS, ARGOLAS, TOCHAS DE FOGO ETC.



ATIVIDADES

VAMOS ESCUTAR UMA MÚSICA DE CIRCO CHAMADA **ENTRADA DOS GLADIADORES?**

Resposta pessoal. Professor, deixe que os estudantes falem livremente sobre suas impressões.

- 1 QUAL FOI A SENSAÇÃO QUE A MÚSICA TROUXE PARA VOCÊ?
- 2 A MÚSICA PARECIA ALEGRE OU TRISTE? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam a música como algo alegre.
- 3 AGORA LEVANTE-SE E DEIXE A MÚSICA GUIAR OS SEUS MOVIMENTOS.
 - PULE COMO UM PALHAÇO ALEGRE;
 - GIRE COMO UM TRAPEZISTA NO AR.
 - USE SUA IMAGINAÇÃO E CRIE MOVIMENTOS QUE COMBINEM COM O RITMO DA MÚSICA.
- 4 BATENDO AS PALMAS DAS MÃOS, ACOMPANHE O RITMO PARA CRIAR UMA **ORQUESTRA** DO CIRCO.
- 5 FAÇA UM DESENHO QUE REPRESENTA OS MOVIMENTOS QUE VOCÊ CRIOU.

VOCABULÁRIO

ORQUESTRA: GRUPO DE MÚSICOS QUE TOCAM INSTRUMENTOS DIFERENTES JUNTOS.

Produção pessoal.

81

Aproveite esse momento para trabalhar os elementos constitutivos da música, como ritmo, altura, intensidade, timbre e melodia. Ajude os estudantes a perceber, por exemplo, se os sons são mais agudos ou graves (altura), fracos ou fortes (intensidade), se o ritmo é acelerado ou moderado, e como o timbre dos instrumentos contribui para criar um clima de festa e espetáculo. Essa escuta guiada contribui para a ampliação do repertório musical e da percepção sensível dos estudantes.

Convide os estudantes a se mover livremente pela sala ao som da música. Oriente-os a pular como palhaços, girar como trapezistas, caminhar em linha reta como equilibristas e simular números de malabarismo. Dê liberdade para que eles criem seus próprios movimentos, batam palmas e acompanhem a música como numa orquestra, incentivando a expressão espontânea.

Após a vivência musical e corporal, proponha que desenhem uma cena com os movimentos que criaram ou de que mais gostaram.

Reserve um tempo para os estudantes apresentarem seus desenhos numa roda de conversa.

Atividade complementar

Monte um circuito de movimentos com obstáculos simples (fita adesiva no chão, cones ou cadeiras), simulando o picadeiro do circo. Cada criança poderá apresentar seu “número artístico” ao som da música.

Orientações didáticas

Diversificando

Reproduza com a turma a música “Entrada dos Gladiadores”, de Julius Fučík, conforme sugerido. Você pode usar este [link](https://youtu.be/NmwTsG_JmOI?si=vwXwSgPf52Qz5dz4): https://youtu.be/NmwTsG_JmOI?si=vwXwSgPf52Qz5dz4. Acesso em: jul. 2025.

Inicie a atividade incentivando a escuta atenta da música. Em seguida, proponha uma conversa exploratória com perguntas, como:

- A música é rápida ou lenta?
- Como essa música faz você se sentir?
- Que tipo de apresentação no circo combina com essa música?

Orientações didáticas

Leia o texto em voz alta e analise com os estudantes as imagens das bailarinas circenses. Pergunte:

- O que elas estão fazendo com o corpo?
- Como será que essas dançarinas se sentem ao se apresentar no alto?
- Que história você acha que elas estão contando com a dança?

Proponha uma vivência de dança livre, se possível, com tecidos coloridos, fitas ou lenços. Coloque uma música instrumental suave.

Incentive os estudantes a:

- Girar, pular, fazer poses e inventar coreografias inspiradas nas imagens.
- Imaginar que estão contando uma história com os movimentos.

Convide os estudantes a criar pequenas sequências de movimentos que expressem uma emoção (alegria, surpresa, medo, coragem). Apresente em duplas ou pequenos grupos.

Após a dança, organize uma roda com a turma e proponha uma conversa acolhedora para que os estudantes compartilhem suas experiências. Conduza a conversa:

- Como você se sentiu dançando com o tecido?
- Que movimentos você mais gostou de fazer?
- Sua dança contou alguma história? Qual era?
- Em que parte da música você quis girar, correr ou parar? Por quê?

Explique que, quando dançamos, usamos o corpo, o espaço (o lugar onde nos movemos), o tempo (se o movimento é rápido ou lento) e a energia (movimentos suaves ou fortes).

DANÇANDO NO CIRCO



A BAILARINA NO CIRCO, 2023.

A BAILARINA DE CIRCO É UMA ARTISTA QUE ENCANTA A PLATEIA COM SEUS MOVIMENTOS DELICADOS E CHEIOS DE GRAÇA. ELA COSTUMA USAR ROUPAS BRILHANTES E COLORIDAS, COM SAIAS RODADAS COM LANTEJOULAS.

NO PICADEIRO, A BAILARINA DANÇA AO SOM DA MÚSICA, GIRANDO, PULANDO E FAZENDO POSES, COMO SE ESTIVESSE CONTANDO UMA HISTÓRIA COM O CORPO. ÀS VEZES, ELA TAMBÉM FAZ APRESENTAÇÕES NO ALTO, COMO NA CORDA BAMBA OU PENDURADA EM TECIDOS COLORIDOS.



DANÇA SINCRONIZADA NO CIRCO NA ESPANHA, 2023.

Encoraje os estudantes a perceber que cada dança foi única e que todos os movimentos expressam algo especial. Mostre que dançar é uma forma de contar histórias e expressar sentimentos, mesmo sem usar palavras.

OED

Oriente os estudantes a explorar o **infográfico** “Aprendendo sobre diferentes artistas do circo”, observando os profissionais e suas funções nas apresentações. Incentive-os a identificar quais habilidades cada artista desenvolve e a comentar quais dessas apresentações já viram ou gostariam de assistir. Depois, proponha que representem em grupo uma cena de circo, escolhendo os papéis que cada um deseja interpretar.



ATIVIDADES

COM FOLHAS DE PAPEL, LÁPIS DE COR E CANETA HIDROCOR, DESENHE SUA CENA FAVORITA DO CIRCO. CAPRICHE NOS DETALHES E NAS CORES. DEPOIS DE TUDO PRONTO, MONTE UMA EXPOSIÇÃO COM SEUS COLEGAS. VOCÊ PODE INCLUIR AS MÁSCARAS DE PALHAÇO E OS DESENHOS FEITOS ANTERIORMENTE.

AO FINAL, CONTE PARA OS COLEGAS E PARA O PROFESSOR COMO FOI DESENHAR, BRINCAR, IMITAR E CONHECER MELHOR O CIRCO.

PARA FINALIZAR, VAMOS BRINCAR DE CIRCO?

EM GRUPOS, CADA ESTUDANTE DEVE ESCOLHER UM PAPEL:

- APRESENTADOR;
- MÁGICO;
- MALABARISTA;
- TRAPEZISTA.
- PALHAÇO;

COM A AJUDA DO PROFESSOR, VOCÊS VÃO ENSAIAR E APRESENTAR SEU ESPETÁCULO DE CIRCO PARA O RESTANTE DA SALA.



OS VÁRIOS PAPÉIS NO CIRCO.

LUÍZ AUGUSTO RIBEIRO

Orientações didáticas

Leia com a turma a proposta da página. Em seguida reserve um tempo para a produção do desenho. Estimule o uso de cores, personagens circenses e elementos visuais aprendidos ao longo do capítulo.

Monte uma galeria ou mural com os trabalhos na sala e, numa roda de conversa, peça aos estudantes para compartilhar suas produções.

Depois, proponha a brincadeira de circo. Para isso, divida a turma em grupos e apresente os papéis: apresentador, malabarista, palhaço, mágico ou bailarino.

Oriente os estudantes a escolher um personagem e pensar em gestos, falas ou movimentos para representá-lo.

Use músicas circenses de fundo para criar o clima da apresentação. Crie um momento de apresentação coletiva para toda a turma, valorizando o protagonismo infantil.

Se possível, grave a apresentação dos grupos e, crie um vídeo para compartilhar com as famílias ou exibir no mural digital da escola. Isso incentiva o protagonismo e valoriza as produções.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender o teatro de sombras como forma de expressão artística;
- Explorar a relação entre luz, corpo e sombra na criação de histórias;
- Estimular a criatividade, a imaginação e a expressividade corporal.

BNCC

(EF15AR19)
(EF15AR21)

Orientações didáticas

Inicie a aula com uma atividade lúdica e sensorial utilizando sombras com o corpo e as mãos. Organize o espaço da sala de forma que fique parcialmente escuro e escolha uma parede branca ou clara como fundo.

Com uma lanterna ou outro foco de luz (como um projetor), mostre para os estudantes como as sombras se formam ao projetar as mãos ou partes do corpo na parede. Faça algumas figuras simples com as mãos (como coelho, pássaro ou árvore) para demonstrar.

Em seguida, convide os estudantes a experimentarem:

- Sozinhos ou em duplas, deixe que se aproximem da luz e criem formas livres com o corpo ou as mãos.
- Incentive que observem o tamanho das sombras (maior ou menor conforme a distância da luz), os formatos que conseguem criar, e como a sombra se movimenta junto com o corpo.

Conduza uma roda de conversa com perguntas, como: O que você viu acontecer com a sua sombra? Quando você se aproximou da luz, o que mudou? Sua sombra parecia um desenho? De quê? Foi difícil ou fácil controlar a forma?

CAPÍTULO

7

TEATRO PARA BRINCAR

LUZ, SOMBRA E IMAGINAÇÃO

VOCÊ JÁ BRINCOU DE FAZER SOMBRA COM AS MÃOS?

ESSA BRINCADEIRA É A BASE DE UM TIPO DE TEATRO CONHECIDO EM VÁRIOS LUGARES DO MUNDO, CHAMADO TEATRO DE SOMBRA.

NO TEATRO DE SOMBRA, USAMOS A LUZ E A SOMBRA PARA CONTAR HISTÓRIAS. UMA LANTERNA, UMA PAREDE OU UM LENÇOL PODEM SE TRANSFORMAR NO PALCO PERFEITO.



SOMBRA DE COELHO FEITA COM AS MÃOS.

O QUE É O TEATRO DE SOMBRA?

NO TEATRO DE SOMBRA, OS ARTISTAS USAM MATERIAIS COMO CARTOLINA, PAPELÃO, TECIDO, AS MÃOS E O CORPO COMO UM TODO PARA FAZER FIGURAS QUE GANHAM VIDA QUANDO ILUMINADAS.

UMA ARTE MUITO ANTIGA

O TEATRO DE SOMBRA EXISTE HÁ MUITOS ANOS! ELE COMEÇOU EM PAÍSES COMO CHINA, INDONÉSIA E NEPAL.



COMPANHIA LUMIATO EM APRESENTAÇÃO DO TEATRO DE SOMBRA IARA, O ENCANTO DAS ÁGUAS.

Esse momento favorece a percepção visual, a imaginação e o entendimento de conceitos como luz, forma, movimento e projeção, preparando os estudantes para experiências artísticas mais complexas com luz e imagem.

Leia o texto em voz alta e chame a atenção para a imagem da Cia Luminato, como exemplo. Comente que o teatro de sombras é praticado em diferentes países e que também pode ser uma forma de contar histórias tradicionais.

Diversificando

Indicação de vídeo

Apresente para a turma pequenos vídeos da **Cia Luminato**, grupo especializado em teatro de sombras.

Disponíveis em: <https://youtu.be/GGaxlXY-8taU?si=edlxgUQtWr8SvY1>, ou em: <https://youtu.be/cMVUnJ8OgPQ?si=C8F3g8qXN-Mhn3ntp>. Acesso em: 11 jul.2025.

HISTÓRIAS MÁGICAS

AS HISTÓRIAS DO TEATRO DE SOMBRAS SÃO MÁGICAS E ENCANTAM PESSOAS DE TODAS AS IDADES. ELAS PODEM FALAR SOBRE CONTOS INFANTIS, LENDAS, MITOS OU ATÉ MESMO PROBLEMAS IMPORTANTES, COMO QUESTÕES SOCIAIS.

OBSERVE AS FORMAS QUE AS SOMBRAS DAS MÃOS CRIAM:



ESQUILO



LEBRE



BORBOLETA



CÃO



CABRA



GANSO



BOI



BURRO



LOBO



ELEFANTE



GALINHA



ARANHA

MILENA MANTOVANI BUZZINARO



CRIANDO SOMBRAS ANIMADAS

AGORA, PEGUE UMA LANTERNA PARA CRIAR AS SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS.

EXPERIMENTE COM SUAS MÃOS:

- TENTE CRIAR FORMAS DE ANIMAIS COMO NA IMAGEM ACIMA.
- MEXA OS DEDOS PARA QUE OS ANIMAIS “GANHEM VIDA”.

CRIE UM CENÁRIO DE FLORESTA:

- PEGUE FOLHAS, GALHOS OU OUTROS OBJETOS E POSICIONE-OS NA FRENTE DA LUZ.
- USE SUA IMAGINAÇÃO PARA FAZER UMA HISTÓRIA COM OS ANIMAIS QUE VIVEM NESSA FLORESTA.

EM UMA FOLHA SEPARADA, CRIE UM DESENHO DA BRINCADEIRA COM SOMBRAS.

85

Atividade complementar

Monte uma exposição com os desenhos criados. Dê título às histórias de sombras feitas pelos grupos e pendure os trabalhos com legendas.

Diversificando

Indicação de vídeo

Se achar interessante, mostre o vídeo: **Como fazer sombras de animais com as mãos para crianças**, do canal umComo. No vídeo, são apresentadas algumas formas de fazer animais usando as mãos e sombras. Disponível em: https://youtu.be/Gx7nw5QC0zQ?si=6_vs0LLPqQz7Nefi. Acesso em: 11 jul. 2025.

Orientações didáticas

Dê continuidade à proposta de brincar com sombras, desta vez promovendo a criação de histórias com personagens e cenários. Chame a atenção dos estudantes para a imagem apresentada e demonstre como formar com as mãos as figuras apresentadas no material. Faça isso de forma lúdica, valorizando a participação e a imaginação do grupo.

Se houver lanternas disponíveis, distribua entre os estudantes organizados em duplas ou pequenos grupos e incentive-os a movimentar as mãos para animar as sombras. Oriente-os a experimentar reproduzir os animais sugeridos na imagem e a explorar outras criações próprias.

Convide a turma a montar uma pequena “floresta” no espaço da sala, utilizando galhos, folhas secas, tecidos verdes, papéis coloridos ou outros objetos disponíveis na frente da luz. Explique que esse cenário servirá como pano de fundo para que os animais-sombra possam interagir: um coelho que corre entre as árvores, uma aranha que desce por um fio invisível, um pássaro que voa entre os galhos.

Após a vivência, proponha que os estudantes façam um desenho registrando a brincadeira. Oriente que representem:

- O animal que escolheram ou criaram com as mãos;
- O cenário montado;
- Algum momento da história encenada.

Esse registro ajuda a fixar a experiência, além de estimular o olhar artístico e a reconstrução da narrativa por meio da linguagem visual.

Orientações didáticas

Se possível, projete a imagem para que todos vejam com atenção. Questione os estudantes:

- Quais objetos vocês reconhecem sobre a mesa?
- O que a sombra formada mostra?

Explore a ideia de que objetos simples podem formar imagens complexas quando iluminados de maneira criativa. Em seguida, leia o texto com a turma e relacione-o com temas de Ciências ao discutir lixo, reaproveitamento e sustentabilidade. Pergunte:

- O que podemos fazer para reutilizar objetos antes de descartá-los?

Atividade complementar

Proponha uma atividade colaborativa de criação artística a partir de materiais reutilizáveis. Se possível, peça aos estudantes que tragam de casa objetos limpos e seguros, como embalagens de produtos, garrafas plásticas, caixas de papelão, rolos de papel higiênico ou de papel-toalha, e latas. Destaque que não devem ser trazidos materiais de vidro ou qualquer item cortante ou perfurante, para garantir a segurança de todos.

Organize os estudantes em pequenos grupos e proponha a montagem de esculturas coletivas com esses materiais. Em seguida, utilize lanternas para iluminar as esculturas e observar as sombras projetadas nas paredes ou em papéis grandes. Acione a imaginação, convidando os estudantes a desenhar as formas das sombras, criando personagens, cenas ou abstrações inspiradas nas projeções.

DISCUTINDO O DIA A DIA**OBRAS DE LUZ E SOMBRA**

ALÉM DO TEATRO, TAMBÉM É POSSÍVEL CRIAR OUTROS TIPOS DE ARTE USANDO LUZ E SOMBRA!

TIM NOBLE E SUE WEBSTER SÃO ARTISTAS DO REINO UNIDO. ELES USAM OBJETOS COMUNS, E ATÉ MESMO MATERIAIS DESCARTADOS, PARA CRIAR MONTAGENS. COM A LUZ, ELAS FORMAM SOMBRAS QUE LEMBRAM IMAGENS CONHECIDAS, COMO ROSTOS, PRÉDIOS OU ANIMAIS.

OBSERVE O EXEMPLO AO LADO, EM QUE OS ARTISTAS USARAM DIVERSOS MATERIAIS PARA FORMAR UM PÔR DO SOL.

PÔR DO SOL SOBRE MANHATTAN,
POR TIM NOBLE E SUE WEBSTER,
110 x 31 x 75 CM. INSTALAÇÃO
MULTIMÍDIA, 2003.



© TIM NOBLE AND SUE WEBSTER. ALL RIGHTS RESERVED. DACSA/ARTIMAGE 2022. PHOTO: ANDY KEATES

OLHA QUE INTERESSANTE**A ARTE E O MEIO AMBIENTE**

AO PRESTAR ATENÇÃO NA IMAGEM, VOCÊ PODE PERCEBER QUE OS OBJETOS NA MESA SÃO AQUELES QUE MUITAS VEZES JOGAMOS FORA. ASSIM, PODEMOS DIZER QUE ESSA DUPLA TRANSFORMA OS MATERIAIS, DANDO UM NOVO SIGNIFICADO A ELES.

ESSE TIPO DE REUTILIZAÇÃO, ALÉM DE DAR NOVA VIDA AOS OBJETOS E DE AJUDAR O MEIO AMBIENTE, TAMBÉM INCENTIVA A CRIATIVIDADE!

86

Essa proposta amplia a percepção visual, trabalha a coordenação motora, incentiva o reaproveitamento de materiais e desenvolve a criatividade de forma lúdica e sustentável.

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Neste momento, é importante que você reconheça que está trabalhando um dos **Temas Contemporâneos Transversais: Meio Ambiente**. A abordagem da reutilização de materiais cotidianos, aliada à criação artística, favorece o desenvolvimento de atitudes responsáveis em relação ao meio ambiente, incentivando a consciência crítica, a sustentabilidade e o cuidado com o planeta.

Orientações didáticas

Em uma roda de conversa, pergunte: O que vocês jogaram fora essa semana? Alguma dessas coisas poderia virar uma obra de arte?

Promova uma conversa sobre consumo consciente, lixo e criatividade, aproveitando as obras de Tim Noble e Sue Webster para refletir sobre o consumo e a reutilização de materiais.

Apresente a foto dos artistas e, se possível, de outras obras deles e leia o texto com a turma, propondo que pensem em algo útil ou divertido para criar com materiais que não usamos mais.

Outra proposta é montar um “cantinho da criação sustentável” com garrafas PET, tampas, papelão, latas, potes, embalagens limpas e outros materiais recicláveis, onde os estudantes possam brincar e criar esculturas, brinquedos ou utensílios decorativos. Peça que deem nome às obras e que expliquem para a turma o que imaginaram ao criá-las. Oriente os estudantes a desenharem o objeto que criaram ou escreverem uma palavra ou frase explicativa sobre sua utilidade ou história imaginada.

AS OBRAS DE TIM NOBLE E SUE WEBSTER NOS FAZEM PENSAR:

- SERÁ QUE CONSUMIMOS DEMAIS? SERÁ QUE PODERÍAMOS REUTILIZAR MAIS COISAS?

ANTES DE JOGAR ALGO FORA, VALE PARAR E PENSAR:

- ISSO AINDA PODE SER ÚTIL?

E VOCÊ, O QUE ACHA? O QUE PODERÍAMOS CRIAR COM COISAS QUE NÃO USAMOS MAIS, COMO GARRAFAS DE PLÁSTICO, CAIXAS DE LEITE, LATAS DE ALUMÍNIO OU OUTROS MATERIAIS QUE SERIAM DESCARTADOS? PENSEM EM ALGO ÚTIL OU DIVERTIDO, COMO BRINQUEDOS, ENFEITES OU ATÉ OBJETOS PARA A CASA. COMPARTILHEM SUAS IDEIAS!



TIM NOBLE E SUE WEBSTER EM SEU ESTÚDIO, 2011.



CASAS E CARROS DE BRINQUEDO FEITOS DE CAIXAS DE LEITE E GARRAFAS DE PLÁSTICO.

87

Atividade complementar

Organize uma “Feira de Reutilização Criativa” na escola. As famílias podem visitar e conhecer as produções dos estudantes. Aproveite para promover uma campanha de descarte consciente.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Peça aos responsáveis que ajudem os estudantes a selecionar objetos que poderiam ser reaproveitados em casa. Sugira também uma noite de “brinquedo reciclado em família”, incentivando a criação de algo juntos.

BNCC

(EF15AR18)
(EF15AR21)
(EF15AR22)

Orientações didáticas

Mostre as imagens da página e, se possível, apresente outras, de bonecos de luva, varas e fios para ampliar o repertório visual.

Seria bastante interessante fazer uma visita ao site do Grupo Giramundo para os estudantes conhecerem um pouco mais sobre o teatro de bonecos e suas diferentes formas.

Diversificando

Giramundo. Disponível em: <https://giramundo.org/>. Acesso em 29 set. 2025.

Apresenta a trajetória de um importante grupo de teatro de bonecos do Brasil, fundado em 1970, em Belo Horizonte. Nele, é possível visitar o Museu Giramundo. O site valoriza a tradição do teatro de bonecos e sua contribuição para a arte e a cultura brasileiras.

Explore com os estudantes, nas imagens, a ideia de “cenário” e “personagem”, perguntando:

- Como o cenário ajuda a contar a história?
- O que faz um boneco parecer vivo?

Essas perguntas incentivam a escuta atenta, a expressão oral e o olhar criativo. Essa investigação contribui para que os estudantes compreendam como os elementos do teatro comunicam emoções, lugares e acontecimentos.

CONTAR HISTÓRIAS COM O TEATRO



• VOCÊ JÁ BRINCOU DE CONTAR HISTÓRIAS?

- COMO VOCÊ FEZ? USOU ALGUM MATERIAL?
- VOCÊ JÁ ASSISTIU A ALGUMA PEÇA DE TEATRO PARECIDA COM AS APRESENTADAS NAS FOTOGRAFIAS? VOCÊ GOSTOU?

AS APRESENTAÇÕES DE TEATRO DE BONECOS ENCANTAM CRIANÇAS E ADULTOS. COM CENÁRIOS CHEIOS DE DETALHES E HISTÓRIAS ENVOLVENTES, OS ESPETÁCULOS VALORIZAM A CULTURA E A TRADIÇÃO DESSA ARTE MUITO ANTIGA. A EXPERIÊNCIA TRANSPORTA O PÚBLICO PARA UM MUNDO DE FANTASIA, ESTIMULANDO A CRIATIVIDADE E O INTERESSE PELAS ARTES.

APRESENTAÇÃO DO ESPETÁCULO **UM BAÚ DE FUNDO**, DA COMPANHIA GIRAMUNDO, EM BELO HORIZONTE, MINAS GERAIS, 2023.



BETH FREITAS/DIVULGAÇÃO



DIVULGAÇÃO

APRESENTAÇÃO DO ESPETÁCULO **PEDRO E O LOBO**, DA COMPANHIA GIRAMUNDO, EM CONTAGEM, MINAS GERAIS, 2025.

88

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 7**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, se gostaram do que ouviram (caso de músicas, por exemplo). Se necessário, promova mais uma escuta, seguida de uma conclusão. Esse exercício ajuda a criar o hábito de escutar com atenção; respeitar o silêncio durante a audição, entre outras coisas. Não deixe de providenciar alternativas para atender aos estudantes com deficiência auditiva.

ASSIM COMO NO TEATRO DE SOMBRAS, AS HISTÓRIAS PODEM SER CONTADAS DE MUITOS JEITOS: COM VÁRIOS ATORES, CENÁRIOS E ROUPAS DIFERENTES, OU ATÉ POR UMA SÓ PESSOA NO PALCO. AS HISTÓRIAS TAMBÉM PODEM SER CONTADAS COM BONECOS OU COM OBJETOS QUE USAMOS NO DIA A DIA, COMO UMA COLHER OU UMA CAIXA.

NO TEATRO, MUITOS OBJETOS GANHAM VIDA E MUITOS ARTISTAS TRANSFORMAM OBJETOS EM PERSONAGENS. OBSERVE A IMAGEM A SEGUIR.



DIVULGAÇÃO

ESPETÁCULO INFANTIL **ÚLTIMA NOTÍCIA**, DA COMPANHIA TRUKS TEATRO DE BONECOS, EM SÃO PAULO, SÃO PAULO, 2023.

- 1 COMO SÃO OS PERSONAGENS REPRESENTADOS?
- 2 SÃO TODOS HUMANOS OU TÊM PERSONAGENS QUE NÃO EXISTEM DE VERDADE?
- 3 ALÉM DE PESSOAS, O QUE MAIS PODEMOS COLOCAR COMO PERSONAGENS EM UMA PEÇA DE TEATRO?

89

A Companhia Truks é um importante grupo de teatro de bonecos do Brasil. Criada em 1990, realiza espetáculos em escolas, teatros e eventos dentro e fora do país, encantando públicos de todas as idades. O grupo é reconhecido pela qualidade técnica e criatividade no uso de bonecos, objetos e figuras animadas, muitas vezes manipuladas por mais de uma pessoa ao mesmo tempo. Suas apresentações misturam fantasia, emoção e temas importantes do nosso dia a dia, envolvendo crianças, jovens e adultos com histórias sensíveis, poéticas e bem-humoradas.

Diversificando

Se achar interessante, visite o site da Companhia Truks com os estudantes.

Cia Truks Teatro de Bonecos. Disponível em: <https://www.truks.com.br/>. Acesso em: 11 jul. 2025.

Proponha aos estudantes que tragam objetos limpos de casa (colheres, caixas, copos descartáveis, papéis, sacolas) para construir personagens. Em grupos, eles podem criar uma pequena história e apresentar para a turma.

Para ajudá-los na criação, mostre exemplos simples de personagens feitos com objetos (por exemplo: colher com olhinhos colados).

Circule pelos grupos e ajude na construção da história com perguntas guiadas (Quem é o personagem? Onde ele vive? O que aconteceu com ele?). Ofereça tempo e espaço adequados para a construção e a encenação.

Organize uma roda de conversa após as apresentações:

- Foi difícil transformar o objeto em personagem?
- Como o objeto ajudou a contar a história?

Orientações didáticas

Explore a imagem da Cia Truks com atenção aos detalhes dos personagens criados com objetos. Questione os estudantes:

- O que os objetos representam?
- Como ganharam “vida”?
- Continue com a leitura da página e com as perguntas apresentadas.

Orientações didáticas

Peça aos estudantes para observarem atentamente os materiais usados na cena da Cia Truks presentes na imagem. Pergunte: Que objetos vocês reconhecem? Eles lembram algum personagem ou animal?

Proponha que inventem nomes e histórias para os personagens formados com tigelas e copos de plástico. Incentive os estudantes a imaginar as vozes, os movimentos e os sentimentos desses personagens.

Oriente os estudantes a utilizarem as linhas disponíveis para escrever uma breve descrição ou história sobre os personagens observados na imagem. Você pode criar um texto coletivo com a turma.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Sugira que a família ajude o estudante a montar um “boneco de objeto” com materiais reaproveitáveis. Eles podem tirar uma foto juntos e enviar para a escola ou o estudante pode fazer um desenho do boneco criado e compartilhar com a turma os materiais utilizados.

-  **4** OBSERVANDO A IMAGEM A SEGUIR, VOCÊ SABE RESPONDER QUE OBJETOS SÃO ESTES? ELES PARECEM TER GANHADO VIDA NO PALCO!

Espera-se que o estudante responda que foram feitos com tigelas de plástico e copos coloridos.



COMPANHIA TRUKS NO ESPETÁCULO ZOO-ILÓGICO.

- 5** OLHANDO OS PERSONAGENS DA IMAGEM ANTERIOR NOVAMENTE, IMAGINE: O QUE ESTÁ ACONTECENDO NA CENA?

ESCREVA ABAIXO O QUE VOCÊ IMAGINA QUE ELES ESTEJAM CONVERSANDO.



Espera-se que o estudante elabore uma breve cena com falas sobre a imagem anterior.



CRIE PERSONAGENS COM OBJETOS DA SALA DE AULA

USE A IMAGINAÇÃO SEM MEDO! NO TEATRO, TUDO PODE ACONTECER. QUEM SABE O LÁPIS VIRA UM SUPER-HERÓI E A BORRACHA É SUA MELHOR AMIGA? OU TALVEZ A CADEIRA SEJA UM ROBÔ INCRÍVEL!

O QUE FAZER:

ESCOLHA UM OBJETO DA SALA DE AULA:

- PODE SER UM LÁPIS, UMA BORRACHA, UMA CADEIRA OU ATÉ A LOUSA. OLHE AO REDOR E ESCOLHA ALGO QUE VOCÊ ACHA INTERESSANTE.

DÊ VIDA AO OBJETO:

- PENSE: SE ESSE OBJETO FOSSE UM PERSONAGEM, COMO ELE SERIA?
- ELE É TÍMIDO OU SUPERCORAJOSO?
- ELE GOSTA DE CONTAR HISTÓRIAS ENGRAÇADAS OU É UM GRANDE AVENTUREIRO?

CRIE UMA VOZ E UM JEITO DE SE MOVIMENTAR:

- COMO SERIA A VOZ DO SEU PERSONAGEM? GROSSA, FINA OU ENGRAÇADA?
- ELE ANDA RÁPIDO, DEVAGAR, RASTEJA OU PULA COMO UM COELHO?

APRESENTE O PERSONAGEM:

- CONTE PARA A TURMA O NOME DO SEU PERSONAGEM E UMA CURIOSIDADE SOBRE ELE.
- MOSTRE COMO ELE FALA E SE MOVIMENTA.

BRINQUE COM OS AMIGOS:

- FORMEM DUPLAS OU GRUPOS E CRIEM UMA HISTÓRIA COM OS PERSONAGENS QUE VOCÊS INVENTARAM.



NATHALIA MOLEDA/DIVULGAÇÃO

Orientações didáticas

Antes de ler o texto, convide os estudantes a procurarem objetos na sala que despertem interesse (com sua supervisão). Estimule a observação de formas, cores e texturas dos objetos. Relembre os personagens criados pela Cia Truks, com diferentes materiais.

Chame a atenção dos estudantes para o passo a passo da atividade proposta. Oriente-os para que imaginem personalidades, vozes e trejeitos para os objetos.

Pergunte:

- Esse personagem é tímido? Engraçado? Herói? Curioso?
- Como é a voz?
- Como ele se movimenta?

Organize um momento de apresentação para que cada grupo mostre seu personagem e conte sua história.

Orientações didáticas

Faça a leitura compartilhada do texto da página e depois converse com a turma:

- Alguém já assistiu a um teatro de bonecos?
- Como eram os bonecos?
- Quem os manipulava?

Diversificando**Indicação de vídeos:**

Mostre um vídeo curto com apresentação de bonecos, destacando os movimentos e as vozes. Você pode usar um dos vídeos a seguir, publicados pelo canal TV Brasil:

- **Teatro de Bonecos: Paco e o Tempo.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xwEhblUHDQI>. Acesso em: 11 jul. 2025.
- **Teatro de Bonecos: Peh Quo Deux.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6EsmSPx8IVs>. Acesso em: 11 jul. 2025.
- **Teatro de Bonecos: A Lenda do príncipe que tinha rosto.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xSwU-Tqlv9WI>. Acesso em: 11 jul. 2025.

Após a exibição do vídeo, conduza uma conversa com os estudantes, destacando os movimentos, as vozes e a expressividade dos personagens. Isso ajuda a ampliar o repertório e a percepção artística da turma, pergunte:

- Como os bonecos se movimentavam?
- Que tipos de vozes eles tinham?
- O que chamou mais atenção na história?

Acolha com atenção as respostas espontâneas do grupo. Valorize cada observação feita pelos estudantes.

TEATRO DE BONECOS

UMA DAS FORMAS MAIS ANTIGAS DE FAZER TEATRO É UTILIZANDO BONECOS.

ESSES BONECOS PODEM PARECER PESSOAS, ANIMAIS, OBJETOS OU ATÉ CRIATURAS MÁGICAS. NO TEATRO, ELES “GANHAM VIDA” QUANDO A GENTE OS MOVIMENTA, COMO SE ESTIVESSEM REALMENTE FALANDO OU SE MEXENDO.

FANTOCHES

UM TIPO DE BONECO MUITO CONHECIDO É O FANTOCHE. ELE É COMO UMA LUYA QUE A GENTE COLOCA NA MÃO PARA FAZER OS MOVIMENTOS. MEXENDO OS DEDOS, PODEMOS FAZER O FANTOCHE ABRIR E FECHAR A BOCA, BALANÇAR A CABEÇA E ATÉ ACENAR COM OS BRAÇOS.

VOCÊ JÁ BRINCOU COM FANTOCHES? RELEMBRE COM SEUS COLEGAS AS BRINCADEIRAS QUE PODEM SER FEITAS COM ESSE TIPO DE BONECO TÃO UTILIZADO EM PEÇAS DE TEATRO PARA CRIANÇAS.



MILENA MANTOVANI BUZZINARO

92

Atividade complementar

Proponha aos estudantes criar, em casa, um fantoche com ajuda da família, usando uma meia ou sacola reaproveitada. Depois, eles devem levá-lo à escola para uma nova apresentação. Se optar pela realização desta proposta, organize um momento para as apresentações.

MARIONETES

OUTRO TIPO DE BONECO É A MARIONETE, QUE É MOVIMENTADA COM CORDAS OU COM VARAS.



TEATRO COM MARIONETES CONTROLADOS PELOS ATORES MAURÍCIO SANTANA E ANDERSON GANGLA EM SÃO PAULO, SÃO PAULO, 2006.



ESPETÁCULO DE MARIONETES EM MIANMAR, 2014.

ESSES BONECOS TÊM NOMES DIFERENTES EM CADA LUGAR DO BRASIL. EM MINAS GERAIS, SÃO CHAMADOS DE **BRIGUELA**. EM SÃO PAULO, O NOME QUE DÃO É **JOÃO MINHOCA**. NA BAHIA, SÃO CONHECIDOS COMO **MANÉ GOSTOSO**. EM PERNAMBUCO, SE CHAMA **MAMULENGO**. JÁ NO RIO GRANDE DO NORTE E NA PARAÍBA, O NOME É **JOÃO REDONDO**.

Orientações didáticas

Solicite aos estudantes que observem com atenção as imagens da página. Ajude-os a perceber que se trata de apresentações com marionetes, bonecos manipulados por cordas ou varas.

Inicie uma conversa com perguntas que incentivem a leitura da imagem e a percepção artística:

- O que vocês veem nessas cenas?
- Como os bonecos se movimentam?
- Quem está controlando os bonecos?
- Como será que o público vê esse tipo de apresentação?
- Vocês sabiam que esses bonecos recebem nomes diferentes em cada lugar do Brasil?

Aproveite o texto da página para destacar os nomes regionais dos bonecos:

- Briguela (MG);
- João Minhoca (SP);
- Mané Gostoso (BA);
- Mamulengo (PE);
- João Redondo (RN e PB).

Você pode propor que os estudantes tentem imitar os movimentos de marionetes com o corpo ou que inventem um nome para um boneco da sua região. Essa abordagem amplia a compreensão das diversas tradições culturais brasileiras e valoriza a diversidade do teatro de bonecos.

Projete ou mostre aos estudantes um mapa do Brasil ajude-os a localizarem nele os estados mencionados. Relacione cada estado ao nome tradicional do boneco.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Convide os estudantes a conversarem com seus familiares e perguntarem se eles já ouviram falar de **João Redondo**, **João Minhoca**, **Mané Gostoso** ou outro nome parecido usado para bonecos de teatro popular. Com a ajuda da família, eles podem pesquisar se há alguma tradição local relacionada ao teatro de bonecos, contação de histórias ou personagens típicos da região. Depois, o estudante registra o que descobriu por meio de um desenho ou de uma pequena descrição escrita, compartilhando suas descobertas com a turma.

Orientações didáticas

Verifique se os estudantes conhecem apresentações com o mamulengo, um teatro de bonecos típico do Nordeste brasileiro. Diga que, assim como os outros bonecos, o mamulengo é uma forma de contar histórias por meio da manipulação de personagens e que ele faz parte da cultura popular, sendo uma tradição viva em Pernambuco e outros estados.

Apresente aos estudantes as imagens dos bonecos e do Museu do Mamulengo, localizado em Olinda (PE), e leia com eles o box informativo da página. Pergunte se já viram apresentações semelhantes e incentive que compartilhem suas experiências.

Conduza uma conversa sobre o que observam nas imagens:

- Como são os bonecos?
- O que mais chama a atenção em suas roupas e expressões?
- Como os bonecos são manipulados? Eles têm articulações? Por onde o artista os segura?
- O que se pode perceber sobre os materiais usados?

Depois, peça aos estudantes que observem com atenção os detalhes dos bonecos: suas roupas, rostos, expressões e posições. Destaque que os mamulengos são manipulados com as mãos por baixo do boneco, e que alguns têm articulações nos braços ou na cabeça, o que permite que os movimentos sejam mais expressivos e teatrais.

OLHA QUE INTERESSANTE

O **MAMULENGO** É UM BONECO TÍPICO DO NORDESTE BRASILEIRO. O NOME PROVAVELMENTE VEM DA EXPRESSÃO “MÃO MOLENGA”, PORQUE É A MÃO QUE DÁ MOVIMENTO E VIDA AO BONECO.

OS MAMULENGOS SÃO TÃO IMPORTANTES PARA A CULTURA BRASILEIRA QUE EXISTE UM LUGAR ESPECIAL PARA PRESERVÁ-LOS: O **MUSEU DO MAMULENGO**, EM OLINDA, PERNAMBUCO. ESSE MUSEU GUARDA OS BONECOS E MANTÉM VIVA ESSA ARTE.



MUSEU DO MAMULENGO, OLINDA, PERNAMBUCO. ESPAÇO ONDE ACONTECEM EXPOSIÇÕES E APRESENTAÇÕES PARA CRIANÇAS E ADULTOS. 2018.

**ONDE FICA?**

MUSEU DO MAMULENGO –
ESPAÇO TIRIDÁ

MERCADO EUFRÁSIO
BARBOSA, LARGO
DO VARADOURO. EM
VARADOURO, OLINDA,
PERNAMBUCO.

BONECOS EM EXPOSIÇÃO
NO MUSEU DO MAMULENGO.
OLINDA, PERNAMBUCO, 2018.

Chame a atenção para os braços levantados e os gestos exagerados, características importantes nesse tipo de teatro popular, que ajudam a contar a história mesmo quando o cenário é simples. Explique que, normalmente, o artista (chamado de mamulengueiro) fica escondido atrás do pano de cena, para que o público se concentre apenas nos bonecos e na narrativa.



ATIVIDADE

VAMOS CRIAR NOSSO PRÓPRIO BONECO!

VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA CRIAR UM BONECO? PEÇA AJUDA PARA A SUA FAMÍLIA.

PASSO A PASSO

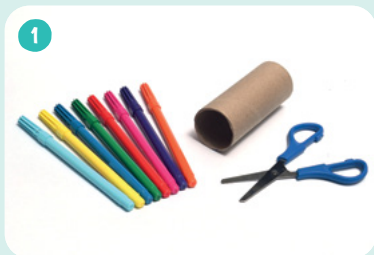
VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- UM ROLO DE PAPELÃO (DE PAPEL HIGIÊNICO);
- CANETAS HIDROCOR PARA DESENHAR E COLORIR;
- TESOURA SEM PONTA.

PEÇA AJUDA DE UM ADULTO!

COMO FAZER:

1. USE LÁPIS OU CANETA PARA DESENHAR NA PARTE DE CIMA DO ROLO O CONTO RNO DO ROSTO DO SEU BONECO, QUE SERÁ UM GATO. INCLUA AS ORELHAS E UMA GRAVATA NA PARTE DE BAIXO.
2. DESENHE O FORMATO DO CORPO NO RESTANTE DO ROLO. ADICIONE DETALHES, COMO AS PATAS E A CAUDA.
3. NO ROSTO, INCLUA OLHOS, NARIZ, BOCA E BIGODES. USE LINHAS SIMPLES E BEM DEFINIDAS PARA DAR VIDA AO GATO.
4. USE UMA CANETA PRETA PARA DESENHAR LISTRAS NA CAUDA E NO CORPO, ALÉM DE PEQUENOS DETALHES PARA REALÇAR O ROSTO.



FOTOS: FERNANDO FAVRETTI/CIQUIAR IMAGENS



95

Orientações didáticas

Prepare a sala para a oficina de bonecos. Para isso, organize os materiais antes da atividade. Incentive o uso de materiais reaproveitados (rolos de papel, sobras de cartolina, entre outros). Monte uma estação de criação coletiva com diversos itens de apoio: caneta hidrocor, cola, tesouras sem ponta, lantejoulas, pedaços de tecido, botões.

Leia as instruções com os estudantes e vá mostrando as etapas enquanto eles acompanham em seu próprio material. Ajude-os a identificar olhos, orelhas, patas e cauda no desenho do rolo de papel, valorizando suas criações.

Atividade complementar

Proponha que desenhem o cenário onde o gato poderá viver.

Orientações didáticas

Acompanhe a etapa de confecção do boneco e verifique se os estudantes conseguiram recortar o rolo de papel e outros detalhes. Oriente os que desejarem colorir ou pintar para tornar seu boneco mais expressivo.

Em uma roda de conversa, questione:

- Qual é o nome do seu boneco?
- Onde ele vive?
- Ele tem amigos?
- Qual é a comida favorita dele?
- Qual é a idade dele?

Incentive que cada estudante a contar brevemente sua história antes de escrevê-la. Oriente que escrevam uma frase por etapa: Nome? Onde vive? O que aconteceu com ele? Como a história termina?

Ajude os estudantes com mais dificuldade, permitindo o uso de desenhos e ditado oral para o professor ou colegas escreverem.

Depois da criação e produção, crie um momento de exposição na sala. Os estudantes podem falar o nome de seus bonecos e contar a história criada por eles. Fotografe os trabalhos para compartilhar com as famílias ou montar um mural.

Para trabalhar com o boxe **Saiba mais**, leia com os estudantes a indicação de livro e pergunte se algum deles já o conhece. Você pode pegar o livro emprestado da biblioteca da escola e reservar um momento diário para a turma fazer os desafios.

5. COM UMA TESOURA SEM PONTA, CORTE AO REDOR DO ROSTO DO GATO, SEPARANDO AS ORELHAS E O TOPO DA CABEÇA, E MANTENHA O RESTANTE DO CORPO.
6. SE PREFERIR, PINTE O GATO.
7. CONFIRA SE TODOS OS DETALHES ESTÃO DEFINIDOS. DEPOIS DISSO, O GATO ESTÁ COMPLETO, PRONTO PARA BRINCAR.
8. DÊ UM NOME AO SEU BONECO, INVENTE UMA HISTÓRIA SOBRE ELE E MOSTRE PARA SEUS COLEGAS.
9. ESCREVA O NOME DO BONECO E SUA HISTÓRIA. PODE ESCREVER DO SEU JEITO!

Espera-se que o estudante elabore uma breve história. A história pode ter falas ou não, um ou mais

personagens, desde que o gato faça parte dela.

SAIBA MAIS

- **ERA UMA VEZ UM TEATRO**, PUBLICADO PELA EDITORA BIRUTA, CONVIDA OS LEITORES A DECIFRAR AS “PALAVRAS ENIGMÁTICAS”. COMBINANDO TEXTO E ILUSTRAÇÕES, O LIVRO PROPÕE UM DESAFIO DIVERTIDO: INTERPRETAR AS IMAGENS PARA ENTENDER A HISTÓRIA.

**Atividade complementar**

- **Sugestão de trabalho com a família:** Sugira que os responsáveis leiam a história escrita pela estudante e conversem sobre o personagem criado. Incentive que o estudante refaça a atividade em casa com a família, criando novos personagens a partir de outros rolos de papel ou materiais recicláveis. Solicite que os responsáveis escrevam uma pequena frase contando como foi o momento de criação com o estudantes.

JUNTE OS BONECOS DA TURMA E MONTEM UMA PEÇA DE TEATRO. EM GRUPOS, COM A AJUDA DO PROFESSOR, REGISTREM AS IDEIAS E ORGANIZEM A HISTÓRIA EM UMA SEQUÊNCIA SIMPLES DE ATOS.

PREPARAÇÃO PARA O ESPETÁCULO



1. CENÁRIO E PALCO

- CRIEM O PALCO PARA O TEATRO DE BONECOS UTILIZANDO UMA CAIXA GRANDE, TECIDO OU UMA ESTRUTURA SIMPLES COM PAPELÃO.

2. PERSONAGENS

- CADA MEMBRO DO GRUPO APRESENTA SEU BONECO, DANDO A ELE UM NOME E UMA FUNÇÃO.

3. MÚSICA E AMBIENTAÇÃO

- ESCOLHAM UMA MÚSICA OU CRIEM PEQUENOS EFEITOS SONOROS PARA DAR MAIS VIDA AO ESPETÁCULO. A MÚSICA PODE SER USADA PARA APRESENTAR OS PERSONAGENS, MARCAR MOMENTOS IMPORTANTES DA APRESENTAÇÃO OU CRIAR UM CLIMA ENVOLVENTE PARA A HISTÓRIA.

4. ENSAIOS

- ENSAIEM DE QUE MANEIRA CONSEGUEM MOVIMENTAR OS BONECOS E CRIAR VOZES OU SONS PARA ELES. CRIEM FALAS SIMPLES E INTERAJAM UNS COM OS OUTROS NA HISTÓRIA.

5. APRESENTAÇÃO DO ESPETÁCULO

- CADA GRUPO APRESENTA SUA HISTÓRIA.

6. COMPARTILHANDO EXPERIÊNCIAS

- APÓS A APRESENTAÇÃO, CONVERSE COM SEUS COLEGAS.
- COMO FOI APRESENTAR COM O SEU BONECO?
- O QUE MAIS GOSTOU DE CRIAR E MOSTRAR?
- COMO FOI TRABALHAR EM EQUIPE PARA CONTAR UMA HISTÓRIA?

Orientações didáticas

Agora que todos criaram seus próprios bonecos, explique aos estudantes que irão montar um teatro dos bonecos gatos. Cada grupo vai imaginar uma história divertida ou emocionante com os personagens.

Se preciso, ajude os grupos desenvolver e a escrever ideias simples, organizando os acontecimentos em uma sequência e preparando uma apresentação com os bonecos.

Monte os grupos de forma equilibrada, garantindo que todos os estudantes tenham papel ativo.

Reserve um momento para a construção coletiva do palco com caixas de papelão, tecidos e tintas. Permita que os estudantes tragam objetos recicláveis de casa para enriquecer o cenário.

Apoie os grupos na criação do enredo com início, meio e fim. Use perguntas-guia como: Quem é o personagem principal? Qual é o conflito da história? Como ela termina?

Recomende aos estudantes que experimentem diferentes vozes e movimentos com os bonecos. Organize uma “Mostra de Teatro de Bonecos” na sala. Se possível, registre-a com fotos e vídeos para criar uma memória visual da experiência.

Atividade complementar

Após o espetáculo, proponha que cada estudante desenhe uma cena da apresentação do grupo.

Organize um mural coletivo com os desenhos e frases sobre o que aprenderam.

Objetivos gerais da seção

- Reconhecer a arte como forma de contar histórias e despertar a imaginação.
- Observar e interpretar elementos visuais de uma obra de arte.
- Estimular a curiosidade e a expressão oral por meio da leitura de imagem.

BNCC

(EF15AR01)

(EF15AR03)

(EF15LP07)

Orientações didáticas

Esta unidade trata da relação entre arte, narrativa e cultura popular. Ao longo das páginas, os estudantes são convidados a explorar obras visuais, músicas, danças e lendas que expressam tradições culturais brasileiras e de outros povos. Por meio da leitura de imagens, da escuta sensível, da produção artística e de atividades lúdicas, eles desenvolvem a imaginação, a oralidade, a criatividade e o reconhecimento da arte como linguagem que transmite histórias, valores e identidades coletivas.

Ao iniciar o estudo, apresente aos estudantes a reprodução da obra **A Cuca**, de Tarsila do Amaral, incentivando a observação atenta da imagem. Direcione o olhar da turma para os detalhes presentes na composição e peça que descrevam o que veem, incentivando diferentes interpretações.

Chame a atenção especialmente para o canto inferior direito da pintura, onde aparecem figuras como um sapo, um tatu e um ser indefinido, que podem estar se preparando para “entrar em cena”. Convide os estudantes a imaginarem o que pode acontecer a seguir e a darem nomes e histórias a esses personagens.



OBSERVE A OBRA.



©TARSILA DO AMARAL LICENCIAMENTO E EMPREENDIMENTOS LTDA

A CUCA, 1924, DE TARSILA DO AMARAL. ÓLEO SOBRE TELA, 73 CM x 100 CM. MUSEU DE GENOBLE, GENOBLE, FRANÇA.

EM 1924, TARSILA DO AMARAL PINTOU SUA OBRA **CUCA** BASEADA NESSA PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA ESCREVEU PARA SUA FILHA CONTANDO QUE ESTAVA FAZENDO “UM BICHO ESQUISITO, NO MEIO DO MATO, COM UM SAPO, UM TATU E OUTRO BICHO INVENTADO”.

98

Aproveite a conversa para trazer à tona o universo do imaginário popular, perguntando se os estudantes conhecem a personagem Cuca, tão presente nas histórias do folclore brasileiro, em especial nas obras do escritor Monteiro Lobato. Pergunte também sobre as experiências delas com lendas e histórias fantásticas que já tenham ouvido na família ou na escola.

Por fim, explique que a arte também pode ser uma forma de contar histórias e expressar sentimentos. A obra de Tarsila do Amaral é um exemplo disso, pois une cores vibrantes, formas lúdicas e personagens imaginários para representar elementos do folclore brasileiro com um olhar moderno e criativo.

Essa observação inicial prepara os estudantes para explorar a arte como narrativa visual, ao longo da unidade.

TARSILA DO AMARAL NASCEU EM 1º DE SETEMBRO DE 1886, EM UMA FAZENDA EM CAPIVARI, NO INTERIOR DE SÃO PAULO. DESDE PEQUENA, ELA ADORAVA DESENHAR E PINTAR, TRANSFORMANDO O MUNDO AO SEU REDOR EM CORES E FORMAS. SUA FAMÍLIA A APOIAVA MUITO, E ELA PÔDE ESTUDAR ARTE EM PARIS, NA FRANÇA.



CONVERSE COM OS COLEGAS:

- O QUE VOCÊ ACHA QUE A CRIATURA AMARELA ESTÁ FAZENDO?
- QUE OUTROS ANIMAIS OU SERES VOCÊ VÊ NA IMAGEM?
- ONDE VOCÊ ACHA QUE ESSA CENA ESTÁ ACONTECENDO?
- O QUE SERÁ QUE ESTARIA ACONTECENDO SE ESSA IMAGEM FOSSE PARTE DE UMA HISTÓRIA?
- A CRIATURA DESTES QUADROS TEM O NOME DE CUCA, UM PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO. VOCÊ JÁ OUVIU FALAR NELE?

- DESENHE A SUA CUCA. COMO ELA SERIA?



As respostas esperadas devem refletir a imaginação, percepção visual e interpretação criativa da obra. Espera-se que os estudantes respondam de forma espontânea e lúdica, como:

- "Ela está pulando", "parece que está dançando ou fugindo de algo" e "talvez esteja tentando pegar alguma coisa".
- "Vejo um jacaré ou um bicho grande de boca aberta", "tem uns bichinhos pequenos que parecem pássaros" e "parece que tem uma árvore semelhante a um bicho também".
- "No meio da floresta", "parece ser perto de um rio ou um lago" etc.
- "A Cuca pode estar fugindo de alguém", "ela está brincando com os outros bichos" e "talvez esteja tentando assustar os animais".
- Resposta pessoal.

99

Orientações didáticas

Convide os estudantes a observarem um pouco mais a obra **A Cuca**. Peça a eles que olhem para as cores usadas, os personagens presentes e o cenário da pintura. Chame a atenção para o quadro de perguntas da página, que será o ponto de partida para a conversa.

As questões ampliam a percepção visual, promovem o exercício da imaginação e fortalecem a expressão oral. Incentive respostas abertas e valorize diferentes interpretações, sem buscar uma "resposta certa".

Aproveite o interesse dos estudantes para perguntar se já viram apresentações com personagens fantásticos, como as de circos ou espetáculos teatrais. Pergunte: Você já viu algum espetáculo parecido em um circo ou teatro? Se sim, como ele era?

Depois, direcione a conversa perguntando sobre o nome do quadro: Você já ouviu falar da Cuca? O que sabe sobre ela? Essa criatura da imagem lembra o que você imagina quando pensa na Cuca das histórias?

Peça aos estudantes para desenhar sua própria versão da Cuca, inspirando-se na obra de Tarsila, criando uma nova interpretação visual para esse personagem do folclore.

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Os conteúdos desta unidade contemplam o **Tema Contemporâneo Transversal: Multiculturalismo** por meio da apresentação e exploração de aspectos de diversas manifestações populares do Brasil e de outros países, promovendo a ampliação do repertório cultural dos estudantes e o respeito à diversidade.

Objetivos gerais do capítulo

- Reconhecer e valorizar manifestações culturais brasileiras;
- Relacionar lendas e mitos do folclore com a diversidade cultural do Brasil.

BNCC

(EF15AR08)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

O folclore é um importante meio de preservação da cultura popular, funcionando como uma forma de resistência, memória coletiva e expressão criativa do povo. É uma arte coletiva e funcional, que nasce da convivência e da necessidade de significar o mundo.

Inicie a conversa perguntando aos estudantes se eles já pensaram em ser artistas ou se gostariam de participar de alguma apresentação cultural, como uma festa, uma peça de teatro ou um espetáculo folclórico. Aproveite o texto da página para explicar que o Boi de Mamão é uma brincadeira muito animada e cheia de personagens que encantam o público. Mas, para tudo isso acontecer, muitas pessoas trabalham juntas.

Chame a atenção para a importância da comunidade na realização do Boi de Mamão, propondo alguns questionamentos:

- Quem você acha que costura as roupas?
- Quem toca os instrumentos?
- Quem monta o espaço da apresentação?

Converse com a turma sobre os bastidores dessas festas e os diferentes papéis que as pessoas podem exercer: desde artistas até quem ajuda com a organização, o transporte, a alimentação e a divulgação.

CAPÍTULO

8

HISTÓRIAS DO FOLCLORE

BOI DE MAMÃO

O BOI DE MAMÃO É UMA BRINCADEIRA MUITO ANIMADA QUE ACONTECE EM FESTIVAIS, PRINCIPALMENTE NA REGIÃO DE SANTA CATARINA, NO SUL DO PAÍS. NELA, OS PERSONAGENS DANÇAM E CANTAM ENQUANTO CONTAM A HISTÓRIA DE UM BOI QUE FINGE ESTAR DOENTE.

OS PERSONAGENS SÃO FIGURAS COMO O VAQUEIRO, O MÉDICO E A BERNUNÇA, UM BICHÃO QUE ASSUSTA E DIVERTE O PÚBLICO. A MÚSICA, TOCADA COM VIOLÃO, PANDEIRO E TAMBOR, DEIXA TUDO MAIS ALEGRE E ANIMADO.

O BOI DE MAMÃO É UMA TRADIÇÃO QUE MANTÉM VIVA A CULTURA DO POVO BRASILEIRO.

O **FOLCLORE** TEM HISTÓRIAS INCRÍVEIS. CADA REGIÃO DO NOSSO PAÍS TEM SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS, QUE NOS ENSINAM MUITO SOBRE A CULTURA DE UM LUGAR.



BOI DE MAMÃO, FLORIANÓPOLIS, SANTA CATARINA, 2025.

VOCABULÁRIO

FOLCLORE: É O CONJUNTO DE NARRATIVAS DA TRADIÇÃO ORAL, HISTÓRIAS, MITOS E LENDAS, BRINCADEIRAS, MÚSICAS E DANÇAS POPULARES, RECEITAS, ADIVINHAS E TRAVA-LÍNGUAS, FESTAS, SABERES TRADICIONAIS, ENTRE OUTRAS MANIFESTAÇÕES DO POVO.

1 COM A AJUDA DE SEU PROFESSOR, ESCREVA O NOME DE ALGUMAS LENDAS E DE MITOS QUE VOCÊ E SUA TURMA CONHECEM.

Resposta pessoal. Seguem algumas lendas e mitos conhecidos no Brasil:

- Curupira: O protetor das florestas, que tem os pés virados para trás.
- Saci-Pererê: Um menino travesso de uma perna só, que usa um gorro vermelho.
- Boitatá: Uma cobra de fogo que protege a natureza.
- Iara: A sereia dos rios, que encanta os pescadores.
- Boto cor-de-rosa: Um boto que se transforma em homem e encanta as pessoas.

100

Incentive os estudantes a perceberem que manifestações como essa são construídas coletivamente e que todos podem contribuir, mesmo sem estar no palco.

Continue a conversa, perguntando se alguém já assistiu a uma apresentação do Boi de Mamão ou de alguma manifestação semelhante (como Bumba meu Boi). Converse sobre as lendas e personagens típicos do folclore conhecidos pela turma, (Saci, Curupira, Iara etc.). Aproveite para conceituar e explicar o que é folclore e sua importância.

Com a ajuda da turma, liste os nomes de lendas e mitos conhecidos. Escreva-os na lousa ou em um cartaz coletivo. Encoraje os estudantes a explicarem, com suas palavras, o que se lembram dessas histórias. Para terminar, solicite que registrem os nomes de mitos e lendas que a turma conhece.

BRINCANDO COM LENDAS BRASILEIRAS

LENDAS SÃO HISTÓRIAS QUE FAZEM PARTE DE MUITAS CULTURAS. ELAS PASSAM DE **GERAÇÃO A GERAÇÃO** E FALAM DE PERSONAGENS, LUGARES OU ACONTECIMENTOS, MISTURANDO REALIDADE E IMAGINAÇÃO.

A CUCA E SEU CALDEIRÃO

TARSILA DO AMARAL CRIOU SUA PRÓPRIA VERSÃO DA CUCA EM 1924. ELA ESCREVEU PARA SUA FILHA CONTANDO QUE ESTAVA FAZENDO “UM BICHO ESQUISITO, NO MEIO DO MATO, COM UM SAPO, UM TATU E OUTRO BICHO INVENTADO”.



ATIVIDADE

CRIANDO A CUCA COM MASSINHA OU PAPEL

PEÇA AJUDA DE UM ADULTO!

PASSO A PASSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 ROLO DE PAPEL HIGIÊNICO OU 5 FOLHAS DE PAPEL-JORNAL;
- 4 COLHERES DE SOPA DE COLA BRANCA;
- 1 COLHER DE SOPA DE FARINHA DE TRIGO OU AMIDO DE MILHO;
- 1 COLHER DE SOPA DE ÁGUA;
- 1 COLHER DE CHÁ DE VINAGRE PARA CONSERVAR A MASSA DE MODELAR.

COMO FAZER:

1. RASGUE O PAPEL EM PEDAÇOS PEQUENOS.
2. COLOQUE OS PEDAÇOS NA ÁGUA E ESPERE UNS 10 MINUTOS, ATÉ FICAR BEM MOLE!
3. PEÇA AJUDA A UM ADULTO PARA TIRAR O EXCESSO DE ÁGUA.
4. MISTURE O PAPEL COM A COLA, A FARINHA, A ÁGUA E O VINAGRE. MEXA BEM COM AS MÃOS ATÉ FORMAR UMA MASSA.
5. SE ESTIVER GRUDANDO MUITO, PODE COLOCAR UM POUCO MAIS DE FARINHA.
6. PRONTO! AGORA VOCÊ PODE MODELAR SUA CUCA DO JEITO QUE QUISER. DEPOIS, DEIXE SECAR EM AMBIENTE EXTERNO POR 1 OU 2 DIAS. QUANDO SECAR, VOCÊ PODE PINTAR SUA CUCA COM TINTA GUACHE!

101

Inicie a atividade lendo com a turma o texto **A Cuca e seu caldeirão**. Aproveite o momento para explicar que Tarsila do Amaral também se inspirava em histórias populares como tema para suas obras, convidando os estudantes a rever a imagem da página 98. Em seguida, conduza uma conversa com os estudantes sobre o que eles sabem a respeito da Cuca e outras lendas do folclore brasileiro. Pergunte, por exemplo: O que é uma lenda? Por que elas são importantes para o nosso povo?

Depois da conversa, proponha a atividade prática de criação. Com o material previamente organizado em sala, oriente os estudantes na confecção da massa de modelar caseira. Em seguida, incentive-os a modelar a figura da Cuca, outros personagens do folclore ou até mesmo a inventar novos personagens. Ao final, organize uma exposição com os trabalhos em um espaço da sala, criando uma “Mostra dos Seres Fantásticos da Turma”, para valorizar as criações e promover a apreciação entre os colegas.

Orientações didáticas

Lendas e mitos são formas simbólicas de narrar o mundo. A mitologia é uma maneira de interpretar a realidade, por meio do imaginário coletivo, que se manifesta e é transmitido oralmente por gerações. A lenda explica, por meio de imagens e fantasias, os acontecimentos e os valores de um povo.

BNCC

(EF15AR01)
(EF15AR23)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Segundo Cascudo (2012), o folclore é uma forma viva de transmissão de saberes e valores que conectam o homem ao seu território e história. Os personagens, como o Curupira e o Boitatá, representam a sabedoria popular em relação à proteção da natureza. O Curupira é o guardião mítico das florestas. Sua lenda é um aviso simbólico sobre os perigos de desrespeitar a natureza.

Comece perguntando aos estudantes se já ouviram falar em Curupira ou Boitatá. Leia com eles os textos sobre essas duas figuras do folclore brasileiro que atuam como guardiões da natureza. Pergunte o que eles já conheciam sobre esses personagens e incentive-os a compartilhar histórias ou informações que ouviram em casa ou na escola.

Em seguida, promova uma conversa sobre a importância das florestas e dos recursos naturais, refletindo com a turma sobre as atitudes humanas, que podem proteger ou prejudicar o meio ambiente.

Atividade complementar

Peça aos estudantes que criem um desenho de um parque imaginário, com árvores, rios, animais e espaços onde o Curupira poderia viver. Trabalhe com colagem e pintura, utilizando papéis reciclados e materiais reaproveitados, reforçando a consciência ecológica. Para finalizar, amplie a experiência com a leitura compartilhada de outras lendas indígenas e folclóricas, como a da lara, do Boto e do Uirapuru, enriquecendo o repertório cultural da turma e aprofundando as reflexões sobre o vínculo entre as histórias e a preservação da natureza.

O CURUPIRA E A FLORESTA



DIZ A LENDA QUE O CURUPIRA É O PROTETOR DA FLORESTA. ELE É UM SER MÁGICO, PEQUENINO, COM CABELOS BEM VERMELHOS E TEM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS.

O CURUPIRA CUIDA DE TODAS AS ÁRVORES E DOS ANIMAIS. DIZEM QUE ELE É MUITO RÁPIDO E QUASE NINGUÉM O CONSEGUE VER. ELE TAMBÉM GOSTA DE **PREGAR PEÇAS** EM QUEM ENTRA NA FLORESTA SEM CUIDADO, COMO FAZER BARULHOS MISTERIOSOS OU ESCONDER COISAS. MAS, SE VOCÊ RESPEITAR A NATUREZA, O CURUPIRA SERÁ SEU AMIGO E CUIDARÁ PARA QUE TUDO FIQUE EM PAZ.



MILENA MANTOVANI B.

VOCABULÁRIO

PREGAR PEÇAS: SIGNIFICA FAZER BRINCADEIRAS PARA ENGANAR ALGUÉM DE MANEIRA DIVERTIDA. PODE SER UMA PEGADINHA, UMA SURPRESA OU ATÉ UM TRUQUE ENGRAÇADO PARA DIVERTIR OS AMIGOS.



ATIVIDADE

Veja orientações no Manual do Professor.



1 O QUE VOCÊ ACHOU DA HISTÓRIA? *Resposta pessoal.*

2 COMO VOCÊ CUIDA DA NATUREZA?

- FAÇA UM DESENHO DE UMA FLORESTA CHEIA DE ÁRVORES E ANIMAIS. NÃO SE ESQUEÇA DE COLOCAR O CURUPIRA, O PROTETOR DA NATUREZA, CUIDANDO DE TUDO! VOCÊ TAMBÉM PODE INVENTAR BICHOS MÁGICOS PARA VIVER NESSE LUGAR ESPECIAL.
- COMO O CURUPIRA, PENSE EM MANEIRAS DE PROTEGER A NATUREZA. USE UMA FOLHA AVULSA PARA DESENHAR COMO VOCÊ AJUDARIA A CUIDAR DESSE AMBIENTE TÃO IMPORTANTE!

BOITATÁ – A COBRA DE FOGO

DIZEM QUE O BOITATÁ É UMA COBRA DE FOGO QUE BRILHA NO ESCURO E DESLIZA PELOS CAMPOS PROTEGENDO A NATUREZA. DURANTE O DIA, NINGUÉM O VÊ, MAS, À NOITE, ELE DESPERTA PARA PROTEGER AS ÁRVORES, OS RIOS E OS ANIMAIS.

102

OED

Oriente os estudantes a explorar o **infográfico** “Explorando mais personagens do folclore brasileiro”. Incentive-os a comentar o que já conhecem sobre cada figura e proponha que escolham um personagem para criar uma pequena cena ou narrativa inspirada nele.

Para um melhor aproveitamento do **áudio 8**, consulte as orientações presentes na página 88.

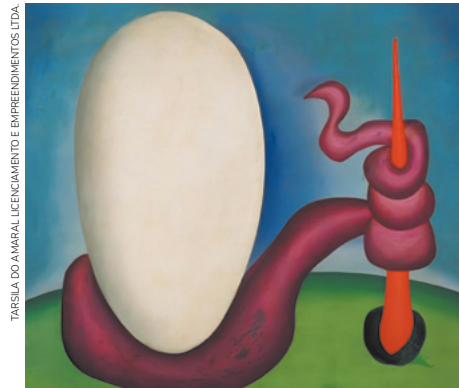
Interdisciplinaridade com Língua Portuguesa

Ao abordar os personagens e histórias do folclore brasileiro, considere um trabalho em conjunto com Língua Portuguesa, explorando o gênero textual lenda.

APRECIE ALGUNS ARTISTAS QUE REPRESENTARAM COBRAS EM SUA ARTE



ENTIDADES, 2021, DE JAIDER ESBELL. DUAS SERPENTES CÔSMICAS COM 24 METROS NO LAGO DO PARQUE IBIRAPUERA, EM SÃO PAULO, SÃO PAULO, 2021.



URUTU, 1928, DE TARSILA DO AMARAL. ÓLEO SOBRE TELA, 60,5 CM × 72,5 CM. COLEÇÃO GILBERTO CHATEAUBRIAND. MUSEU DE ARTE MODERNA, RIO DE JANEIRO, RIO DE JANEIRO.

COMO VOCÊ VIU, AS COBRAS APARECEM EM MUITAS OBRAS DE ARTISTAS, REPRESENTANDO DIFERENTES IDEIAS, COMO A FORÇA DA NATUREZA, A PROTEÇÃO E O MISTÉRIO.

TARSILA DO AMARAL, POR EXEMPLO, PINTOU A COBRA **URUTU**, ENQUANTO JAIDER ESBELL CRIOU SERPENTES CÔSMICAS GIGANTES, QUE REPRESENTAM O PODER E A CONEXÃO COM O UNIVERSO.

JÁ YAKA HUNI KUIN, ARTISTA INDÍGENA DO POVO HUNI KUIN, QUE VIVE NO ESTADO DO ACRE, TRAZ A COBRA EM SUAS OBRAS COMO UM SÍMBOLO DE ESPIRITUALIDADE, PROTEÇÃO E CONEXÃO COM AS TRADIÇÕES DESSE POVO. SUAS PINTURAS MISTURAM PADRÕES GRÁFICOS TRADICIONAIS COM ELEMENTOS DA CULTURA INDÍGENA.



REPRESENTAÇÃO ARTÍSTICA DE UMA MULHER INDÍGENA, PELA ARTISTA YAKA HUNI KUIN. OBSERVE A COBRA EM PRETO E VERMELHO.

103

Orientações didáticas

Durante a atividade, apresente à turma as três obras selecionadas nesta página, se possível projetando-as em tamanho maior, e destacando que, embora todas representem cobras, cada artista utiliza um estilo próprio e atribui significados diferentes à figura desse animal. Aproveite o momento para chamar a atenção para a leitura das imagens, orientando os estudantes a observar os elementos constitutivos das artes visuais, como formas, linhas, cores, texturas, composições e expressões presentes em cada obra.

Leia o texto da página e, em seguida, promova um debate em sala, incentivando os estudantes a refletirem:

- Por que será que tantos artistas representaram cobras em suas obras?
- Que sentimentos essas imagens despertam em você?

Incentive-os a trazer à tona impressões pessoais, memórias e sensações, respeitando a diversidade de interpretações.

Na leitura de imagem guiada, conduza os estudantes a descreverem o que veem em cada obra:

- Quais formas predominam?
- Como são usadas as cores?
- O que o artista quis transmitir?

Aproveite para destacar a diferença entre pintura (obra bidimensional, feita sobre uma superfície plana) e escultura (obra tridimensional, que ocupa espaço e pode ser vista por vários ângulos), ampliando a compreensão sobre as linguagens artísticas. Essa abordagem favorecerá o desenvolvimento do olhar sensível, crítico e criativo da turma.

Diversificando

Sugestão de visita virtual:

Para aprofundar a apreciação de obras com temáticas ligadas à natureza, espiritualidade e culturas indígenas, acesse a página do Museu de Arte Indígena. Disponível em: <https://maimuseu.com.br/>, e faça uma visita virtual em: <https://www.tourvirtual360.com.br/mai/mai.html>.

Orientações didáticas

Tarsila do Amaral (1886–1973) é reconhecida por sua contribuição decisiva à consolidação da arte moderna no Brasil, embora não tenha participado da Semana de Arte Moderna de 1922. Sua inserção no modernismo ocorreu de forma posterior, porém profundamente significativa, a partir de sua vivência e formação artística na Europa, em especial em Paris, onde entrou em contato com as vanguardas europeias.

Ao retornar ao Brasil, Tarsila incorporou elementos dessas linguagens à cultura brasileira, criando uma estética inovadora e singular. Sua obra promoveu um diálogo entre o moderno e o nacional, evidenciado na valorização de temas populares, nas cores vibrantes e nas formas simplificadas que passaram a representar uma identidade visual autenticamente brasileira.

A artista, mesmo ausente do evento inaugural do Modernismo no Brasil, tornou-se uma de suas figuras centrais, sendo responsável por ampliar e consolidar os ideais modernistas no campo das artes visuais.

Apresente aos estudantes a imagem de Tarsila do Amaral e converse com a turma sobre quem foi essa importante artista brasileira. Mostre como suas obras são marcadas por cores vibrantes, formas criativas e figuras inspiradas no Brasil.

TARSILA DO AMARAL É UMA PINTORA BRASILEIRA MUITO IMPORTANTE. VAMOS APRENDER MAIS SOBRE ELA?

**CONHECENDO A ARTISTA**

FINE ART IMAGES/HERITAGE IMAGES/IMAGE PLUS

TARSILA FICOU FAMOSA POR PINTURAS QUE PARECIAM VINDAS DE UM SONHO. EM SEUS QUADROS, ANIMAIS, PLANTAS E PESSOAS TINHAM FORMAS E CORES CHEIAS DE IMAGINAÇÃO!

RETRATO DE TARSILA DO AMARAL, C. 1925.

UM DOS QUADROS MAIS CONHECIDOS DELA SE CHAMA **ABAPORU** E QUE FAZ PARTE DE UM MOVIMENTO BRASILEIRO CHAMADO MODERNISMO. ESSE MOVIMENTO QUERIA MOSTRAR O BRASIL COMO UM LUGAR ÚNICO E CHEIO DE CULTURA.

ALÉM DESSA OBRA, TARSILA PINTOU MUITOS OUTROS QUADROS INCRÍVEIS, COMO **OPERÁRIOS**, SEMPRE MISTURANDO SUAS MEMÓRIAS DA INFÂNCIA NA FAZENDA COM SUA CRIATIVIDADE.



TARSILA DO AMARAL LICENCIAMENTO E EMPREENDIMENTOS LTDA.

ABAPORU, 1928, DE TARSILA DO AMARAL. ÓLEO SOBRE TELA, 85 CM x 73 CM. MUSEU DE ARTE LATINO-AMERICANO DE BUENOS AIRES (MALBA), BUENOS AIRES, ARGENTINA.

**ATIVIDADE****1 COM A AJUDA DO SEU PROFESSOR, PESQUISE:**

- QUAIS MATERIAIS E TÉCNICAS ELA USAVA PARA PINTAR?
Resposta: Ela usava tintas a óleo e telas, além de fazer esboços com lápis e carvão.
- O QUE INSPIRAVA SUAS OBRAS?
Resposta: Tarsila se inspirava nas cores do Brasil, na cultura popular, na natureza e nas paisagens do interior.
- QUAIS OUTROS ARTISTAS FORAM IMPORTANTES PARA O MODERNISMO BRASILEIRO?

104

Espera-se que os estudantes encontrem nomes como Anita Malfatti, Menotti Del Picchia, Mário de Andrade e Oswald de Andrade.

Em seguida, oriente uma leitura coletiva da obra **Abaporu**, uma de suas pinturas mais conhecidas. Pergunte aos estudantes o que eles veem na imagem, que formas e cores chamam mais a atenção e o que imaginam que esse personagem está fazendo. Aproveite para questionar o que significa o nome **Abaporu**.

Conte que é uma palavra indígena que significa “homem que come gente” e que inspirou o Movimento Antropofágico na arte brasileira, que buscava valorizar a cultura nacional.


MÚSICAS FOLCLÓRICAS

AS MÚSICAS FOLCLÓRICAS SÃO CANÇÕES POPULARES E TRADICIONAIS QUE FAZEM PARTE DA SABEDORIA DE UM POVO. ELAS SÃO TRANSMITIDAS DE GERAÇÃO A GERAÇÃO, ATRAVÉS DA **TRADIÇÃO ORAL**. MUITAS VEZES, NINGUÉM SABE EXATAMENTE QUEM AS CRIOU, POIS FORAM SENDO CANTADAS E COMPARTILHADAS AO LONGO DO TEMPO.

ESSAS MÚSICAS COSTUMAM CONTAR HISTÓRIAS, FALAR DE BRINCADEIRAS E DE PERSONAGENS MÁGICOS, COMO O SACI E A CUCA. ALGUMAS MUITO CONHECIDAS SÃO “PEIXE-VIVO”, “MARCHA SOLDADO” E “BOI DA CARA PRETA”. *Veja orientações no Manual do Professor.*

VOCABULÁRIO

TRADIÇÃO ORAL: É O JEITO COMO HISTÓRIAS, MÚSICAS, LENDAS E COSTUMES SÃO PASSADOS DE GERAÇÃO A GERAÇÃO APENAS POR MEIO DA FALA, SEM SEREM ESCRITOS. É ASSIM QUE MUITAS HISTÓRIAS FOLCLÓRICAS E MÚSICAS POPULARES CHEGARAM ATÉ NÓS.

 VAMOS CANTAR E BRINCAR COM ALGUMAS CANÇÕES? ALÉM DE DIVERTIDAS, ELAS FAZEM PARTE DA CULTURA E DAS TRADIÇÕES DO NOSSO PAÍS. SEU PROFESSOR VAI ENSINAR VOCÊ A CANTAR.

PEIXE VIVO

COMO PODE O PEIXE VIVO
VIVER FORA DA ÁGUA FRIA?
COMO PODE O PEIXE VIVO
VIVER FORA DA ÁGUA FRIA?
COMO PODEREI VIVER
COMO PODEREI VIVER

SEM A TUA, SEM A TUA
SEM A TUA COMPANHIA?
SEM A TUA, SEM A TUA
SEM A TUA COMPANHIA?

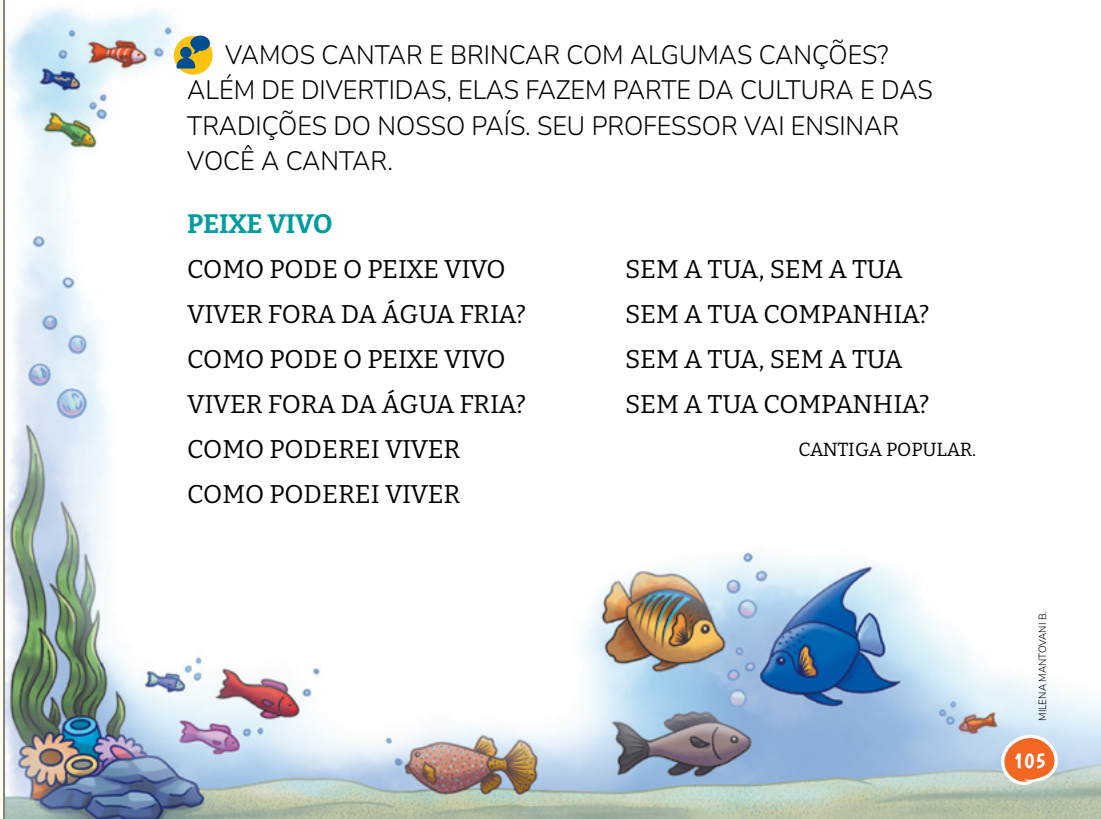
CANTIGA POPULAR.

Orientações didáticas

Explique aos estudantes que as cantigas de roda fazem parte de um processo cultural e que, além de serem uma brincadeira, em geral têm origem popular e são passadas oralmente de geração a geração.

Em uma roda de conversa, pergunte aos estudantes quais músicas ou brincadeiras tradicionais eles conhecem e se algum deles lembra a canção “Peixe vivo” reproduzida no **Livro do estudante**. Em seguida, faça a leitura cantada com a turma, incentivando a participação com palmas ou instrumentos simples, como chocalhos ou tambores feitos com potes reutilizados.

Em seguida, proponha uma atividade de expressão corporal, sugerindo gestos que imitem o nado de um peixe ou os movimentos da água, estimulando a imaginação, a musicalidade e a consciência corporal dos estudantes. Essas práticas reforçam o aprendizado sobre as tradições orais e o valor das músicas folclóricas brasileiras. Chame a atenção para o boxe com o verbete **tradição oral**.



Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Solicite que os familiares contem ou cantem uma música de sua infância para os estudantes e os incentive a compartilhar com a turma.

Diversificando

Indicação de vídeo:

Apresente aos estudantes esta versão da cantiga de roda “Peixe vivo”.

Palavra Cantada – Peixe vivo. Publicado pelo canal Palavra Cantada Oficial. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a6rT0x4ZSj4&list=RDa6rT0x4ZSj4&start_radio=1. Acesso em: 30 set. 2025.

Orientações didáticas

Comece localizando a China no mapa-múndi e pergunte aos estudantes o que eles já sabem ou ouviram falar sobre esse país. Em seguida, é importante destacar que, na cultura chinesa, o dragão não é visto como um monstro assustador, mas sim como um símbolo de sabedoria, força e boa sorte. Essa explicação ajuda a desconstruir estereótipos presentes em narrativas ocidentais, como contos de fadas, nos quais o dragão muitas vezes aparece como vilão.

Durante a leitura do texto da página, faça uma mediação pausada, explicando termos como **Festival da Colheita**, o significado da **Dança do Dragão** e os costumes associados, como cortar o cabelo dos estudantes para que cresçam saudáveis. Essas informações os ajudam a compreender melhor a importância cultural do dragão na China e os valores que ele representa.

Na sequência, pode-se propor um debate cultural, comparando a Dança do Dragão com manifestações brasileiras que também utilizam fantasias e bonecos, como o Bumba Meu Boi ou o Boi de Mamão. Essa comparação promove o reconhecimento e a valorização das tradições culturais de diferentes povos.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Proponha que o estudante e a família pesquisem juntos sobre outra festividade asiática (como o Ano Novo Chinês) e tragam curiosidades para compartilhar com a turma.

HISTÓRIAS DO MUNDO

VAMOS VIAJAR PELO MUNDO SEM SAIR DO LUGAR, POR MEIO DAS HISTÓRIAS DO FOLCLORE DE OUTROS PAÍSES.

A LENDA DO DRAGÃO CHINÊS

NA CHINA, O DRAGÃO É SÍMBOLO DE SABEDORIA E FORÇA. NOS FESTIVAIS E CELEBRAÇÕES, SUA REPRESENTAÇÃO TRAZ SORTE E FELICIDADE.

O FESTIVAL LONGTAITOU É UMA FESTA DE CELEBRAÇÃO PARA DESEJAR UMA BOA COLHEITA. A LENDA DIZ QUE, DEPOIS DO FESTIVAL, O REI DRAGÃO ACORDA DE SEU SONO DE INVERNO E TRAZ CHUVAS PARA AS COLHEITAS.

OS CHINESES COSTUMAM CELEBRAR O DIA COM A DANÇA DO DRAGÃO E CORTANDO O CABELO DAS CRIANÇAS PARA QUE CRESÇAM SAUDÁVEIS.

CAIXA CIRCULAR COM DESENHO DE DRAGÃO E FÊNIX, 1522-1566, CHINESA, DINASTIA MING, MARCA E PERÍODO JIAJING, LACA MULTICOLORIDA COM DESENHO ESCULPIDO.



HERITAGEIMAGES/IMAGERPLUS

A DANÇA DO DRAGÃO

DURANTE A DANÇA DO DRAGÃO, OS DANÇARINOS SEGURAM E MANIPULAM UM BONECO DE DRAGÃO FEITO DE TECIDO E BAMBU, FAZENDO-O SE MOVER. ACREDITA-SE QUE O DRAGÃO TRAZ SORTE E ALEGRIA PARA TODOS.



CAPTURA VISUAL MOMENTSHUTTERSTOCK

DANÇA DO DRAGÃO NA CELEBRAÇÃO DO ANO NOVO CHINÊS. JAKARTA, INDONÉSIA, 2024.

106

Diversificando**Indicação de vídeo:**

George o curioso – A Dança do Dragão – Desenhos animados. Publicado pelo canal George o Curioso em Português. Disponível em: https://youtu.be/g9_TQf39OGw?si=6LE_AoYcsblvkVie. Acesso em: 13 jul. 2025.

OLHA QUE INTERESSANTE

OS DRAGÕES QUE DANÇAM NO CÉU!

HOJE, A TECNOLOGIA AJUDA A DEIXAR ESSA FESTA DO DRAGÃO AINDA MAIS BONITA. ALÉM DOS DRAGÕES TRADICIONAIS, LUZES ESPECIAIS E DRONES VOANDO CRIAM DRAGÕES BRILHANTES NO CÉU.

- 1 COMO VOCÊ ACHA QUE É ESSA DANÇA? *Veja orientações no Manual do Professor.*
- 2 O QUE VOCÊ FARIA SE ENCONTRASSE UM DRAGÃO CHINÊS?
Resposta pessoal.

YETI, O ABOMINÁVEL HOMEM DAS NEVES

DO ALTO DAS MONTANHAS GELADAS DO HIMALAIA, VEM A HISTÓRIA DO YETI. ESSA FIGURA É UMA CRIATURA GRANDE E PELUDA QUE VIVE NAS NEVES, SENDO PARTE DO FOLCLORE DA REGIÃO.

VOCABULÁRIO

HIMALAIA É UMA GRANDE CADEIA DE MONTANHAS LOCALIZADA NA ÁSIA, ONDE FICA A MONTANHA MAIS ALTA DO MUNDO, O MONTE EVEREST.



REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DO YETI.

COMO SERIA MORAR EM UM LUGAR CHEIO DE NEVE?



CAÇADORES NA NEVE, 1565, DE PIETER BRUEGEL, O VELHO. ÓLEO SOBRE CARVALHO, 117 CM x 162 CM. MUSEU DE HISTÓRIA DA ARTE DE VIENA, NA ÁUSTRIA.

- 1 O QUE VOCÊ ACHA QUE AS PESSOAS E OS ANIMAIS ESTÃO FAZENDO NESTA CENA? *Resposta pessoal.*
Veja orientações no Manual do Professor.

107

Orientações didáticas

Chame a atenção para o boxe **Olha que interessante**, conversando com os estudantes sobre o uso da tecnologia na Dança do Dragão.

Antes de tratar das perguntas propostas no material, conte a eles que o dragão da dança é formado por uma cabeça, um corpo comprimido e uma cauda, e pode medir mais de três metros. Ele é controlado por várias pessoas que seguram bastões de bambu presos ao corpo do dragão. Cada uma dessas pessoas ajuda a fazer o dragão se mover como se ele dançasse, sempre seguindo um líder que mostra o caminho. Às vezes, a dança acontece em lugares escuros, e o dragão ganha luzes por dentro, virando um dragão de lanterna.

Na sequência, mostre, em um mapa, onde onde fica o Himalaia e explique aos estudantes o que são cordilheiras. Em seguida, contextualize a lenda do Yeti como parte do folclore da região do Himalaia e relacione-a com figuras lendárias já conhecidas pelos estudantes, como a Cuca ou o Curupira. Depois, apresente a obra **Caçadores na Neve**, de Pieter Bruegel, e conduza uma leitura de imagem coletiva, incentivando a observação atenta. Proponha questões, como: O que as pessoas da imagem estão fazendo? Como estão vestidas? O que mais chama a sua atenção?

Atividade complementar

Proponha uma criação artística em que os estudantes desenhem um cenário de neve, incluindo o Yeti ou outro ser imaginário, e inventem juntos uma pequena história.

Orientações didáticas

Para iniciar a atividade, apresente aos estudantes a obra **Provérbios Flamengos**, se possível de forma ampliada por meio de um projetor, explicando que a pintura retrata mais de 100 provérbios populares utilizados na época em que foi produzida. Aproveite o momento para conversar sobre o que são provérbios, incentivando os estudantes a compartilharem expressões que conhecem e que ouviram de familiares, amigos ou pessoas mais velhas, relacionando-as aos ensinamentos que transmitem.

Em seguida, conduza uma leitura de imagem focada nos detalhes da obra. Observe com os estudantes quantos personagens aparecem, o que estão fazendo e como essas ações se conectam aos provérbios.

Analise com a turma as três cenas ampliadas e os provérbios destacados na página. Você pode relacioná-los assim:

Bater a cabeça contra a parede: provérbio usado quando alguém insiste em algo inútil ou impossível de resolver.

O mundo está de pernas para o ar: usado quando algo está completamente confuso ou bagunçado.

O peixe grande come o peixe pequeno: tem sentido análogo à expressão “a corda sempre arrebenta do lado mais fraco”, usada para demonstrar a vantagem dos mais poderosos.

Explore também como o artista conseguiu transformar frases curtas e populares em cenas visuais, incentivando a reflexão sobre a relação entre linguagem e imagem.

OBSERVE MAIS UMA OBRA DE PIETER BRUEGEL:



PROVÉRBIOS FLAMENGOS, 1559, DE PIETER BRUEGEL, O VELHO. ÓLEO SOBRE MADEIRA, 117 CM × 163 CM. GEMÄLDEGALERIE, BERLIM, ALEMANHA.

UM PROVÉRBIO É UMA FRASE CURTA QUE ENSINA ALGO IMPORTANTE. MUITAS VEZES, ELE DÁ UM CONSELHO OU NOS FAZ PENSAR SOBRE A VIDA.

NO QUADRO **PROVÉRBIOS FLAMENGOS**, O ARTISTA PIETER BRUEGEL (1525-1569) RETRATOU MAIS DE 100 PROVÉRBIOS POPULARES FLAMENGOS (DA REGIÃO ONDE HOJE FICA A BÉLGICA). A PINTURA FEITA EM 1559 MOSTRA UMA VILA CHEIA DE PERSONAGENS REPRESENTANDO ESSES PROVÉRBIOS DE MANEIRA VISUAL E DIVERTIDA.

ALGUNS EXEMPLOS DE PROVÉRBIOS ILUSTRADOS NA OBRA:



“BATER A CABEÇA CONTRA A PAREDE” – QUANDO ALGUÉM INSISTE EM ALGO IMPOSSÍVEL DE RESOLVER.



“O MUNDO ESTÁ DE PERNAS PARA O AR” – QUANDO TUDO ESTÁ CONFUSO E BAGUNÇADO.



“O PEIXE GRANDE COME O PEIXE PEQUENO” – MOSTRA QUE OS MAIS FORTES COSTUMAM TIRAR VANTAGEM DOS MAIS FRACOS.

AGORA É A SUA VEZ!



- PERGUNTE PARA SEUS PAIS, AVÓS OU OUTROS FAMILIARES SOBRE PROVÉRBIOS QUE ELAS CONHECEM.
- ESCOLHA UM PROVÉRBIO E FAÇA UM DESENHO.
- DEPOIS, COMPARTILHE-O COM SEUS COLEGAS!

O GOLEM DE PRAGA

NA REPÚBLICA TCHECA, UM PAÍS QUE FICA NA EUROPA, EXISTE A LENDA DO GOLEM, UMA CRIATURA FEITA DE BARRO QUE GANHOU VIDA PARA PROTEGER AS PESSOAS DE SUA VILA. DIZEM QUE ELE ERA MUITO FORTE E BASTANTE OBEDIENTE.



BEAAGFX/SHUTTERSTOCK

ESTATUETA DO GOLEM DE PRAGA.
CRIATURA JUDAICA MÍSTICA.

FIGUREIRAS DE TAUBATÉ

EM TAUBATÉ, UMA CIDADE DO ESTADO DE SÃO PAULO, AS FIGUREIRAS SÃO ARTISTAS QUE MODELAM O BARRO COM AS MÃOS, CRIANDO FIGURAS QUE REPRESENTAM A HISTÓRIA, A CULTURA POPULAR E O FOLCLORE DA REGIÃO. ELAS FAZEM PESSOAS, ANIMAIS, CASAS E CENAS DO DIA A DIA OU DE FESTAS POPULARES.

AS FIGUREIRAS DE TAUBATÉ USAM CORES FORTES E VIBRANTES PARA DECORAR SUAS CRIAÇÕES, E UMA DELAS É O **AZUL ULTRAMAR**.



LUCAS LACAZ RUIZ / FOTODARENA

VOCABULÁRIO

AZUL ULTRAMAR: É UM TOM DE AZUL MUITO USADO POR ARTISTAS NO PASSADO. ESSA COR ERA FEITA A PARTIR DE UMA PEDRA CHAMADA LÁPIS-LAZÚLI.

PAVÕES CRIADOS COM ARGILA. O ANIMAL SE TORNOU SÍMBOLO DO FOLCLORE DA REGIÃO DE TAUBATÉ EM 1979.

109

Orientações didáticas

Inicie a atividade propondo que os estudantes compartilhem com a turma provérbios ou ditados populares que costumam ouvir em casa. Cada estudante deve escolher um provérbio para esse momento. Organize uma roda de conversa em sala e promova o diálogo sobre os significados dessas expressões, incentivando que cada estudante faça um desenho que represente o que compreendeu do provérbio trazido.

Na sequência, apresente a lenda do Golem de Praga, explicando seu contexto na tradição europeia. Conduza uma conversa com os estudantes sobre os motivos que levam diferentes povos a criarem figuras protetoras em suas histórias e mitologias.

Em seguida, mostre as Figureiras de Taubaté como exemplo de arte popular brasileira, compartilhando imagens, fotos e, se possível, reproduções ou um exemplar para observação em sala. Destaque o uso das cores vibrantes, como o azul ultramar, e os elementos simbólicos e expressivos dessas figuras.

Orientações didáticas

Nas atividades propostas na página, os estudantes deverão criar penas para o pavão, explorando diferentes tons de azul para gerar efeitos de profundidade e contraste. Ofereça materiais variados, como lápis de cor, giz de cera, tinta guache, e também cores vibrantes, como dourado e verde, incentivando a experimentação estética e a combinação de cores.

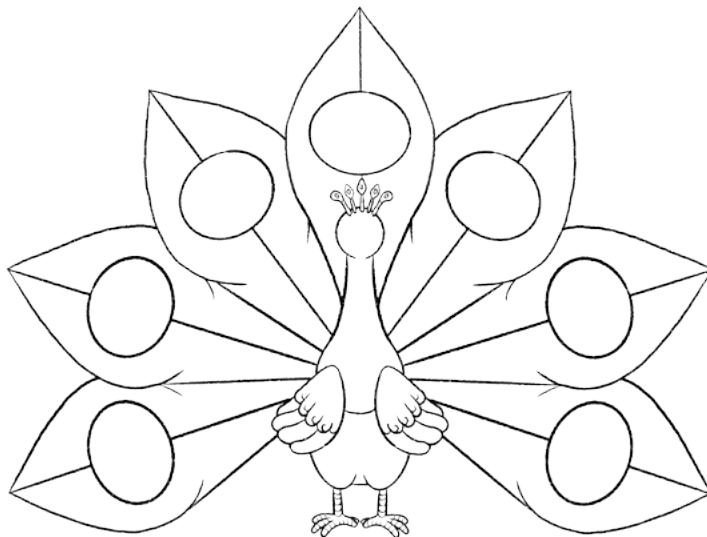
Após a finalização dos trabalhos, organize um momento de exposição para que os estudantes compartilhem suas produções, comentem suas escolhas e apreciem as criações dos colegas. Chame a atenção para os contrastes criados, os diferentes tons de azul utilizados, a mistura das cores e os efeitos visuais alcançados, valorizando a diversidade de soluções expressivas da turma.

Na sequência, organize uma roda de conversa para começar a atividade de modelagem do Golem, incentivando os estudantes a expressarem o que gostariam de criar: uma criatura mágica, um amigo imaginário, um guardião ou protetor.

Após esse momento, proponha a modelagem com massa natural, argila ou massa de modelar caseira, aproveitando para explorar as texturas e as possibilidades de manipulação dos materiais. Ao final, convide cada estudante a contar uma breve história sobre sua criação, estimulando a linguagem oral, a imaginação e o desenvolvimento narrativo.

**ATIVIDADES****CRIANDO PENAS PARA O PAVÃO.**

- 1 DESENHE E PINTE AS PENAS DO PAVÃO, UTILIZANDO DIFERENTES TONS DE AZUL. SE PREFERIR, VOCÊ PODE ADICIONAR DETALHES DOURADOS OU VERDES, COMO AS FIGUREIRAS FAZIAM AO COMBINAR CORES VIVAS.



MILENA MANTOVANI B.

CRIANDO SEU GOLEM!

- 2 QUE TAL VOCÊ MODELAR SUA PRÓPRIA FIGURA DE BARRO? O QUE VOCÊ CRIARIA? UMA PESSOA, UM ANIMAL OU ALGO COMPLETAMENTE DIFERENTE?
 - A. EM UMA FOLHA AVULSA, DESENHE SUA IDEIA ANTES DE MODELAR!
 - B. MODELE SEU PRÓPRIO GOLEM USANDO MASSINHA OU ARGILA. DEPOIS DE TERMINAR, PENSE:
 - QUAL SERIA A MISSÃO DO SEU GOLEM?
 - ELE PROTEGERIA ALGUÉM OU ALGUM LUGAR?
 - SERIA UM COMPANHEIRO DE BRINCADEIRAS?
 - OU AJUDARIA EM ALGO ESPECIAL?
- 3 DÊ UM NOME AO SEU GOLEM E CONTE SUA HISTÓRIA!

110

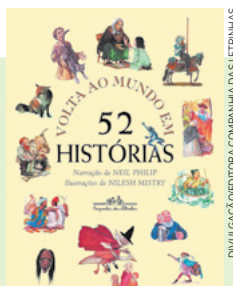
Avaliação

As atividades desta página são uma ótima oportunidade de avaliação do desenvolvimento das habilidades dos estudantes ao longo do ano letivo.

Use este momento para observar o engajamento deles nas atividades, a espontaneidade, a capacidade de imaginação e simbolização e a experimentação e autonomia no uso dos materiais. Atente-se também à socialização de materiais e saberes entre os estudantes. Não deixe de levar em consideração as observações feitas continuamente no decorrer do ano.

SAIBA MAIS

- LIVRO **VOLTA AO MUNDO EM 52 HISTÓRIAS**, DE NEIL PHILIP. ESTE LIVRO REÚNE HISTÓRIAS DE VÁRIOS PAÍSES, COM CONTOS FAMOSOS COMO **CHAPEUZINHO VERMELHO**, E OUTROS.



DIVULGAÇÃO EDITORA COMPANHIA DAS LETRINHAS

CONHECENDO AS DANÇAS FOLCLÓRICAS

A DANÇA É UMA FORMA DE CONTAR HISTÓRIAS E MANTER VIVAS AS CULTURAS E AS TRADIÇÕES DE UM POVO. NO BRASIL E NO MUNDO, EXISTEM MUITAS DANÇAS DIFERENTES. VAMOS CONHECER ALGUMAS DELAS.

DANÇA FOLCLÓRICA É AQUELA QUE FAZ PARTE DA HISTÓRIA DE UM POVO. ELA PODE SER ANIMADA OU LENTA, TER DANÇARINOS USANDO ROUPAS COLORIDAS E FAZER USO DE INSTRUMENTOS MÚSICAIS BEM DIFERENTES.



MARACATU RURAL EM ALIANÇA, PERNAMBUCO, 2015.



MULHERES QUILOMBOLAS E RIBEIRINHAS DANÇANDO O CARIMBÓ EM MOCAÍUBA, PARÁ, 2025.



CONVERSE COM OS COLEGAS: **Respostas pessoais.**

- VOCÊ JÁ DANÇOU EM ALGUMA FESTA ESPECIAL? COMO FOI?
- MOSTRE COMO ERAM OS PASSOS DESSA DANÇA.

111

Diversificando

Durante a conversa em roda, após o compartilhamento de experiências pessoais com festas e danças, valorize o momento apresentando aos estudantes o vídeo **Auto do Bumba-meu-boi com o grupo Cupuaçu**, um registro do Instituto Moreira Salles. Disponível em: <https://youtu.be/2Kysit-SdZ8M?si=Z2-hFLX-dcJfwHyZO>. Acesso em: 14 jul. 2025. Após a exibição, incentive a turma a comentar o que mais chamou a atenção, destacando os ritmos, as roupas, os personagens e os movimentos da dança.

Em seguida, proponha uma vivência corporal. Convide os estudantes a relembrar e recriar os passos de alguma dança mencionada na conversa, utilizando músicas tradicionais brasileiras para esse momento.

Organize uma dança em grupo no espaço da sala ou no pátio da escola, garantindo que todos participem com atenção à escuta musical, ao respeito aos colegas e à cooperação durante os movimentos. Essa proposta promove a valorização das tradições culturais e fortalece o trabalho em grupo por meio da expressão corporal.

Orientações didáticas

A dança é uma forma de expressar o invisível por meio do corpo visível. A dança folclórica é uma manifestação cultural rica em simbolismos e tradições, sendo importante para o fortalecimento do sentimento de pertencimento cultural e da identidade coletiva. Proponha perguntas como: Que danças aparecem nas histórias e festas que conhecemos? Existe alguma dança típica na sua família ou região?

Estimule o compartilhamento de experiências pessoais com festas e manifestações culturais ligadas à dança, como a quadrilha, o maracatu, o boi-bumbá, o carimbó, entre outras. Esse momento de troca favorece o reconhecimento da diversidade cultural presente na turma.

Orientações didáticas

A catira e a chula fazem parte do patrimônio imaterial do Brasil, refletindo valores, ritmos e tradições de diferentes regiões. Inicie a atividade despertando o interesse dos estudantes para essas danças tradicionais brasileiras.

Com apoio no texto, explique brevemente que se tratam de manifestações culturais de diferentes regiões do Brasil: a catira, comum no interior do Sudeste e Centro-Oeste, e a chula, típica da cultura gaúcha. Chame a atenção para as imagens, questionando:

- O que vocês veem nessas duas imagens?
- Quem são as pessoas que aparecem nas fotos?
- O que vocês acham que elas estão fazendo?
- O que os dançarinos estão fazendo com os pés e com as mãos?

Organize os estudantes em duplas ou pequenos grupos e proponha a atividade inspirada na dança tradicional da chula.

Coloque uma fita no chão, representando a vara usada na dança original. Oriente os estudantes a levantar os pés com cuidado, sem tocar a fita, simulando o desafio do sapateado da chula. Peça aos colegas ao redor que a que os colegas ao redor batam palmas ritmadas para acompanhar e incentivar quem estiver dançando.

Utilize músicas tradicionais gaúchas para embalar o momento (como toques de violão e sanfona).

DANÇAS DO BRASIL

NOSSO PAÍS TEM MUITAS DANÇAS TRADICIONAIS. OBSERVE AS IMAGENS:



DANÇARINOS E DANÇARINAS DE CATIRA EM SÃO LUIZ DO PARAITINGA, SÃO PAULO, 2014.



DANÇARINOS DE CHULA NO RIO GRANDE DO SUL, 2005.

CATIRA E CHULA SÃO DANÇAS TRADICIONAIS E FOLCLÓRICAS DO BRASIL, CADA UMA COM SUAS CARACTERÍSTICAS.

A **CATIRA**, TAMBÉM CHAMADA DE **CATERETÊ**, É UMA DANÇA TÍPICA DO SUDESTE E DO CENTRO-OESTE. ESTÁ LIGADA À CULTURA CAIPIRA E SERTANEJA, SENDO DANÇADA AO SOM DA VIOLA CAIPIRA, COM PALMAS E SAPATEADOS SINCRONIZADOS. É GERALMENTE APRESENTADA EM FESTAS POPULARES E RELIGIOSAS.

A **CHULA** É UMA DANÇA TÍPICA DO RIO GRANDE DO SUL, EM QUE OS DANÇARINOS FAZEM PASSOS RÁPIDOS E BATEM OS PÉS NO CHÃO. NO CENTRO DO CHÃO, TEM UMA VARA COMPRIDA. ELES DANÇAM AO LADO DELA SEM ENCOSTAR. QUEM FAZ OS PASSOS MAIS BONITOS E NÃO TOCA NA VARA GANHA O DESAFIO.

AGORA É A SUA VEZ! VAMOS BRINCAR E APRENDER COM A CHULA.

- DANCE AO LADO DA FITA NO CHÃO, LEVANTANDO OS PÉS SEM PISAR NELA.
- INCENTIVE SEUS COLEGAS COM PALMAS E ALEGRIA!
- DEPOIS, FAÇA UM DESENHO DE COMO IMAGINOU A DANÇA DA CHULA.

112

Valorize a cooperação, o respeito às diferentes formas de expressão e o contato com manifestações culturais brasileiras. Essa troca fortalece o reconhecimento e a valorização da cultura popular brasileira.

Diversificando**Indicação de vídeo:**

Se possível, exiba trechos do vídeo a seguir para que os estudantes observem os trajes, os instrumentos musicais e os movimentos característicos da chula.

CFI Os gaúchos – Rio Grande do Sul – Chula. Publicado pelo canal CFI Os Gaúchos. Disponível em: https://youtu.be/qlUE0lOIALE?si=-wj1_S9avbu2lbMI. Acesso em: 14 jul. 2025.

LITERATURA DE CORDEL

ANTONIO BARRETO E GABRIEL ARCANJO



CAPA DE FOLHETO DE CORDEL PUBLICADO EM 2012 E ILUSTRADO POR GABRIEL ARCANJO.



- VOCÊ SABE O QUE É LITERATURA DE CORDEL? *Resposta pessoal.*
- O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM DA CAPA?
- VOCÊ SABE O QUE É UM BODE? ONDE ELE VIVE E O QUE ELE COME?
- VOCÊ JÁ OUVIU FALAR DA "BUCHADA DE BODE"? SABE O QUE É?
- A CAPA TEM UM DESENHO DIFERENTE. O QUE VOCÊ ACHA DESSE ESTILO DE ARTE?
- COMO SE DESENHA UM BODE?

Espera-se que os estudantes respondam que não existe um único modo de desenhar um bode, mas vários, pois cada um tem um modo de se expressar.

113

Objetivos gerais do capítulo

- Reconhecer a literatura de cordel como uma manifestação artística popular;
- Desenvolver a leitura de imagens e a apreciação estética de capas de folhetos;
- Incentivar a curiosidade e a expressão oral por meio da leitura e da conversa sobre temas culturais.

BNCC

(EF15AR06)

Orientações didáticas

A literatura de cordel é uma forma de poesia popular impressa, caracterizada pela oralidade, pelo humor e pela crítica social, sendo importante veículo de preservação da memória e da

identidade cultural do povo nordestino. É marcada pela rima e métrica, sendo uma forma de poesia falada e impressa. Expor os folhetos em varais faz parte da tradição nordestina e reforça o caráter comunitário e acessível dessa arte popular.

Inicie a aula apresentando e contextualizando a literatura de cordel. Explique aos estudantes que o cordel é uma forma popular de poesia impressa em folhetos, em geral vendidos em feiras, pendurados em cordões; daí o nome "cordel". Conte que a literatura de cordel surgiu no Nordeste do Brasil, influenciada por tradições portuguesas, e tem como função contar histórias, lendas e notícias em forma de versos rimados. Mostre diferentes capas de cordel, destacando o uso da xilogravura – técnica tradicional de impressão em madeira –, que confere às capas um visual marcante, normalmente em preto e branco.

Na sequência, proponha uma leitura de imagem. Peça aos estudantes que observem atentamente a capa apresentada e instigue-os com as perguntas apresentadas. Elas ajudam a desenvolver o olhar crítico e a sensibilidade visual, além de ampliar o repertório cultural dos estudantes.

Por fim, proponha uma atividade de expressão oral e de imaginação. Convide os estudantes a inventar, em duplas ou grupos, histórias que poderiam estar dentro de um folheto de cordel com o título **Buchada de Bode**. Incentive a criação de enredos divertidos, inusitados ou inspirados em experiências da cultura popular, valorizando a oralidade e o trabalho colaborativo.

Orientações didáticas

Realize uma leitura coletiva do poema **Os três conselhos da sorte**. Leia em voz alta para a turma, com entoação expressiva, e convide os estudantes a identificar as rimas, os conselhos dados no texto e a comentar o que compreenderam de cada verso. Desenvolva a escuta atenta e o compartilhamento de interpretações, valorizando diferentes compreensões da mensagem poética.

Atividade complementar

Em duplas, peça aos estudantes para escolherem um tema cotidiano (amizade, escola, brincadeira) e criarem uma quadra rimada com sua ajuda. Depois, peça que ilustrem a capa do seu "cordel" em uma folha.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 9**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, se gostaram do que ouviram (caso de músicas, por exemplo). Se necessário, promova mais uma escuta, seguida de uma conclusão. Esse exercício ajuda a criar o hábito de escutar com atenção; respeitar o silêncio durante a audição, entre outras coisas. Não deixe de providenciar alternativas para atender aos estudantes com deficiência auditiva.

POESIAS NO VARAL

VOCÊ JÁ OUVIU HISTÓRIAS QUE TÊM RIMA? COMO ACHA QUE ELAS ERAM CONTADAS ANTES DE EXISTIREM OS LIVROS?

LITERATURA DE CORDEL SÃO HISTÓRIAS ESCRITAS EM FORMA DE POESIA, MUITO CONTADAS NO NORDESTE DO BRASIL. SÃO LIVROS QUE, GERALMENTE, TÊM DESENHOS CHAMADOS XILOGRAVURAS. É COSTUME PENDURAR ESSES LIVROS EM CORDAS, COMO VARAIS, PARA EXIBIÇÃO, PERMITINDO QUE AS PESSOAS VEJAM AS CAPAS E ESCOLHAM QUAIS HISTÓRIAS QUEREM LER. POR SEREM EXPOSTOS DESSA FORMA, EM UMA CORDA, PASSARAM A SER CHAMADOS DE "CORDEL".

LEIA UM TRECHO DE UMA POESIA DE CORDEL:

OS TRÊS CONSELHOS DA SORTE

NINGUÉM ENTENDE ESTA VIDA,
EM TUDO EXISTE UM SEGREDO,
VERDADE SOBRE VERDADE,
ENREDO EM CIMA DE ENREDO,
A SORTE NUNCA APARECE
NA CASA DE QUEM TEM MEDO.

MANOEL D'ALMEIDA FILHO

114

Diversificando**Indicação de vídeo:**

O que é literatura de cordel? Quintal Musical. Publicado pelo canal: Quintal da Cultura. Disponível em: <https://youtu.be/P3xqKjsemI4?si=ExidDc39Cr1iGE1L>. Acesso em: 14 jul. 2025.

Utilize esse vídeo como ancoragem ou reforço do conteúdo sobre literatura de cordel. De forma lúdica e acessível, o personagem Ludovico descobre o que é o cordel enquanto faz uma pesquisa escolar sobre cultura nordestina.

O QUE É RIMA?

RIMA É QUANDO DUAS OU MAIS PALAVRAS TERMINAM COM SONS IGUAIS OU MUITO PARECIDOS.

NO POEMA, AS PALAVRAS "SEGREDO", "ENREDO" E "MEDO" RIMAM PORQUE TERMINAM COM "EDO".

- 1 VAMOS PENSAR EM PALAVRAS QUE RIMAM COM SOL? ESCREVA TRÊS PALAVRAS!

Algumas possibilidades de resposta são "farol", "espanhol", "anzol" e "cachecol".

OLHA QUE INTERESSANTE

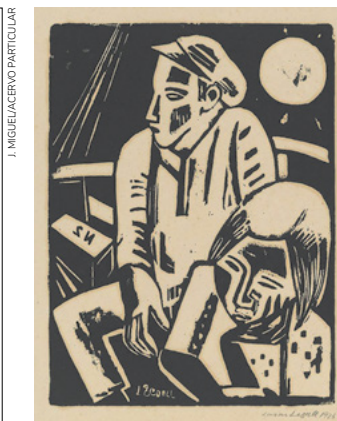
- A **LITERATURA DE CORDEL** É UMA PARTE IMPORTANTE DA CULTURA BRASILEIRA E, DESDE 2018, É RECONHECIDA COMO PATRIMÔNIO CULTURAL DO NOSSO PAÍS.

O QUE É GRAVURA?

A GRAVURA É UM TIPO DE ARTE QUE PODE SER REPRODUZIDO VÁRIAS VEZES. EXISTEM MUITAS TÉCNICAS PARA SE FAZER ESSE TIPO DE ARTE, ENTRE ELAS: XILOGRAVURA, PONTA SECA, BURIL, ÁGUA-FORTE E ÁGUA-TINTA. OBSERVE ESTAS XILOGRAVURAS.



CAMINHO DA ROÇA, 2022, DE MIGUEL, J. XILOGRAVURA. 24 CM x 33 CM. ACERVO PESSOAL.



EMIGRANTES COM LUA, 1926, DE LASAR SEGALL. XILOGRAVURA SOBRE PAPEL, 24,5 CM x 18 CM. MUSEU LASAR SEGALL.

Orientações didáticas

A rima é um dos principais elementos da literatura de cordel, pois reforça o ritmo e a sonoridade dos versos, tornando a leitura mais envolvente e musical. Além disso, a gravura é um recurso visual tradicional que acompanha esses textos, ilustrando as capas com imagens marcantes e simbólicas.

Para aprofundar o conceito de rima, proponha um desafio criativo: encontrar rimas para palavras do cotidiano, como "flor", "sol" e "papel". Essa atividade estimula a atenção à sonoridade das palavras e amplia o vocabulário poético.

Na sequência, apresente à turma as gravuras: uma do artista popular J. Miguel, conhecido por suas xilogravuras narrativas ligadas ao universo do cordel, e outra de Lasar Segall, artista modernista que também utilizou a xilogravura, mas com uma abordagem mais expressiva e emocional. Proponha uma observação guiada, perguntando o que os estudantes veem nas imagens, e conduza uma comparação e uma apreciação das obras, destacando a estética popular e narrativa de J. Miguel em comparação com a expressividade dramática de Segall.

Explique que a gravura é uma técnica de impressão que permite a reprodução de uma mesma imagem várias vezes, o que a torna ideal para ilustrar os folhetos de cordel. Comente que existem diferentes técnicas de gravura.

Orientações didáticas

A figura do repentista e do cordelista carrega a tradição de cantar e contar histórias rimadas, que encantam por sua espontaneidade e criatividade. Com o uso da tecnologia, essas manifestações ganham novas formas de circulação e registro.

Para iniciar os estudantes no universo do cordel e da música rimada, explique que muitos cordéis são cantados e têm origem no improviso.

Diversificando**Indicação de vídeo:**

Exiba um vídeo para apresentar o papel do repentista e proponha que a turma observe com atenção.

Jovens repentistas. mpg. Publicado pelo canal TVSURUBIM. Disponível em: <https://youtu.be/fLJt2YiPHp4?si=XFYlluVSgnsiW-EY>. Acesso em: 14 jul. 2025.

Depois, organize os estudantes em duplas ou trios para compor pequenas estrofes rimadas e ensaiar a declamação com ritmo. Incentive o uso criativo de palavras e sons, possibilitando a escolha de temas relacionados ao cotidiano, à amizade ou à natureza. Após os ensaios, os grupos podem apresentar suas composições para a turma, em um momento de apreciação e de valorização da criação coletiva.

A MÚSICA NA LITERATURA DE CORDEL

NA LITERATURA DE CORDEL, OS POEMAS SÃO ESCRITOS COM RIMAS E, MUITAS VEZES, SÃO CANTADOS. OS POETAS E AS POETISAS DO CORDEL COSTUMAM TOCAR UM INSTRUMENTO CHAMADO VIOLA, E AS MÚSICAS CONTAM HISTÓRIAS SOBRE AVENTURAS, HERÓIS E COISAS DO DIA A DIA.



REPENTISTA DE CORDEL EM IBOTIRAMA, BAHIA, 2022.

OLHA QUE INTERESSANTE

QUEM ESCREVE A LITERATURA DE CORDEL É CHAMADO DE **CORDELISTA**. **QUEM RECITA OU CANTA** O CORDEL DE FORMA IMPROVISADA E COM RIMAS RÁPIDAS É O **REPENTISTA**.

TECNOLOGIA E ARTE**VAMOS OUVIR E BRINCAR COM A MÚSICA DO CORDEL**

HOJE USAREMOS TECNOLOGIA PARA CRIAR SONS, BRINCAR COM RITMOS E ATÉ GRAVAR NOSSA PRÓPRIA POESIA CANTADA.

ESCUta MUSICAL

ESCUte UMA DECLAMAÇÃO DE CORDEL QUE SEU PROFESSOR VAI APRESENTAR.

EXPLORANDO SONS COM TECNOLOGIA

COM SEU PROFESSOR VOCÊ VAI USAR UM APLICATIVO DE GRAVAÇÃO DE SONS PARA:

- **GRAVAR A SUA VOZ** LENDO UM PEDACINHO DE UM CORDEL COM UM FUNDO MUSICAL.
- **GRAVAR RITMOS** BATENDO PALMAS E PÉS.

CRIANDO NOSSO CORDEL MUSICAL

VAMOS CRIAR UM **PEQUENO POEMA COM RIMAS** E CANTAR COMO OS POETAS DE CORDEL? PODEMOS GRAVAR E COMPARTILHAR COM A TURMA.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Proponha que a turma ouça, em casa, declamações de cordel e repentistas. A família ou os responsáveis devem dividir esse momento com os estudantes. Reserve um momento para conversar sobre as experiências da turma

GRAVURA: ARTE QUE SE REPETE

10

A XILOGRAVURA

A XILOGRAVURA É UM ESTILO DE GRAVURA MUITO POPULAR NO NORDESTE DO BRASIL, POIS É MUITO UTILIZADA PARA ILUSTRAR AS CAPAS DOS FOLHETOS DE CORDEL.

VOCÊ PODE OBSERVAR QUE A XILOGRAVURA É FEITA COM MADEIRA.

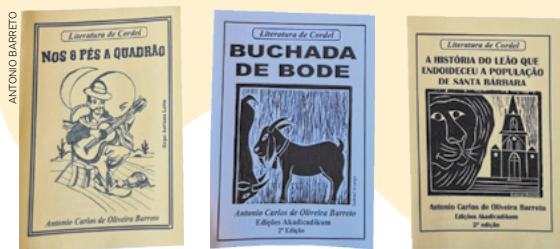
O ARTISTA **ENTALHA** UM PEDAÇO DE MADEIRA DEIXANDO EM ALTO RELEVO A PARTE QUE QUER REPRODUZIR. A TÉCNICA DE IMPRESSÃO É MUITO PARECIDA COM A DO CARIMBO. PASSA-SE TINTA SOBRE O DESENHO EM RELEVO E, EM SEGUIDA, PRESSIONA-SE O PAPEL SOBRE ELE.

VOCABULÁRIO

ENTALHAR: AÇÃO DE GRAVAR, CORTAR OU ESCULPIR UM MATERIAL, COMO MADEIRA OU PEDRA, PARA CRIAR DESENHOS, FORMAS OU DETALHES.



ARTISTA PREPARA PEÇA DE MADEIRA PARA REPRODUZIR A IMAGEM.



RELEITURA DE CAPAS DE LIVROS FEITOS COM A TÉCNICA DA XILOGRAVURA.

117

Orientações didáticas

A xilogravura tem papel essencial na cultura nordestina e na visualidade popular, sobretudo nas capas de folhetos de cordel. A técnica, de origem oriental, foi apropriada por artistas populares brasileiros, como J. Borges e Ciro Fernandes, que imprimem sua visão de mundo e identidade cultural por meio do entalhe da madeira.

Explique que a técnica da xilogravura é a gravação em relevo sobre madeira. Se possível, apresente imagens com o passo a passo para ilustrar o processo e tornar a explicação mais visual. Apresente o verbete **entalhar**, lendo o box **Vocabulário** com os estudantes.

Em seguida, analise com a turma a imagem do artista preparando a matriz de madeira, bem como as capas de cordel exibidas na página. Direcione a observação para a atenção aos detalhes: Como são feitas as marcas? Quais elementos se repetem nas gravuras?

Atividade complementar

Se achar interessante, na sequência, proponha uma atividade prática de simulação da xilogravura. Você pode usar materiais alternativos, como EVA ou papelão ondulado, que também permitem trabalhar o relevo. Peça a cada estudante para criar uma imagem simples em papel, recorte ou risque sobre o EVA, aplique tinta guache e realize a impressão em uma folha branca. Valorize o processo criativo e incentive o cuidado com a aplicação da tinta e a pressão sobre o papel.

Sugira que os estudantes pensem em qual mensagem sua imagem poderia ilustrar, e, se possível, criem ou escolham um pequeno verso rimado para acompanhar sua impressão, ampliando a compreensão da articulação entre palavra e imagem no universo do cordel.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 10**, os estudantes podem fazer uma escuta individual, seguida de uma coletiva. Faça perguntas sobre o que entenderam, se há dúvidas, se gostaram do que ouviram (caso de músicas, por exemplo). Se necessário, promova mais uma escuta, seguida de uma conclusão. Esse exercício ajuda a criar o hábito de escutar com atenção; respeitar o silêncio durante a audição, entre outras coisas. Não deixe de providenciar alternativas para atender aos estudantes com deficiência auditiva.

Orientações didáticas

Oswaldo Goeldi, gravurista brasileiro influenciado pelo expressionismo europeu, criou obras densas, marcadas pelo forte contraste entre luz e sombra, com o objetivo de retratar sentimentos humanos e atmosferas urbanas melancólicas. Sua técnica preferida, a xilogravura, permitia representar com intensidade o drama da paisagem e da vida cotidiana.

Para iniciar a proposta, realize uma leitura compartilhada da obra **Céu Vermelho**, convidando os estudantes a expressar o que sentem ao observar a imagem. Conduza a mediação, abordando a relação entre cor e emoção e questionando como o vermelho e o preto contribuem para criar uma atmosfera de medo, mistério ou silêncio.

Na sequência, faça uma roda de conversa para que os estudantes exercitem a imaginação e a interpretação criativa. Trabalhe as questões propostas no material.

Por fim, proponha a atividade prática de desenho com emoção. Conduza a atividade, fazendo sugestões aos estudantes, quando necessário, sobre como podem explorar visualmente os sentimentos a partir das cores e do contraste, como fazia Goeldi.

Durante a socialização das criações, valorize a diversidade dos trabalhos e incentive os estudantes a compartilhar com os colegas os sentimentos representados.

CONHECENDO O ARTISTA

OSWALDO GOELDI (1895-1961) NASCEU NO RIO DE JANEIRO. ELE FOI UM DESENHISTA, ILUSTRADOR, GRAVADOR E PROFESSOR. UMA DAS TÉCNICAS QUE USAVA É A **XILOGRAVURA**.



GOELDI FAZIA PAISAGENS MISTERIOSAS COM CÉUS ESCUROS E SOMBRAS. ELE USAVA CORES FORTES, COMO O VERMELHO E O PRETO, PARA DEMONSTRAR EMOÇÃO.

NA OBRA **CÉU VERMELHO**, O CÉU TEM UMA COR **VERMELHA INTENSA**, COMO SE ESTIVESSE NO PÔR DO SOL OU ANTES DE UMA TEMPESTADE. AS CASAS SÃO ESCURAS, QUASE COMO SOMBRAS.

CÉU VERMELHO, 1950,
DE OSWALDO GOELDI.
XILOGRAVURA, 24,9 CM x 40,1 CM.
PINACOTECA DE SÃO PAULO.



PINACOTECA DE SÃO PAULO
©GOELDI, OSWALDO/AVTVE, BRASIL, 2026



O QUE SERÁ QUE ESTÁ ACONTECENDO NESSA CENA?

- AS PESSOAS ESTÃO DENTRO DAS CASAS?
- O VENTO ESTÁ FORTE?
- É DE MANHÃ OU DE NOITE?

**ATIVIDADE**

OLHE UM POUCO MAIS PARA A OBRA "CÉU VERMELHO" E PERCEBA AS CORES E FORMAS. O QUE CHAMA SUA ATENÇÃO?

COM LÁPIS DE COR **PRETO**, DESENHE CASAS, ÁRVORES SECAS OU PESSOAS PEQUENAS NA PAISAGEM. USE **VERMELHO** FORTE PARA FAZER O CÉU BEM MARCANTE. ACRESCENTE SOMBRAS E DETALHES COM CINZA OU BRANCO PARA DEIXAR O DESENHO MAIS EXPRESSIVO.

QUANDO TERMINAR, OBSERVE SUA OBRA E COMPARTILHE COM SEUS COLEGAS.

118

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Incentive os estudantes a perguntar aos familiares sobre cores que eles associam a sentimentos (por exemplo: vermelho para raiva, azul para calma). Peça a eles que tragam essas ideias para discutir em sala.

TESTANDO JEITOS DE GRAVAR

FROTAGEM

A PALAVRA *FROTTAGE* É DE ORIGEM FRANCESA – *FROTTER*, QUE SIGNIFICA “ESFREGAR”. CONSISTE EM COLOCAR UMA FOLHA DE PAPEL SOBRE UMA SUPERFÍCIE ÁSPERA, QUE CONTÉM ALGUMA **TEXTURA**, E ESFREGÁ-LA, PRESSIONANDO-A COM UM BASTÃO DE GIZ DE CERA OU LÁPIS GRAFITE, POR EXEMPLO, PARA QUE A TEXTURA APAREÇA NA FOLHA.

VOCABULÁRIO

TEXTURA: É COMO A PELE DAS COISAS. QUANDO A GENTE OLHA OU PASSA A MÃO, CONSEGUE SENTIR SE É LISO, ÁSPERO, MACIO, RUGOSO OU ONDULADO. A TEXTURA É O JEITO QUE A SUPERFÍCIE TEM, QUE A GENTE PERCEBE COM OS OLHOS OU COM AS MÃOS.



PESSOA FAZENDO DECALQUE POR MEIO DA TEXTURA DE FOLHAS.

SAIBA MAIS

- O LIVRO **SETE CORDÉIS PARA SETE CANTIGAS** DE CRISTIANO GOUVEIA TRAZ HISTÓRIAS EM FORMATO DE CORDEL, INSPIRADAS EM CANTIGAS TRADICIONAIS COMO "O CRAVO E A ROSA" E "O SAPO NÃO LAVA O PÉ".



119

Orientações didáticas

A frotagem é uma técnica artística que aciona a percepção tátil e visual, permitindo que os estudantes descubram texturas presentes no ambiente cotidiano. Ao promover o contato sensorial com diferentes materiais e objetos, essa técnica amplia as possibilidades expressivas e desenvolve a criatividade.

Inicie esse momento explicando o significado da palavra “frotagem”, destacando que vem do francês e significa “esfregar”. Mostre como é possível criar texturas colocando uma folha de papel sobre uma superfície e esfregando giz de cera, lápis ou grafite por cima. Leve objetos variados para a sala, como chaves, moedas, folhas secas, cascas de árvores, lixas, grades plásticas, tecidos com textura etc. Mostre como tirar a textura desses objetos de maneira prática.

Apresente a imagem da página para exemplificar o processo e despertar a curiosidade dos estudantes. Leve outras imagens para ampliar o repertório deles. Encoraje a turma a tocar nos materiais que você levou, observando-os com atenção, enquanto você questiona:

- O que é áspero?
- O que é liso?
- Qual objeto tem relevo mais alto?

Explicito o verbete “textura” apresentado no box **Vocabulário**. Depois, informe que também é possível perceber a textura sem tocar as superfícies, observando os detalhes com os olhos, como as ranhuras de uma casca de árvore ou os pelos de um animal em uma imagem.

Orientações didáticas

Para iniciar a proposta, apresente brevemente a trajetória de Max Ernst e a obra **Floresta e Sol**, explicando que foi criada com a técnica da frotagem. Oriente os estudantes a observar a textura da imagem e a refletir sobre o título: o que veem na composição? Como a textura contribui para o clima da obra? Se possível, apresente outras obras do artista com a técnica da frotagem.

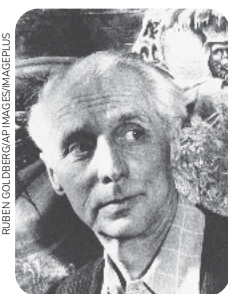
Na sequência, proponha a atividade prática de frotagem. Solicite à turma que traga de casa materiais com texturas variadas, como folhas, moedas, lixas etc. Também explore objetos disponíveis na sala, como chaves e tecidos.

Explique o passo a passo: posicionar o objeto sob uma folha de papel branco e esfregar suavemente o giz de cera sobre a superfície. Incentive a experimentação livre, utilizando diferentes objetos e superfícies para criar composições visuais interessantes.

Após a produção, promova uma discussão coletiva. Pergunte como as texturas apareceram no papel e, quais foram mais fáceis ou difíceis de identificar. Incentive os estudantes a comparar os resultados entre si. Proponha a criação de narrativas visuais a partir das texturas obtidas, explorando como as formas podem sugerir paisagens, personagens ou sentimentos, assim como fazia Max Ernst em suas obras.

Finalize com uma roda de conversa, convidando os estudantes a compartilharem suas impressões:

- O que mais gostaram de sentir e ver?
- Como a textura transformou o desenho?

CONHECENDO O ARTISTA

MAX ERNST E UM DE SEUS TRABALHOS.

FLORESTA E SOL, 1931, DE MAX ERNST. GRAFITE SOBRE PAPEL. 41,1 CM × 28,9 CM. MOMA, NOVA YORK, ESTADOS UNIDOS.



OBSERVE A IMAGEM. POR QUE O ARTISTA CHAMOU A OBRA DE **FLORESTA E SOL**?

**ATIVIDADES****EXPERIMENTANDO FAZER FROTAGEM****PASSO A PASSO****VOCÊ VAI PRECISAR DE:**

- PAPEL BRANCO E GIZ DE CERA
- DIFERENTES MATERIAIS COM TEXTURA (LIXAS DE PAREDE, FOLHAS SECAS DE PLANTAS, PEDAÇOS DE CARPETE, MOEDAS, BOTÕES ETC.)

COMO FAZER:

1. OBSERVE OS MATERIAIS QUE VOCÊ TROUXE, SENTINDO E COMPARANDO SUAS TEXTURAS.
2. ESCOLHA UM DOS MATERIAIS E COLOQUE SOBRE ELE UMA FOLHA DE PAPEL BRANCO ESFREGANDO O GIZ DE CERA.
3. EXPERIMENTE FAZER DIFERENTES MOVIMENTOS E RETIRAR A TEXTURA DOS OUTROS MATERIAIS.
4. PESQUISE OUTRAS TEXTURAS (PISO, PAREDE, CERCA, JANELA ETC.).

1 COLE ABAIXO A FROTAGEM QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE CRIAR!

Produção pessoal.

2 REGISTRE UM TÍTULO PARA O SEU TRABALHO E A DATA EM QUE ELE FOI FEITO.

Resposta pessoal.

121

Orientações didáticas

Para iniciar a atividade, oriente os estudantes a escolher a frotagem de que mais gostaram e a escrever um título para sua criação, registrando a data. Isso valoriza o processo artístico e o sentido pessoal atribuído à obra.

Após os estudantes fazerem a atividade, incentive-os a analisar cada textura dos desenhos criados e compará-las com a obra de Max Ernst. É importante que eles apontem as diferenças e as semelhanças entre a atividade feita e a obra do artista.

Caso ache interessante, você pode criar um mural em sala de aula e colar os demais desenhos feitos.

Atividade complementar

Hora de colocar a mão na massa! Convide os estudantes a produzir artisticamente: agora, é a vez de a turma fazer uma frotagem.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Proponha aos estudantes que façam frotagem em casa com objetos diferentes e com a colaboração dos familiares e levem para mostrar na escola.

Orientações didáticas

Apresente os carimbos, explicando o que são, sua origem e sua função histórica tanto na documentação quanto na criação artística. Os carimbos são instrumentos com grande valor histórico, usados tradicionalmente para autenticar documentos, mas também aplicados na arte por sua capacidade de repetição gráfica e criação de padrões visuais. Técnicas como a xilogravura e a serigrafia compartilham com o carimbo essa característica de reprodução, aproximando a arte do cotidiano e ampliando suas possibilidades expressivas.

Mostre as imagens disponíveis na página e incentive os estudantes a observar com atenção os detalhes. Em seguida, conduza uma reflexão coletiva com perguntas, como:

- Qual é a utilidade de um carimbo?
- Você já usou algum carimbo?
- Em que situação?
- Você consegue identificar o que está escrito ou desenhado nos carimbos da imagem?

A criação de carimbos com batatas é uma atividade simples e envolvente que estimula a experimentação gráfica e a expressão criativa dos estudantes. Além disso, ela promove o contato com os elementos visuais da arte, como forma, repetição e composição, e permite o uso de materiais acessíveis e seguros no contexto escolar.

CARIMBO

VOCÊ JÁ USOU ALGUM CARIMBO? SABE PARA QUE SERVE? CARIMBO É UM INSTRUMENTO QUE SERVE PARA MARCAR PAPÉIS COM TINTA, REPETINDO AS MESMAS FORMAS. ANTIGAMENTE, ERA COMUM USAR CARIMBOS MARCADORES DE CERA.

- VOCÊ CONSEGUE DIZER O QUE ESTÁ ESCRITO OU DESENHADO NESSES CARIMBOS?

**ATIVIDADE****1 EXPERIMENTANDO FAZER CARIMBOS****PASSO A PASSO****VOCÊ VAI PRECISAR DE:**

- UMA BATATA GRANDE
- PALITOS DE DENTE OU DE CHURRASCO
- TINTA GUACHE E POTES

COMO FAZER:

1. LAVE BEM A BATATA E PEÇA A UM ADULTO QUE A CORTE AO MEIO.
2. COM O PALITO, DESENHE ESCAVANDO A BATATA.
3. COLOQUE TINTA GUACHE EM UM POTE.
4. MERGULHE O PEDAÇO DESENHADO DA BATATA NA TINTA GUACHE.
5. TESTE SEU CARIMBO EM MAIS DE UM TIPO DE PAPEL. CRIE COMPOSIÇÕES DIVERTIDAS TROCANDO DE CARIMBO COM SEUS AMIGOS.

DICA: QUER MUDAR DE COR? É SÓ LAVAR A BATATA!



CARIMBO DE BATATA.

Inicie com a apresentação da atividade, mostrando os materiais necessários. Explique passo a passo como será a criação dos carimbos, destacando a importância da higiene e da segurança. Oriente-os a lavar bem as mãos e ajude-os na hora de cortar a batata.

Durante a execução, ajude os estudantes a desenhar formas simples sobre a superfície da batata e a escavar o contorno com um palito, criando, assim, áreas em relevo. Mostre como aplicar a tinta no carimbo e pressioná-lo sobre o papel para obter a impressão da imagem. Oriente-os a carimbar também no espaço indicado no material, na página seguinte.

CARIMBE AQUI!

Produção pessoal.

2 EXPERIMENTANDO FAZER ISOPORGRAVURA



PASSO A PASSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- CANETA ESFEROGRÁFICA SEM TINTA
- PALITOS DE DENTE OU DE CHURRASCO
- BANDEJAS DE ISOPOR
- ROLO DE PINTURA
- TINTA GUACHE PRETA
- PAPEL BRANCO

COMO FAZER:

1. COM A TESOURA ESCOLAR, CORTE AS LATERAIS DA BANDEJA DE ISOPOR.
2. DESENHE NA PLACA DE ISOPOR COM A CANETA SEM TINTA E OS PALITOS, SEM ATRAVESSAR DO OUTRO LADO.
3. MERGULHE O ROLO DE PINTURA NA TINTA E PASSE SOBRE A MATRIZ (BANDEJA).
4. COLOQUE SOBRE A BANDEJA ENTINTADA UM PAPEL BRANCO E PASSE SUAVEMENTE A MÃO SOBRE ELE.
5. TIRE LENTAMENTE O PAPEL E OBSERVE COMO FICOU. EXPERIMENTE FAZER OUTRAS VEZES.



FOTOS: FERNANDO FAVORITO/CIAR IMAGENS

123

Durante a exploração e a observação, incentive a turma a realizar várias impressões com diferentes desenhos e quantidades de tinta, testando texturas, formatos e composições. Converse com eles sobre o que muda a cada tentativa, observando a influência da pressão, da quantidade de tinta e da profundidade dos traços na qualidade da imagem impressa. Essa reflexão enriquece o processo e amplia o olhar artístico dos estudantes.

Ao final da atividade com isoporgravura, oriente-os a assinar suas obras, reforçando a importância de valorizar o próprio trabalho, como fazem os artistas profissionais.

Essa vivência ensina técnica, autoria, valorização do processo artístico e pertencimento. Você ainda pode montar uma galeria com as obras assinadas na sala, como um espaço de exposição coletiva.

Orientações didáticas

A isoporgravura é uma técnica de impressão artística que utiliza placas de isopor como matriz (bandejas de frios e queijo fatiado, por exemplo), oferecendo uma alternativa acessível, segura e eficiente à xilogravura tradicional. Ao experimentar essa técnica, os estudantes desenvolvem a coordenação motora fina.

Inicie a atividade com a apresentação da técnica, explicando o que é a isoporgravura e quais

são os materiais necessários. Mostre as etapas de criação da matriz e da impressão, reforçando os cuidados durante o processo.

Siga, então, ao passo a passo: ajude os estudantes a cortar as laterais da bandeja para obter uma superfície plana. Depois, peça que desenhem diretamente sobre a placa de isopor usando o palito com cuidado para não perfurar o outro lado. Mostre como aplicar a tinta com o rolo e, em seguida, como imprimir pressionando a placa sobre o papel.

Orientações didáticas

A integração entre arte e literatura é uma ferramenta pedagógica que ajuda a despertar a criatividade, amplia a construção de sentidos e permite que os estudantes desenvolvam habilidades de expressão e comunicação por meio de múltiplas linguagens. Para explorar essa integração, propomos a criação de um livro individual, unindo produção textual e experimentações artísticas. Apresente a proposta do projeto de criação de um livro único e especial, feito por cada estudante. Destaque que será uma produção pessoal, na qual cada um poderá contar a própria história. Leia com a turma a dica sobre o uso de rimas, incentivando a criação literária lúdica e sonora.

Em seguida, passe para a produção da história. Ajude os estudantes a pensar em ideias simples, utilizando frases curtas e linguagem clara. Ofereça apoio durante a escrita, promovendo a colaboração entre colegas.

Na etapa final, desenvolva a criação artística do livro. Oriente a turma na escolha de materiais com textura, como papel lixa, carvão ou tecidos, e auxilie na aplicação de técnicas como a frotagem, para compor cenários e elementos visuais que dialoguem com a narrativa. Dê instruções para cada estudante ilustrar suas páginas de forma criativa, oferecendo uma experiência sensorial e expressiva que valorize a autoria e o processo artístico-literário de cada um.

PROJETO**MEU LIVRO DE HISTÓRIAS E ARTE**

NESTE PROJETO, VOCÊ VAI CRIAR UM LIVRO COM HISTÓRIAS E DESENHOS. ELE SERÁ ÚNICO, PORQUE SERÁ FEITO COM TUDO O QUE VOCÊ APRENDEU NESTA UNIDADE SOBRE FOLCLORE BRASILEIRO, CORDEL E TÉCNICAS. VAMOS COMEÇAR?

PASSO A PASSO PARA CRIAR O SEU LIVRO**1. ESCOLHA SUA HISTÓRIA:**

- COMECE PENSANDO EM UMA HISTÓRIA OU POEMA CURTO PARA O SEU LIVRO. PODE SER SOBRE UM PERSONAGEM DO FOLCLORE, OU, SE PREFERIR, VOCÊ PODE INVENTAR UMA NOVA HISTÓRIA.

DICA: SE QUISER, USE RIMAS, COMO APRENDEMOS NA LITERATURA DE CORDEL. POR EXEMPLO:

“NA FLORESTA O CURUPIRA VIVE A PROTEGER, AS ÁRVORES E OS ANIMAIS, NINGUÉM PODE DETER!”

2. ESCREVA SUA HISTÓRIA:

- PEGUE UMA FOLHA DE PAPEL E ESCREVA SUA HISTÓRIA COM A AJUDA DO PROFESSOR. VAMOS USAR FRASES CURTAS E FÁCEIS DE ENTENDER.
- SE AINDA NÃO SOUBER ESCREVER TUDO SOZINHO, PODE DESENHAR PRIMEIRO E DEPOIS CONTAR COM A AJUDA DO PROFESSOR OU DE UM COLEGA.

3. AGORA É HORA DE USAR A CRIATIVIDADE PARA DESENHAR! VAMOS DECORAR AS PÁGINAS COM AS TÉCNICAS QUE APRENDEMOS:**• FROTAGEM (TEXTURA MÁGICA):**

ESCOLHA UM OBJETO COM TEXTURA (UMA MOEDA POR EXEMPLO) E COLOQUE UMA FOLHA DE PAPEL POR CIMA. ESFREGUE O GIZ DE CERA OU O LÁPIS GRAFITE. USE A TEXTURA CRIADA NO CENÁRIO DA SUA HISTÓRIA, COMO O CHÃO DE UMA FLORESTA OU O CÉU ESTRELADO.

Atividade complementar

Peça que os estudantes compartilhem suas histórias e desenhos em grupos pequenos, promovendo troca de *feedback* e incentivo.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Incentive os responsáveis a participar da criação do livro em casa, auxiliando na escrita e na expressão visual artística.

- **CARIMBOS:**

USE OS DESENHOS QUE VOCÊ CRIOU COM O CARIMBO DE BATATA PARA ILUSTRAR O FUNDO DAS PÁGINAS DO SEU LIVRO!

- **XILOGRAVURA COM ISOPOR:**

PEGUE SUA BANDEJA DE ISOPOR E, COM UM PALITO, DESENHE O PERSONAGEM PRINCIPAL DA SUA HISTÓRIA. PASSE A TINTA GUACHE COM O ROLO NO ISOPOR E PRESSIONE SOBRE UMA FOLHA DE PAPEL PARA CRIAR SUA GRAVURA. QUE TAL USAR PARA A CAPA DO SEU LIVRO?

4. MONTE SEU LIVRO:

- DOBRE 4 OU 5 FOLHAS DE PAPEL AO MEIO PARA FAZER UM LIVRO. O PROFESSOR VAI AJUDAR A GRAMPEAR OU AMARRAR COM BARBANTE.
- COLE OU DESENHE AS ILUSTRAÇÕES EM CADA PÁGINA, DE ACORDO COM OS ACONTECIMENTOS DA SUA HISTÓRIA.

5. CONSTRUA A CAPA:

- A CAPA É A PARTE MAIS IMPORTANTE PARA CHAMAR ATENÇÃO DO LEITOR! USE SUA XILOGRAVURA OU DESENHE ALGO BEM BONITO RELACIONADO À SUA HISTÓRIA.
- NA PRIMEIRA PÁGINA, ESCREVA O TÍTULO DA SUA HISTÓRIA E O SEU NOME COMO AUTOR OU AUTORA.

6. EXPOSIÇÃO:

- QUANDO TODOS TERMINAREM, VAMOS PENDURAR NOSSOS LIVROS EM UM VARAL, COMO FAZEM NA LITERATURA DE CORDEL. CADA UM VAI APRESENTAR SUA HISTÓRIA PARA OS COLEGAS, CONTANDO O QUE CRIOU E COMO FEZ.
- DEPOIS, VOCÊS PODEM LEVAR OS LIVROS PARA CASA E MOSTRAR PARA SUAS FAMÍLIAS!
- QUANDO VOCÊ RECEBER O LIVRO DE VOLTA, PERGUNTE O QUE SEUS COLEGAS ACHARAM DA SUA CRIAÇÃO!
- FAÇAM UMA RODA DE CONVERSA EM SALA DE AULA PARA DISCUTIREM SOBRE AS HISTÓRIAS QUE CADA UM CRIOU E LEU.
- TROQUEM EXPERIÊNCIAS DE COMO FOI MONTAR A HISTÓRIA E O LIVRO DE CORDEL. QUAL PARTE GOSTARAM MAIS?

125

Orientações didáticas

O processo de montagem e finalização do livro é uma etapa que contribui para o desenvolvimento da autonomia, do senso estético e da valorização do produto artístico como resultado de um percurso criativo e expressivo. Nessa fase, os estudantes têm a oportunidade de integrar diferentes técnicas aprendidas ao longo do projeto, refletindo sobre suas escolhas e consolidando sua autoria.

Retome com a turma a atividade de carimbos de batata, incentivando o uso desses elementos gráficos para decorar as páginas do livro com formas repetidas e padrões visuais. Em seguida, reforce a aplicação da técnica da isoporgravação como forma de ilustrar a história principal. Demonstre outra vez como desenhar com o palito na placa de isopor, aplicar a tinta com o rolo e transferir a imagem para o papel.

No momento da montagem do livro, oriente cuidadosamente a dobra e a organização das páginas. Auxilie na colagem das ilustrações feitas ao longo das atividades e no preenchimento da capa. Solicite a cada estudante que escreva o título da obra e seu nome como autor, reforçando a valorização da autoria e da produção individual.

Na decoração da capa, incentive a criação de uma composição atrativa e significativa. Sugira o uso da xilogravura feita em isopor, um desenho marcante relacionado à história ou mesmo a combinação de técnicas. Oriente o uso de cores vivas e destaque o nome do autor de forma legível e criativa.

Por fim, organize uma exposição dos livros em sala de aula, criando uma mesa coletiva para que todos possam apreciar as produções. Promova momentos de leitura compartilhada, nos quais os estudantes leiam seus livros uns para os outros. Ao encerrar, incentive-os a levar suas obras para casa e as compartilhar com a família, valorizando o percurso de aprendizagem e fortalecendo os vínculos afetivos por meio da arte e da literatura.

Orientações didáticas

A reflexão sobre os próprios processos e conquistas artísticas é uma etapa essencial no ensino de Arte, pois contribui para o desenvolvimento da consciência estética, da identidade cultural e fortalece o protagonismo do estudante em sua trajetória de aprendizagem.

Inicie com um momento de reflexão coletiva, incentivando os estudantes a pensarem sobre o que mais gostaram de aprender nas aulas de Arte. Pergunte quais técnicas ou atividades foram as mais divertidas ou desafiadoras e quais momentos marcaram seu processo criativo ao longo do tempo.

Em seguida, proponha a atividade de produção reflexiva. Oriente os estudantes a escrever ou a desenhar suas respostas no espaço indicado da página. Reforce que não há certo ou errado – o importante é expressar suas percepções, seus sentimentos e suas descobertas com liberdade e criatividade.

Finalize com uma breve recapitulação das Unidades 1 a 4, destacando os principais temas estudados: artistas, técnicas, projetos e produções realizadas. Encoraje o diálogo entre os colegas, promovendo um espaço de escuta e de valorização das experiências individuais e coletivas, fortalecendo o vínculo da turma com a arte e com própria trajetória expressiva.

PARA ENCERRAR: O QUE APRENDI

AGORA É HORA DE REFLETIR SOBRE OS APRENDIZADOS DESTE ANO. PARA ISSO, IREMOS PRODUZIR UM **MURAL DE ARTE**.

VAMOS REFLETIR!

- O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE APRENDER NAS AULAS DE ARTE?
- QUAL ATIVIDADE OU TÉCNICA ARTÍSTICA FOI A MAIS DIVERTIDA?
- LEMBRA ALGUMA HISTÓRIA, DESENHO OU ARTE QUE FIZERAM?

ESCREVA OU DESENHE AQUI:

Produção pessoal.

RELEMBRANDO

OS TEMAS PRINCIPAIS QUE VOCÊ CONHECEU SÃO:

UNIDADE 1: BRINCADEIRAS QUE INSPIRAM ARTE

UNIDADE 2: A ARTE AO NOSSO REDOR

UNIDADE 3: HOJE TEM ESPETÁCULO

UNIDADE 4: ARTE QUE CONTA HISTÓRIAS

DAS QUATRO UNIDADES, DE QUAL VOCÊ MAIS GOSTOU? ESCREVA O NOME DELA AQUI:

Resposta pessoal.

CRIAÇÃO DO MURAL:

VOCÊ E SUA TURMA FARÃO UMA CONTRIBUIÇÃO PARA O "MURAL DE ARTE DA TURMA".



VOCÊS VÃO PRECISAR DE:

- PAPEL BRANCO A4.
- LÁPIS, CANETA HIDROCOR, LÁPIS DE COR E COLA.
- REVISTAS E JORNAIS PARA RECORTES.

ORIENTAÇÕES:

- DESENHEM OU ESCREVAM ALGO QUE APRENDERAM OU DE QUE MAIS GOSTARAM.
- PODEM USAR TÉCNICAS EXPLORADAS, COMO CARIMBOS OU FROTAGEM, PARA DECORAR.

MONTAGEM DO MURAL:

- FIXEM A PRODUÇÃO NO MURAL DA SALA.
- ORGANIZEM AS CONTRIBUIÇÕES DE FORMA COLORIDA E HARMONIOSA.
- APRESENTEM O MURAL PARA OUTRAS TURMAS E, SE POSSÍVEL, PARA OS SEUS FAMILIARES.

MOMENTO DE REFLEXÃO:



- COMO SE SENTIU CRIANDO ALGO JUNTO COM SEUS COLEGAS?
- O QUE ACHA QUE A ARTE PODE ENSINAR PARA A VIDA?

Orientações didáticas

A criação coletiva de murais artísticos é uma oportunidade para que os estudantes expressem sua criatividade, reforcem o sentimento de pertencimento ao grupo e valorizem a construção coletiva do conhecimento por meio da arte.

Para dar início à atividade, organize a turma para que cada estudante contribua com um desenho ou com uma frase que represente algo importante que aprendeu durante as aulas de Arte. Providencie os materiais necessários, como papel A4, lápis, caneta hidrocor, revistas, tesouras sem ponta, jornais para recortes e cola. Incentive que utilizem também as técnicas já abordadas, enriquecendo visualmente a composição do mural.

Durante a montagem, fixe o mural em um local visível da sala e oriente a turma na organização das contribuições, buscando uma composição harmoniosa e diversa, que valorize a expressão de todos. Para ampliar o alcance do projeto, faça uma apresentação do mural para outras turmas e, se possível, convide as famílias para conhecer a produção coletiva.

Finalize com um momento de reflexão, promovendo uma conversa sobre as sensações vividas durante a criação do mural. Pergunte aos estudantes o que sentiram ao colaborar com os colegas e o que a arte pode ensinar para a vida, incentivando respostas que envolvam cooperação, respeito, liberdade de expressão e sensibilidade. Essa atividade fortalece os laços entre os estudantes e reforça o papel da arte como meio de diálogo, aprendizado e transformação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBIERI, STELA. **TERRITÓRIOS EM TRANSFORMAÇÃO**. 1. ED. SÃO PAULO: JUJUBA, 2022.

UM LIVRO QUE PROVOCA REFLEXÕES SOBRE IDENTIDADE, PERTENCIMENTO E ESPAÇO ATRAVÉS DA ARTE CONTEMPORÂNEA E DA LINGUAGEM POÉTICA.

BOEIRAS, GABRIEL; CATTANI, LUCIANA; SÁ, MARCO ANTONIO. **MARAVILHAS DO BRASIL: FESTAS POPULARES**. 1. ED. SÃO PAULO: ESCRITURAS, 2006. V. 4.

OBRA QUE CELEBRA A DIVERSIDADE DAS FESTAS POPULARES BRASILEIRAS, COM REGISTROS FOTOGRÁFICOS E NARRATIVAS CULTURAIS.

COLLET, CÉLIA.; PALADINO, MARIANA.; RUSSO, KELLY. **QUEBRANDO PRECONCEITOS: SUBSÍDIOS PARA O ENSINO DAS CULTURAS E HISTÓRIAS DOS POVOS INDÍGENAS**. 1. ED. RIO DE JANEIRO: CONTRA CAPA; LACED, 2014.

PROPOSTAS PEDAGÓGICAS E REFLEXÕES SOBRE COMO INCLUIR AS CULTURAS INDÍGENAS NO CURRÍCULO ESCOLAR DE FORMA CRÍTICA E RESPEITOSA, COMBATENDO ESTEREÓTIPOS.

FERREIRA, MARTINS. **COMO USAR A MÚSICA NA SALA DE AULA**. 8. ED. SÃO PAULO: CONTEXTO, 2001.

TRAZ SUGESTÕES PRÁTICAS E ACESSÍVEIS PARA INTEGRAR A MÚSICA AO COTIDIANO ESCOLAR, MESMO PARA EDUCADORES QUE NÃO TÊM FORMAÇÃO MUSICAL.

IAVELBERG, ROSA. **O DESENHO CULTIVADO DA CRIANÇA: PRÁTICA E FORMAÇÃO DE EDUCADORES**. PORTO ALEGRE: ZOUK, 2006.

DISCUTE O DESENHO INFANTIL COMO LINGUAGEM EXPRESSIVA E APRESENTA CAMINHOS PARA O PROFESSOR VALORIZAR E ACOMPANHAR ESSE PROCESSO.

LABAN, RUDOLF. **DOMÍNIO DO MOVIMENTO**. TRADUÇÃO: ANA MARIA BARROS DE VECCHI. 5. ED. SÃO PAULO: SUMMUS, 1978. TÍTULO ORIGINAL: THE MASTERY OF MOVEMENT.

REFERÊNCIA ESSENCIAL PARA PROFESSORES DE DANÇA, TEATRO E EDUCAÇÃO FÍSICA, ABORDANDO O MOVIMENTO HUMANO COMO LINGUAGEM EXPRESSIVA E ESTRUTURADA.

MORAN, JOSÉ MANUEL; MASETTO, MARCOS T.; BEHRENS, MARIA APARECIDA. **NOVAS TECNOLOGIAS E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA**. 21. ED. 11. REIMP. CAMPINAS: PAPIRUS, 2013.

CLÁSSICO DISCUTE COMO O PROFESSOR PODE ATUAR COMO MEDIADOR EM UM CENÁRIO DIGITAL EM CONSTANTE TRANSFORMAÇÃO.

SCHAFER, R. MURRAY. **EDUCAÇÃO SONORA**. TRADUTOR: MARISA FONTEERRADA. 1. ED. SÃO PAULO: MELHORAMENTOS, 2011. TÍTULO ORIGINAL: THE SOUNDSCAPE: OUR SONIC ENVIRONMENT AND THE TUNING OF THE WORLD.

DEFENDE A ESCUTA ATENTA E A VALORIZAÇÃO DO AMBIENTE SONORO COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS. IDEAL PARA USO INTERDISCIPLINAR.

SILVA, JANSSEN FELIPE DA. **AValiação Formativa: Pressupostos Teóricos e Práticos**. 5. ED. PORTO ALEGRE: MEDIAÇÃO, 2019.

DISCORRE SOBRE AVALIAÇÃO COMO PROCESSO CONTÍNUO E REFLEXIVO, COM FOCO NA APRENDIZAGEM E NA AUTONOMIA DO ESTUDANTE.

VIGOTSKI, LEV S. **A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE: O DESENVOLVIMENTO DOS PROCESSOS PSICOLÓGICOS SUPERIORES**. 7. ED. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2007.

FUNDAMENTAL PARA A PSICOLOGIA HISTÓRICO-CULTURAL, TRATA DO DESENVOLVIMENTO DOS PROCESSOS MENTAIS SUPERIORES MEDIADOS PELA CULTURA.

ASSESSORIA PEDAGÓGICA

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	131
1.1. Composição da coleção	131
1.1.1. Livro do Estudante.....	131
1.1.2. Livro do Professor.....	131
2. PROPOSTA DIDÁTICA	132
2.1. Categoria 1	133
2.2. Categoria 2	133
3. AS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS DA BNCC	134
3.1. Competências gerais da Educação Básica.....	134
3.2. Competências específicas da área de Linguagens para o Ensino Fundamental.....	135
3.3. Competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental.....	135
3.4. Habilidades BNCC	136
3.5. Habilidades BNCC – Arte – 1º ao 5º ano.....	136
3.6. Quadro de conteúdos	138
3.7. TCTs e a formação cidadã	140
4. ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS PARA O USO DO MATERIAL	142
4.1. O ensino de Arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental.....	142
4.1.1. Proposta teórico-metodológica.....	142
4.1.2. Prática docente e metodologias.....	143
4.2. O estudante nos anos iniciais do Ensino Fundamental.....	144
4.2.1. Competências socioemocionais.....	144
4.2.2. Pensamento computacional e novas tecnologias (OEDs).....	144
5. ESTRATÉGIAS PARA TRABALHAR OS CONTEÚDOS EM SALA	145
5.1. Metodologias ativas: aprendendo com autonomia e sentido.....	145
5.1.1. Estações de Aprendizagem	145
5.1.2. Situação-problema.....	145
5.1.3. Trabalho de campo.....	145
5.1.4. Gamificação.....	146
5.1.5. Projetos integradores	146
5.1.6. Círculos de cultura e rodas de conversa.....	146
5.1.7. Aprendizagem baseada em investigação	146
5.1.8. Contação de histórias e dramatizações.....	146
6. AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM	147
6.1. Avaliação formativa e processual	147
6.2. Autoavaliação e coavaliação	147
6.3. Tipos e instrumentos de avaliação	148
6.4. Avaliação e os Temas Contemporâneos Transversais.....	148
7. CRONOGRAMA	149
1º ano.....	149
2º ano.....	149
3º ano.....	150
4º ano.....	151
5º ano.....	152
8. ESTRUTURA E ORGANIZAÇÃO DO LIVRO	153
8.1. Seções	153
Para começar	153
Conhecendo o... (artista, teatro, etc.)	153
Projeto: título/assunto do projeto.....	153
Discutindo o dia a dia.....	153
Tecnologia e arte.....	154
Para encerrar: o que aprendi	154
8.2. Boxes	154
Saiba mais	154
Vocabulário	154
Você vai precisar de.....	154
Perguntas para reflexão	154
Olha que interessante	154
8.3. Ícones.....	155
8.4. Selos	155
9. A PARTE ESPECÍFICA DO MANUAL ..	156
10. REFERÊNCIAS	159

INTRODUÇÃO

Os cinco volumes desta coleção, destinados para uso nos anos iniciais do Ensino Fundamental, foram pensados com o objetivo de englobar conteúdos relativos a Artes visuais, Música, Teatro e Dança, as quatro linguagens artísticas propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o componente curricular Arte.

Este material foi elaborado com o propósito de apoiar o professor em sua prática docente, visando potencializar o processo de ensino-aprendizagem da Arte no contexto escolar. A escola, que é, na grande maioria das vezes, o primeiro ambiente social das crianças fora da família, oferece aos estudantes um espaço para o desenvolvimento não só das habilidades sociais e cognitivas, mas também da criatividade, criticidade e imaginação diante do mundo que os cerca.

Através de um trabalho integrado entre a Arte, com sua multiplicidade e linguagens artísticas, a Língua Portuguesa, com a alfabetização e a articulação da leitura e da escrita com as práticas artísticas, e a Matemática, com a aproximação de elementos como a música do universo matemático, a coleção oferece ao estudante a possibilidade de se descobrir no decorrer do conteúdo estudado, proporcionando-lhe múltiplas formas de interagir com o mundo e consigo mesmo por meio da Arte.

Diante disso, é possível destacar a importância das aprendizagens, vivências e experiências dos estudantes com a arte, que pode ser desenvolvida com infinitos materiais, desde os mais cotidianos até os mais específicos, e que proporciona uma troca de experiências extremamente rica e construtiva com os colegas dentro e fora de sala de aula.

Nas próximas páginas deste material, serão apresentados detalhes sobre a coleção, a sua proposta e o seu alinhamento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A estrutura da obra, estratégias de trabalho, possibilidades de avaliação e sugestões de abordagem também são apontadas, bem como as expectativas de respostas das atividades presentes no Livro do Estudante e possibilidades de uso de diversas mídias como livros, filmes, séries, jogos, aplicativos, sites, etc. para aprofundamento dos assuntos vistos.

1.1. Composição da coleção

A coleção é composta por dois volumes articulados: o Livro do Estudante, que possui cinco volumes, e o Livro do Professor, ambos com versões físicas e digitais. Cada um desempenha funções específicas e complementares, garantindo coerência pedagógica e favorecendo o trabalho em sala de aula.

1.1.1. Livro do Estudante

Os Livros do Estudante da coleção de Arte são divididos em cinco volumes, destinados a estudantes do 1º, 2º, 3º, 4º e 5º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Cada um dos livros organiza-se em unidades e capítulos temáticos que promovem o desenvolvimento das habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o componente curricular Arte e seu conteúdo, com uma abordagem teórico-metodológica que favorece a aprendizagem significativa.

1.1.2. Livro do Professor

O Livro do Professor apoia o planejamento pedagógico com orientações gerais e específicas que dialogam com o livro do estudante. Apresenta as habilidades da BNCC, propostas de mediação e atividades complementares. Explica o uso das seções, boxes e ícones, destacando suas intenções pedagógicas e expectativas de aprendizagem. Assim, oferece um suporte que facilita a mediação, o desenvolvimento das competências do componente curricular e o engajamento dos estudantes.

A proposta didática desta coleção parte do princípio de que o ensino de Arte permite entender as sociedades, suas culturas e suas histórias, desempenhando um papel de grande importância na formação humana, no desenvolvimento da sensibilidade e da criatividade, e na relação que os estudantes estabelecem com o mundo a partir do entendimento das múltiplas linguagens artísticas.

Desde os primeiros contatos com os temas trabalhados no componente curricular Arte nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a obra incentiva o olhar atento ao mundo que nos cerca, partindo das vivências individuais dos estudantes até chegar em noções que envolvem o nosso e os demais países. Esse trabalho desperta nas crianças a curiosidade de entender costumes e hábitos para além dos seus próprios, e a vontade de criar, socializar e experimentar esse mundo através de diversas manifestações artísticas como o desenho, a música, a dança, entre outras, possibilitando que os educandos se sintam parte integrante, autônoma e potente do contexto sociocultural que os englobam. Segundo Ana Mae Barbosa (1998, p. 16):

A arte na educação como expressão pessoal e como cultura é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento. Através das artes é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada. “Relembrando Fanon”, eu diria que a arte capacita um homem ou uma mulher a não ser um estranho em seu meio ambiente nem estrangeiro no seu próprio país. Ela supera o estado de despersonalização, inserindo o indivíduo no lugar ao qual pertence.

Assim, as crianças iniciam, durante a Educação Infantil, as suas práticas com os fazeres artísticos, mas no Ensino Fundamental, em especial nos Anos Iniciais, que se configura como uma etapa que traz mudanças profundas desde a rotina até na dinâmica escolar dos estudantes, essas práticas passam a ter um novo modelo.

Esse momento, que geralmente compreende a faixa etária dos 6 aos 10 anos, promove um aprendizado mais aprofundado e articulado com demais áreas de conhecimento, a fim de construir conhecimentos contextualizados e que estabeleçam diálogos amplos. Uma vez que a arte não é composta por limites irreversíveis ou por uma rigidez intransponível, é possível trabalhá-la com perspectivas diversificadas e multimodais, que abrangem diferentes níveis de aprendizagem e de contextos sociais, culturais e cognitivos, já que “em arte não existe certo e errado, mas sim o mais ou menos adequado, o mais ou menos significativo, o mais ou menos inventivo” (BARBOSA, 2010, p. 12).

Esta coleção também busca oferecer experiências estéticas significativas, nas quais os estudantes possam sentir, imaginar e produzir a partir do contato com diferentes expressões artísticas. O ensino de valoriza o diálogo entre o fazer, o apreciar e o contextualizar, promovendo aprendizagens que integram corpo, emoção, intelecto e cultura. As atividades foram elaboradas para despertar o interesse e a curiosidade, estimulando a observação, a interpretação e a criação, de modo que cada estudante possa reconhecer-se como sujeito criador e participante ativo da vida cultural.

Ao longo da coleção, o contato com as linguagens visuais, musicais, teatrais e corporais permite que as crianças experimentem processos de criação diversos, explorando sons, formas, gestos e movimentos. Essas experiências incentivam a autonomia, o respeito às diferenças e o desenvolvimento de um olhar sensível e investigativo sobre o mundo. As atividades propõem tanto a apreciação de obras de artistas consagrados quanto a valorização das manifestações culturais locais, fortalecendo o sentimento de pertencimento e o reconhecimento da diversidade cultural brasileira.

A arte amplia as formas de expressão e comunicação, ajudando os estudantes a construir significados e a compreender o papel da arte na história e no cotidiano. Dessa maneira, a coleção

propõe uma aprendizagem integrada e contextualizada, em que o brincar, o imaginar e o criar se entrelaçam para favorecer o desenvolvimento estético, cognitivo e social. Ao explorar diferentes linguagens e culturas, os estudantes olham o mundo com curiosidade e empatia, reconhecendo a arte como uma maneira de transformar e compreender a realidade.

2.1. Categoria 1

A Categoria 1 do Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD) abarca as coleções dos componentes curriculares obrigatórios que são destinadas ao 1º e 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Os Livros do Estudante desta categoria são de caráter consumível — ou seja, é possível escrever, desenhar e realizar atividades nos próprios livros.

Essas coleções são voltadas para o desenvolvimento pleno do sistema de escrita da língua portuguesa pelos estudantes, além do letramento matemático, que serão trabalhados por meio de atividades estratégicas pensadas para esses fins ao longo de todo o material.

Por conta disso, Livro do Estudante do 1º ano apresenta apenas letras maiúsculas, uma vez que os estudantes, nessa etapa, ainda estão aprimorando a habilidade de reconhecer e escrever letras minúsculas e cursivas. O material, então, apresenta uma transição sistemática entre as letras maiúsculas e minúsculas, bem como de imprensa e cursiva, a partir do capítulo 5 do Livro do Estudante do 2º ano, momento em que os estudantes estão com maior desenvolvimento da coordenação motora fina, da memória e da fluência na leitura e escrita.

Além disso, favorece o uso do livro didático como suporte à escrita: as páginas consumíveis oferecem quadros de planejamento, linhas largas, pautas com espaçamento progressivo e áreas para esquemas, rascunhos e revisões. Assim, o estudante planeja, escreve e reescreve textos, ilustra e pagina sua obra autoral dentro do próprio material, registrando o processo de aprendizagem.

2.2. Categoria 2

A Categoria 2 do Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD) abarca as coleções dos componentes curriculares obrigatórios que são destinadas ao 3º, 4º e 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Os Livros do Estudante desta categoria são de caráter reutilizável, bem como os materiais do professor dos respectivos anos, o que significa que não são consumíveis e não podem ser utilizados para respostas, uma vez que são livros pensados para serem reutilizados.

Com a Categoria 2, há a ampliação do repertório artístico e cultural dos estudantes por meio de propostas que valorizam a observação, a interpretação e a criação coletiva. O caráter reutilizável dos livros, incentiva o uso de cadernos de registro e portfólios, onde os estudantes anotam reflexões e produções inspiradas nas atividades solicitadas. O material favorece a continuidade da aprendizagem, estimulando a autonomia, o pensamento crítico e a expressão sensível por meio das diferentes linguagens da Arte.

As competências gerais e as competências específicas de Arte são trabalhadas nos cinco volumes desta coleção. Em cada um deles elas são mobilizadas com níveis distintos de complexidade, respeitando os estágios de desenvolvimento dos estudantes. Há uma progressão alinhada à lógica da BNCC, que prevê o aprofundamento gradual das competências ao longo da escolarização. Cada atividade oral ou prática, cada seção proposta buscam desenvolver competências de forma articulada, capacitando os estudantes a compreender as diferentes linguagens artísticas e as interfaces entre elas, além de relacioná-las com outras áreas do conhecimento. Assim, por exemplo, as competências gerais que valorizam a diversidade cultural e a empatia, ou as que articulam raciocínio crítico, criatividade, linguagem e participação ativa na sociedade, vão sendo desenvolvidas, junto com as competências específicas do componente, ao longo dos volumes, não num ponto específico, mas em vários momentos.

AS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS DA BNCC

3.1 Competências gerais da Educação Básica

As competências gerais da BNCC são diretrizes que orientam o desenvolvimento integral dos estudantes ao longo da Educação Básica. Elas visam à formação de cidadãos críticos, responsáveis e preparados para os desafios do século XXI.

Nº	Competência Geral
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 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 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.

3.2. Competências específicas da área de Linguagens para o Ensino Fundamental

As competências específicas da área de Linguagens para o Ensino Fundamental orientam o desenvolvimento de habilidades relacionadas às várias práticas de linguagem, que permitem que os estudantes ampliem, dando continuidade ao que aprenderam na Educação Infantil, suas capacidades de se expressar por meio de diversas manifestações artísticas, corporais e linguísticas.

Nº	Competências Específicas da área de Linguagens para o Ensino Fundamental
1	Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.
2	Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.
3	Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.
4	Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.
5	Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
6	Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

3.3. Competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental

As competências específicas do componente Arte para o Ensino Fundamental orientam o desenvolvimento de habilidades relacionadas às várias formas de fazer, vivenciar e entender a arte, o que possibilita que os estudantes tenham um aprendizado pleno, permeado por diferentes formas de praticar arte, bem como de reconhecê-la no mundo, estimulando a sensibilidade e criticidade das crianças.

Nº	Competências Específicas de Arte para o Ensino Fundamental
1	Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2	Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
3	Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.

Nº	Competências Específicas de Arte para o Ensino Fundamental
4	Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
5	Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6	Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7	Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.
8	Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
9	Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

3.4. Habilidades BNCC

Para a composição desta coleção de Arte, foram trabalhadas habilidades do 1º, 2º, 3º, 4º e 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que dialogam diretamente com os objetivos da proposta do material didático: utilizar a Arte como ferramenta essencial para a compreensão e integração ao mundo que nos cerca e, através da exploração das diversas linguagens artísticas, desenvolver a sensibilidade, a criatividade, a criticidade e a capacidade de reflexão dos estudantes.

As habilidades do componente combinam seis dimensões do conhecimento propostas na BNCC para o ensino-aprendizagem de Arte:

- Criação: refere-se ao desenvolvimento de criações artísticas de maneira individual ou coletiva, visando a resolução de problemas e a realização de negociações e decisões;
- Crítica: refere-se à construção de um olhar crítico, de forma a possibilitar novas compreensões acerca do contexto sociocultural dos estudantes, por meio de diálogos e pesquisas;
- Estesia: refere-se ao desenvolvimento das emoções, sensibilidades e experiências dos estudantes em relação ao lugar em que vivem ou a si mesmos;
- Expressão: refere-se à expressão individual ou coletiva dos estudantes a partir de manifestações artísticas;
- Fruição: refere-se ao prazer de conhecer, vivenciar e se deixar ser tocado por múltiplas produções artísticas e culturais, criando relações com criações de diversos grupos, épocas e lugares;
- Reflexão: refere-se à compreensão, percepção e construção de argumentos sobre as experiências com a arte, com a formação de opinião e interpretações a respeito das manifestações artísticas.

3.5 Habilidades BNCC – Arte – 1º ao 5º ano

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Artes visuais	Contextos e práticas	(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.
	Elementos da linguagem	(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Artes visuais	Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
	Materialidades	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação	(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.
	Sistemas da linguagem	(EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).
Dança	Contextos e práticas	(EF15AR08) Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e repertório corporal.
	Elementos da linguagem	(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.
	Processos de criação	(EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança. (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.
Música	Contexto e práticas	(EF15AR13) Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem	(EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades	(EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical	(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação	(EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
Teatro	Contextos e práticas	(EF15AR18) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.
	Elementos da linguagem	(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Teatro	Processos de criação	<p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.</p>
Artes integradas	Processos de criação	(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas culturais	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
	Patrimônio cultural	(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

3.6. Quadro de conteúdos

A seguir, apresentamos um quadro que relaciona as habilidades da BNCC desenvolvidas ao longo do Livro do Estudante com os conteúdos temáticos de cada capítulo, de forma cuidadosamente distribuída para garantir uma progressão gradual e integrada da aprendizagem, respeitando o desenvolvimento cognitivo, o ritmo e a experiência das crianças.

Isso possibilita que os estudantes exercitem sua criatividade, poder de investigação e ludicidade enquanto também se desenvolvem nas competências relacionadas à alfabetização e ao letramento por meio da leitura, criação e produção de várias linguagens e manifestações artísticas.

Esse quadro, portanto, tem como finalidade apoiar o planejamento do professor, evidenciando o alinhamento entre a proposta pedagógica da obra e as diretrizes da BNCC.

Livro do Estudante		Habilidades da BNCC desenvolvidas nos capítulos temáticos
Volume 1	1. Brinquedos e brincadeiras	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR07, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	2. Brincadeiras do mundo	EF15AR01, EF15AR03, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR11, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25
	3. A arte está em todo lugar	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR25
	4. Sons e ritmos	EF15AR02, EF15AR03, EF15AR08, EF15AR11, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR25, EF15AR26
	5. Vamos dançar?	EF15AR09, EF15AR10, EF15AR17, EF15AR18
	6. E o palhaço, o que é?	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR10, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR24, EF15AR25
	7. Teatro para brincar	EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR23, EF15AR24

Livro do Estudante		Habilidades da BNCC desenvolvidas nos capítulos temáticos
Volume 1	8. Histórias do folclore	EF15AR01, EF15AR08, EF15AR23, EF15AR25
	9. Literatura de cordel	EF15AR02, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR17, EF15AR23
Volume 2	1. O mundo do teatro	EF15AR01, EF15AR03, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR22, EF15AR24, EF15AR25
	2. Bonecos, luzes, sombras e histórias	EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR07, EF15AR19, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	3. Moradias pelo mundo	EF15AR01, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR06, EF15AR13, EF15AR25
	4. Arte no espaço ao nosso redor	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR25
	5. O corpo conta histórias	EF02CO05, EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	6. O mundo do circo	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR05, EF15AR07, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR18, EF15AR21
	7. Sons e imagens na cena	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR07, EF15AR13, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR21, EF15AR23, EF15AR25, EF15AR26
	8. Um pouco mais sobre a música	EF15AR06, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR24, EF15AR25
Volume 3	1. Explorando lugares onde acontece arte	EF03CO08, EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	2. A música na cultura	EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR18
	3. A arte no espaço público	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	4. <i>Performance</i> e movimento	EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR18, EF15AR24, EF15AR26
	5. Festas e tradições	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	6. Ritmos e passos	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR22, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	7. Música, dança e arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26, EF15CO08, EF15CO09
	8. A arte e a tecnologia	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
Volume 4	1. Descobrimos a natureza na arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR19, EF15AR21, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	2. Transformando o espaço com arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26

Livro do Estudante		Habilidades da BNCC desenvolvidas nos capítulos temáticos
Volume 4	3. O legado das grandes civilizações	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR24
	4. Tradições artísticas indígenas	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR08, EF15AR13, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	5. Ritmo, corpo e cena na cultura afro-brasileira	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR13, EF15AR19, EF15AR21, EF15AR24
	6. Arte e identidade na cultura afro-brasileira	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	7. Explorando a ciência da arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR08, EF15AR15, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR24, EF15AR25
	8. Criando com imaginação	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR15, EF15AR18, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR26
Volume 5	1. A evolução da fotografia	EF15AR01, EF15AR05, EF15AR20, EF15AR23, EF15AR24
	2. A arte que conta histórias	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR18, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	3. Dança e criatividade	EF15AR01, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR25, EF15AR26
	4. Retratos na arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR16, EF15AR25
	5. O teatro popular e suas expressões	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR24, EF15AR25
	6. A cultura popular e suas formas	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR15, EF15AR18, EF15AR25
	7. Sons em cena: a música, a dança e o teatro como inspiração	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR13, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25
	8. Projetos artísticos colaborativos	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR11, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26

3.7. TCTs e a formação cidadã

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece os Temas Contemporâneos Transversais (TCTs) como elementos essenciais para uma educação que promova a formação integral dos estudantes, conectando os conteúdos escolares às realidades sociais, culturais e ambientais que os cercam, organizando-as em seis macroáreas: Meio Ambiente, Economia, Saúde, Cidadania e Civismo, Multiculturalismo, e Ciência e Tecnologia. Dessa forma, a integração dos TCTs, segundo a BNCC, aborda temas que buscam contextualizar os conteúdos trazidos nas aulas, trabalhando temas que sejam de interesse dos estudantes e que possuam relevância para seus desenvolvimentos enquanto cidadãos.

O ensino de Arte, tão conectado ao vínculo que os estudantes constroem com o mundo a partir de suas experiências sensoriais e linguísticas, se fortalece através do trabalho com os TCTs, conectando ainda mais

os estudantes aos seus sentimentos, expressões e criticidade diante de suas vivências e de seu contato com a arte. Essa abordagem também permite a formação de indivíduos críticos, responsáveis e comprometidos com a construção de uma sociedade mais justa e sustentável.

As macroáreas dos TCTs são trabalhadas no componente curricular Arte da seguinte forma:

- **Meio Ambiente:** por meio de atividades que incentivem a reflexão sobre a consciência ecológica e o respeito ao meio ambiente, os estudantes podem pensar sobre diferentes maneiras de fazer arte de forma sustentável, a importância da sustentabilidade, o cuidado com os recursos naturais e a preservação do meio ambiente. Os estudantes podem se envolver em diversas atividades artísticas e produzir arte utilizando materiais recicláveis, evitando o desperdício e realizando o reaproveitamento do que seria descartado. Além disso, também é possível tratar do meio ambiente através do estudo de obras de artistas que abordam a natureza e que trazem o meio ambiente como tema central de seus trabalhos, bem como por meio da elaboração de trabalhos artísticos que abordem a natureza ou denunciem problemas ambientais como a poluição, o desmatamento e as mudanças climáticas.
- **Economia:** a análise das atividades econômicas envolvendo a arte, através da aprendizagem sobre o consumo consciente e sobre a valorização da produção artística local e regional, pode ajudar os estudantes a desenvolver noções básicas de economia e de valorização do patrimônio cultural. Atividades como a confecção manual de objetos artísticos auxiliam os estudantes a compreender o valor do trabalho manual, bem como a exploração de manifestações artísticas populares através do comércio, como feiras, exposições ou festas tradicionais, que envolvem a troca de bens culturais, contribui para o entendimento do papel da arte na construção da economia.
- **Saúde:** é possível promover hábitos saudáveis e bem-estar emocional por meio de expressões artísticas, que auxiliam no desenvolvimento físico, psicológico e na saúde mental dos estudantes, proporcionando momentos de relaxamento, auto expressão e socialização para as crianças. Também são trabalhados temas como alimentação saudável, higiene pessoal, prevenção a doenças e cuidados com o corpo por meio de criações artísticas, utilizando a arte como forma de promover a saúde.
- **Cidadania e Civismo:** a Arte é um campo fértil para o desenvolvimento de noções como respeito, empatia e participação social, uma vez que é uma prática que, mesmo quando feita individualmente, se relaciona diretamente com o mundo. Através de atividades artísticas, os estudantes podem expor suas opiniões, críticas e alinhamentos diante de questões sociais, exigir seus direitos e entender seus deveres enquanto cidadãos e fortalecer suas identidades culturais, ampliando o sentimento de pertencimento ao mundo que os cerca.
- **Multiculturalismo:** esse tema transversal é intrínseco ao ensino da Arte, uma vez que a Arte, em sua própria essência, busca ensinar e valorizar as múltiplas manifestações culturais existentes no mundo através da prática da arte. Por meio do estudo de Arte, os estudantes têm contato direto com a diversidade cultural do Brasil e do mundo, aprendendo sobre a pluralidade dos saberes, das estéticas, das sociedades e das identidades, favorecendo o respeito, combatendo estereótipos e promovendo a inclusão de grupos sociais historicamente marginalizados.
- **Ciência e Tecnologia:** o uso de ferramentas digitais na criação artística, como aplicativos de desenho, de produção de músicas e vídeos, de edição de imagens, entre outros, permite que os estudantes explorem a arte de forma nova, criativa e crítica. Pode-se também discutir sobre o impacto das novas tecnologias na produção, consumo e divulgação da arte. A respeito da ciência, a arte pode ser explorada durante atividades que se relacionem com a observação da natureza, estudo de formas geométricas e experimentação com diferentes materiais, por exemplo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS PARA O USO DO MATERIAL

4.1. O ensino de Arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o ensino de Arte deve cumprir não apenas a função de proporcionar o contato e a experimentação com as diferentes linguagens artísticas, mas também provocar a construção de uma consciência crítica e afetiva sobre o espaço e as experiências vividas, desenvolver a percepção, imaginação, sensibilidade e criatividade, e promover o entendimento da arte enquanto fenômeno cultural e histórico. Nessa etapa da formação escolar, a experiência cotidiana das crianças é ponto de partida fundamental para o desenvolvimento de aprendizagens significativas, sendo essencial respeitar sua capacidade de observação, sua curiosidade e seu modo peculiar de interagir com o mundo.

O material de Arte desta coleção é fundamentado com o objetivo de favorecer o desenvolvimento integral dos estudantes, explorando a ludicidade e o protagonismo das crianças em suas práticas artísticas, estimulando a auto expressão por meio da arte e ampliando o repertório cultural dos educandos através do contato com a diversidade presente no Brasil e no mundo.

A proposta está alinhada aos princípios da BNCC e do Edital PNLD 2027, que indicam o desenvolvimento integral do estudante como objetivo central da prática pedagógica. Dessa forma, a Arte não é tratada como um campo abstrato e desconectado da realidade dos estudantes, mas como um saber que contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e sensorial das crianças, preparando-os para uma leitura mais ampla e profunda do mundo.

4.1.1. Proposta teórico-metodológica

A abordagem teórico-metodológica da coleção parte da compreensão de que a Arte é um componente curricular que estimula a sensibilidade do estudante diante do mundo através da sua experimentação, aprendizagem e desenvolvimento artístico. Fundamenta-se nos estudos da Arte como linguagem e forma de expressão sensível, especialmente nos aportes de autores como Rita Lavelberg (2006), que postula sobre o respeito pela expressividade infantil e a necessidade de criar ambientes seguros e livres para esse estudante conseguir criar e refletir, bem como a importância do trabalho interdisciplinar na Arte, que abarca noções da Língua Portuguesa, da Matemática e da História, por exemplo.

Lowenfeld e Brittain (1977) e Vigotski (1988), também utilizados como base teórica dos livros, reconhecem a criança como sujeito ativo e criador e, para a aprendizagem na Arte, é de suma importância dar essa autonomia para a criança em meio ao processo social, cultural que é a aula, sempre mediada pelo professor.

Assim, o fazer artístico a ser trabalhado deve respeitar os estágios de desenvolvimento infantil e valorizar a criatividade, incentivando sempre as suas expressões autênticas. As diferentes linguagens artísticas – artes visuais, dança, música e teatro e artes visuais – são estimuladas de forma integrada e complementar, com variados materiais e referências, visando ampliar o repertório artístico dos estudantes.

As artes visuais são compreendidas como experiências estéticas e críticas, conforme Proença (2011), e relacionam a história da arte com práticas rotineiras, que se ligam ao espaço urbano e ao patrimônio cultural, o que dialoga com os postulados de Pelegrini e Funari (2008).

A dança, por sua vez, une a expressão corporal à linguagem, sendo uma articulação entre a consciência corporal, as emoções e o ato de criação através da técnica e da subjetividade, como destacam autores como Vianna (2005), Marques (2012) e Laban (1978).

A música, que é entendida como uma linguagem universal por ser a manifestação artística que mais se reconhece no cotidiano, trabalha a sensibilidade, o senso de ritmo, a concentração e a criatividade, sendo desenvolvida por meio de jogos sonoros, cantos coletivos e percussão corporal, como propõem Visconti e Biagioni (2002) e Schafer (1991).

Por fim, o teatro é tido como uma prática coletiva de improvisação e construção de narrativas, que conta com a contação de histórias e o uso do corpo para transmiti-las, estimulando cooperação, espontaneidade e criticidade, conforme apontam Vasconcellos (2009) e Koudela (2013).

Durante todo o trabalho, a arte é apresentada como um resultado da união entre a cultura e a história, o que traz uma contextualização histórica, cultural e social para o fazer artístico e o conecta com a vida contemporânea e com as tantas formas de viver a arte e a cultura em nosso país e no mundo. São valorizados tanto os patrimônios materiais quanto os imateriais e, segundo Moran, Masetto e Behrens (2013), o uso da tecnologia e mídias digitais é uma ferramenta potente no trabalho com a Arte por ampliarem as possibilidades de criar, registrar e fazer as produções artísticas circularem, sejam elas patrimônios ou novidades.

Silva (2019) norteia o método avaliativo da coleção, postulando o uso de uma avaliação que é procesual, diagnóstica e formativa. Esse caminho para avaliar valoriza os conhecimentos prévios e vivências dos estudantes, sua participação ativa na construção do seu próprio saber, estimula a criatividade e instiga a reflexão, fazendo com que o momento de avaliar deixe de ser puramente voltado para questões técnicas.

As estratégias pedagógicas, por sua vez, incluem a articulação de diferentes linguagens artísticas, atividades práticas que envolvem jogos, experimentações sonoras, composições coreográficas e produções visuais, além da apreciação crítica de obras de distintas épocas, culturas e suportes. Também são previstos projetos interdisciplinares, que relacionam a Arte a outras áreas do conhecimento, como a Língua Portuguesa e a Matemática, e momentos de reflexão, rodas de conversa e processos autoavaliativos.

Dessa forma, esses referenciais fundamentam a busca por um ensino de Arte que desenvolva a criatividade, a sensibilidade e a expressão dos estudantes. Ao ampliar o repertório cultural e artístico das crianças e conectá-las às suas experiências individuais e coletivas, exercitamos valores como o autoconhecimento, o respeito à diversidade cultural e a consciência crítica diante do mundo, legitimando a Arte enquanto um direito fundamental, uma linguagem multissemiótica e uma riquíssima forma de conhecimento.

4.1.2. Prática docente e metodologias

A prática docente nos anos iniciais exige sensibilidade, escuta ativa e conhecimento sobre os modos de aprendizagem das crianças. Nesse sentido, a coleção propõe uma mediação que articula o conteúdo escolar às vivências dos estudantes, respeitando seu ritmo e favorecendo a aprendizagem pela curiosidade, pela experiência e pela imaginação.

O trabalho do professor é concebido como ação intencional, reflexiva e criativa. Por isso, o material não apresenta um roteiro fechado de ações pedagógicas, mas oferece subsídios, sugestões e caminhos possíveis que respeitam a autonomia docente e as especificidades de cada turma e território.

As metodologias sugeridas partem do princípio da aprendizagem ativa e da participação dos estudantes na construção do conhecimento. Valorizam-se práticas como:

- Observação do entorno e do cotidiano;
- Investigação por meio de perguntas abertas;
- Uso de desenhos e registros orais;
- Escuta de narrativas e relatos familiares;
- Leitura de imagens e de diferentes tipos de texto;
- Diálogo e construção coletiva de sentidos.

Esse modelo valoriza a produção do conhecimento como processo e não apenas como resultado. O professor é incentivado a adaptar as atividades conforme as necessidades da turma e a criar conexões entre o conteúdo trabalhado e a realidade social da comunidade escolar.

4.2. O estudante nos anos iniciais do Ensino Fundamental

A criança dos anos iniciais do Ensino Fundamental está em pleno desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Seu modo de aprender está profundamente ligado à afetividade, à interação com os pares e à vivência concreta. Por isso, o estudante não é visto apenas como alguém que deve “aprender conteúdos”, mas como sujeito ativo que participa da construção da realidade por meio da linguagem, do corpo, das emoções e da imaginação.

O material de Arte considera essas especificidades e propõe um ensino que respeita os tempos da infância, que instiga a curiosidade, que reconhece a criança como produtora de cultura e conhecimento. A obra convida o estudante a se enxergar como protagonista de suas próprias vivências, produtor e consumidor de arte e parte integrante do mundo, com criticidade e autonomia, desde os primeiros anos de escolarização.

Nesse processo, destaca-se também a importância do letramento nas diversas linguagens artísticas. É fundamental que a criança compreenda os elementos básicos da Arte, como ponto, linha, forma, cor, espaço, textura, volume e movimento, de forma lúdica e contextualizada. O trabalho com esses elementos estimula a construção de noções espaciais, de conhecimentos acerca das variadas formas de fazer arte e favorece a leitura crítica do mundo, desenvolvendo habilidades de expressão e interpretação que são essenciais para a autonomia dos estudantes enquanto sujeitos. O letramento artístico, portanto, não é apenas uma competência técnica, mas uma forma de alfabetização para a vivência no(s) contexto(s) sociocultural(is).

4.2.1. Competências socioemocionais

O ensino de Arte é um campo privilegiado para o desenvolvimento das competências socioemocionais, pois é possível pensá-la nos mais diversos contextos socioculturais, uma vez que a arte é uma forma de expressão unicamente humana e traduz as nossas necessidades de entender, perceber, representar, expressar e transformar a realidade à nossa volta. Diante disso, ao explorar temas como processos de criação, matrizes estéticas culturais, patrimônios culturais, elementos da linguagem e materialidades, os estudantes têm a oportunidade de refletir sobre seus sentimentos e tornar-se conscientes de suas existências enquanto seres sociais. Segundo Vigotski (1999):

[...] a arte é uma técnica social do sentimento, um instrumento da sociedade através do qual incorpora ao ciclo da vida social os aspectos mais íntimos e pessoais do nosso ser. Seria mais correto dizer que o sentimento não se torna social, mas, ao contrário, torna-se pessoal, quando cada um de nós vivencia uma obra de arte, converte-se em pessoal sem com isto deixar de continuar social (VIGOTSKI, 1999, p. 315).

Dessa forma, a obra incentiva o desenvolvimento de competências como empatia, respeito à diversidade, escuta ativa, cooperação, responsabilidade, protagonismo e resiliência. Através da exploração das variadas linguagens artísticas, visuais, corporais e sonoras, os estudantes podem se construir enquanto sujeitos, traçando suas identidades e vivenciando suas culturas, bem como conhecendo e se aproximando das culturas que desconhece.

4.2.2. Pensamento computacional e novas tecnologias (OEDs)

A coleção integra de forma transversal o uso de Objetos Educacionais Digitais (OEDs), alinhados às competências da BNCC que incentivam a utilização ética, crítica e criativa das tecnologias digitais.

Os OEDs propostos favorecem o acesso a ferramentas como esquemas clicáveis, infográficos e áudios, que funcionam como recursos interativos de forma a complementar os conteúdos da coleção, tornando a aprendizagem mais dinâmica, acessível e significativa. Essas ferramentas respeitam a faixa etária do público-alvo e são apresentadas de modo a potencializar a autonomia do estudante, o trabalho colaborativo e a construção de saberes múltiplos.

ESTRATÉGIAS PARA TRABALHAR OS CONTEÚDOS EM SALA

O ensino de Arte nos anos iniciais deve ser construído a partir de práticas significativas, que levem em consideração a experiência do estudante, seus conhecimentos prévios e o contexto sociocultural em que ele está inserido. Nesse sentido, as estratégias de sala de aula precisam ultrapassar métodos expositivos tradicionais e investir em abordagens práticas, interdisciplinares e participativas, capazes de engajar os estudantes na construção ativa do conhecimento.

Assim, a Arte assume um papel formativo que vai além da mera transmissão de conteúdos, favorecendo o desenvolvimento da sensibilidade estética, da criatividade e do pensamento crítico. Ao experimentar diferentes linguagens e processos artísticos, os estudantes podem compreender a arte como forma de expressão, comunicação e reflexão sobre si mesmos e sobre o mundo, estabelecendo vínculos entre a aprendizagem escolar e suas vivências cotidianas.

Essa vivência amplia o olhar para a diversidade cultural e estimula o respeito às diferenças, ao mesmo tempo em que promove a valorização das próprias identidades.

5.1. Metodologias ativas: aprendendo com autonomia e sentido

A proposta metodológica desta coleção está baseada no uso de estratégias ativas, interdisciplinares e flexíveis. As práticas aqui sugeridas consideram a diversidade dos estudantes, os diferentes contextos escolares brasileiros e os Temas Contemporâneos Transversais (TCTs).

A seguir, apresentamos algumas metodologias que podem ser adotadas de forma adaptável, conforme a realidade de cada escola. Essas metodologias serão apresentadas como atividades no Livro do Estudante ou como sugestões ao longo dos capítulos na parte específica do Livro do Professor.

5.1.1. Estações de Aprendizagem

Essa metodologia organiza a sala em diferentes “estações” ou espaços temáticos, por onde os estudantes circulam em pequenos grupos, explorando diferentes conteúdos de forma ativa e diversificada. Cada estação pode abordar um aspecto do conteúdo, como diferentes técnicas de pintura, onde os estudantes utilizam vários materiais; diferentes obras importantes na história da Arte local e global, com reproduções das obras por parte das crianças; diferentes instrumentos musicais trabalhados em sala, em que os estudantes testariam diversos sons; entre outros.

5.1.2. Situação-problema

A proposta de trabalhar com situações-problema coloca o estudante no centro da construção do conhecimento. Parte-se de uma questão instigante e desafiadora que desperta a curiosidade e mobiliza saberes prévios sobre a Arte. A partir da reflexão por meio de questões, a turma investiga, debate, propõe hipóteses e constrói soluções possíveis.

Essa abordagem fomenta o pensamento crítico, a resolução colaborativa de conflitos e a capacidade argumentativa, aspectos centrais no desenvolvimento de competências cidadãs.

5.1.3. Trabalho de campo

O trabalho de campo é uma estratégia poderosa para o ensino de Arte, pois permite que o estudante vivencie o ambiente ao seu redor. Nesse tipo de abordagem, é possível desenvolver

a percepção crítica da realidade, bem como a sensação de pertencimento e a relação da criança com o seu espaço de vivência.

Podem ser realizados passeios pelos pontos turísticos, artísticos e culturais da cidade, com a visita de ruas, praças, murais, galerias e monumentos, por exemplo. Os estudantes podem registrar a sua experiência e observação com desenhos, fotografias ou colagens.

5.1.4. Gamificação

A gamificação aplica elementos de jogos — como missões, pontuações, *rankings*, narrativas e recompensas — ao contexto educacional, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico. Essa metodologia aumenta o engajamento, promove a cooperação e estimula a motivação intrínseca dos estudantes.

No ensino de Arte, é possível propor desafios como “Missão: recriar uma obra de arte famosa” ou “Perfil completo do trabalho de um artista local”. Os estudantes também poderiam utilizar, com a mediação do professor, recursos digitais na realização de visitas a museus online, de onde eles poderiam tirar diversas informações sobre obras e ganhar pontos em uma espécie de trilha artística.

Essa estratégia ajuda os estudantes a desenvolver competências investigativas e estratégias para boas colocações nos jogos enquanto aprendem.

5.1.5. Projetos integradores

Trabalhar por projetos permite integrar diferentes componentes curriculares em torno de um tema significativo para os estudantes. Um projeto com a temática “A cidade onde vivo”, por exemplo, pode envolver Arte (produções artísticas locais, monumentos, aspectos culturais, fotografias, ilustrações), História (memória, patrimônio, cultura), Geografia (localização, paisagem, recursos naturais) e Língua Portuguesa (produção textual e oral), valorizando o protagonismo estudantil, fortalecendo os vínculos com a comunidade e também contribuindo para a interdisciplinaridade.

5.1.6. Círculos de cultura e rodas de conversa

Inspiradas em Paulo Freire, essas práticas promovem o diálogo, a escuta e a construção coletiva. Em rodas temáticas, os estudantes compartilham experiências e expressões culturais, vivenciando acolhimento, reflexão e empatia.

5.1.7. Aprendizagem baseada em investigação

Nesta abordagem, os estudantes partem de uma pergunta investigativa para construir o conhecimento. Eles planejam a pesquisa, buscam informações, analisam dados e apresentam suas conclusões.

Por exemplo, podem investigar “Quais são as representações artísticas que contam a história da minha cidade?”, “Como a arte nos ajuda a expressar o que sentimos?” ou “Por que as outras culturas do mundo são tão diferentes da minha?”. Essa estratégia estimula a curiosidade, a autonomia e a capacidade crítica.

5.1.8. Contação de histórias e dramatizações

Narrar e dramatizar experiências, fatos históricos ou vivências culturais são formas potentes de aproximar o conteúdo da realidade do estudante. Ao ouvir ou encenar histórias da comunidade, lendas locais ou trajetórias de personagens de obras de arte, a criança desenvolve empatia, compreensão da narrativa que é contada e se apropria de saberes tradicionais.

No ensino de Arte, essa estratégia se torna ainda mais rica quando pensamos no trabalho com o Teatro, uma das quatro linguagens artísticas que norteiam o componente curricular em consonância com a BNCC. A criação teatral estimula o trabalho coletivo, a expressão individual e a troca de experiências.

AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

A avaliação, no contexto da coleção de Arte, deve estar sintonizada com a proposta pedagógica que valoriza o processo criativo, o desenvolvimento de habilidades técnicas e expressivas, a autonomia e o pensamento crítico, a interação com o coletivo, a interdisciplinaridade, e a diversidade de linguagens e recursos artísticos. Mais do que verificar resultados ou mensurar desempenho, avaliar é uma prática educativa e transformadora, que acompanha o processo de aprendizagem de forma contínua, diagnóstica e formativa.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a avaliação deve reconhecer as especificidades do desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças de, em média, 6 a 10 anos, valorizando seus percursos, estratégias e modos singulares de aprender. Ao considerar a avaliação como prática emancipadora, opta-se por romper com modelos classificatórios e meritocráticos para assumir uma postura investigativa: o foco se desloca do acerto e do erro para a compreensão dos processos e da construção de sentido pelo estudante.

Assim, a avaliação, que é formativa e dialógica, valoriza o percurso do estudante e reconhece suas particularidades, forças, fraquezas e conquistas durante o processo de ensino-aprendizagem em vez de se limitar à contagem de pontos em provas e atividades. Ao considerar diferentes formas de avaliar, como portfólios, diários, produções artísticas, performances, apresentações orais, entre outras, o professor amplia o olhar para as potencialidades dos estudantes, podendo compreender melhor como se dá o seu desenvolvimento e criando oportunidades para que eles avancem ainda mais e se vejam como protagonistas de seus saberes.

6.1. Avaliação formativa e processual

A avaliação formativa é central no ensino de Arte nos anos iniciais, pois permite acompanhar o progresso dos estudantes ao longo do tempo, reconhecendo avanços, dificuldades e possibilidades. Trata-se de uma avaliação que ocorre durante o processo de ensino-aprendizagem, por meio da observação sensível e sistemática, do diálogo constante com os estudantes e da análise de produções variadas — como desenhos, pinturas, colagens, músicas, performances, entre outros.

Essa perspectiva está diretamente associada à avaliação processual, que valoriza os percursos e não apenas os produtos. É por meio da documentação pedagógica — registros do professor, portfólios de atividades, fichas descritivas e devolutivas — que se torna possível mapear trajetórias, identificar aprendizagens em construção e planejar intervenções mais efetivas, respeitando o tempo de cada estudante.

6.2. Autoavaliação e coavaliação

Nos anos iniciais, é essencial que os estudantes sejam protagonistas de sua própria aprendizagem. A autoavaliação e a coavaliação favorecem esse protagonismo ao promoverem a metacognição — ou seja, a consciência do estudante sobre seus próprios processos de aprender. Ao descreverem o que aprenderam, o que gostariam de aprender mais ou como se sentiram ao realizar determinada atividade, os estudantes desenvolvem habilidades importantes de reflexão, autorregulação e responsabilidade.

A coavaliação, por sua vez, possibilita a escuta das percepções de colegas e do professor em um ambiente seguro e respeitoso, fortalecendo os vínculos entre os sujeitos e estimulando a empatia. Ambas as práticas contribuem para a construção de uma cultura avaliativa mais democrática e dialógica.

6.3. Tipos e instrumentos de avaliação

Dentre as formas de avaliação que podem ser mobilizadas, destacam-se:

- **Avaliação diagnóstica:** realizada no início do volume e dos capítulos, busca identificar os conhecimentos prévios, interesses e necessidades dos estudantes, servindo como ponto de partida para a organização das práticas pedagógicas. Ela possibilita que o professor adapte estratégias, proponha desafios justos e promova a valorização das experiências que cada estudante traz para a escola, fortalecendo o vínculo entre a sala de aula e a realidade.
- **Avaliação processual:** caracteriza-se pelo acompanhamento contínuo da aprendizagem, que leva em consideração todo o percurso do estudante. Observações, registros de participação, portfólios, produções artísticas e rodas de conversa são instrumentos que permitem que o professor compreenda o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e criativas de cada estudante.
- **Autoavaliação:** possibilita que os estudantes reflitam sobre o próprio processo de aprendizagem, identificando facilidades, dificuldades e conquistas a serem alcançadas. Essa prática fortalece o autoentendimento, promove a autonomia e incentiva a responsabilidade sobre a própria aprendizagem, estimulando também o desenvolvimento da autoconfiança.
- **Avaliação por pares:** os estudantes analisam e oferecem opiniões construtivas a respeito das produções dos colegas. Esse processo favorece a empatia e o diálogo, além de ampliar a compreensão de que a aprendizagem é construída de forma compartilhada.
- **Avaliação somativa:** sistematiza os resultados ao final de uma sequência didática, unidade ou ciclo, oferecendo um panorama das aprendizagens construídas. No entanto, não deve se limitar à atribuição de notas ou classificações, mas ser entendida como um momento de síntese de tudo que foi vivenciado. Quando realizada em conjunto com as demais modalidades avaliativas, contribui para dar sentido ao processo educativo e legitimar a avaliação como instrumento de crescimento e não de sofrimento.

Esses tipos de avaliação não são excludentes e devem coexistir de maneira complementar, sempre a serviço do processo pedagógico.

6.4. Avaliação e os Temas Contemporâneos Transversais

A avaliação também é um espaço potente para mobilizar os Temas Contemporâneos Transversais (TCTs), promovendo a cidadania, a sustentabilidade, o respeito à diversidade e a valorização da cultura local. Ao propor tarefas como utilizar manifestações artísticas para expressar sentimentos e emoções, comparar diferentes expressões artísticas e culturais de diversos lugares ou pensar na produção de arte a partir de materiais recicláveis, os professores contribuem para que os estudantes desenvolvam uma postura crítica e atuante frente à realidade em que vivem.

A avaliação, portanto, deve ser entendida como um ato político-pedagógico que visa à emancipação dos sujeitos. Em consonância com os princípios da coleção, ela deve fortalecer os vínculos dos estudantes com seu território, suas histórias e culturas, promovendo não apenas aprendizagens cognitivas, mas também afetivas, éticas e sociais.

O cronograma de execução da obra foi elaborado considerando a possibilidade de trabalho bimestral e trimestral com os livros da coleção, respeitando a diversidade dos contextos escolares.

Essas propostas visam oferecer flexibilidade ao docente que irá conduzir as atividades, permitindo que a escolha do formato de implementação seja feita de acordo com a carga horária disponível e o planejamento pedagógico da escola. Em ambos os casos, o conteúdo foi sequenciado de forma a garantir coerência temática e gradualidade no desenvolvimento das habilidades da BNCC, respeitando os ritmos de aprendizagem dos estudantes.

1º ano

Cronograma			Capítulos	Habilidades BNCC
Primeiro Semestre	Primeiro Trimestre	Primeiro Bimestre	1. Brinquedos e brincadeiras	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR07, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
			2. Brincadeiras do mundo	EF15AR01, EF15AR03, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR11, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25
		3. A arte está em todo lugar	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR25	
	Segundo Bimestre	4. Sons e ritmos	EF15AR02, EF15AR03, EF15AR08, EF15AR11, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR25, EF15AR26	
		5. Vamos dançar?	EF15AR09, EF15AR10, EF15AR17, EF15AR18	
Segundo Semestre	Segundo Trimestre	Terceiro Bimestre	6. E o palhaço, o que é?	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR10, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR24, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR25
			7. Teatro para brincar	EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR23, EF15AR24
	Terceiro Trimestre	Quarto Bimestre	8. Histórias do folclore	EF15AR01, EF15AR08, EF15AR23, EF15AR25
			9. Literatura de cordel	EF15AR02, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR17, EF15AR23

2º ano

Cronograma			Capítulos	Habilidades BNCC
Primeiro Semestre	Primeiro Trimestre	Primeiro Bimestre	1. O mundo do teatro	EF15AR01, EF15AR03, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR22, EF15AR24, EF15AR25
			2. Bonecos, luzes, sombras e histórias	EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR07, EF15AR19, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
		Segundo Bimestre	3. Moradias pelo mundo	EF15AR01, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR06, EF15AR13, EF15AR25
	4. Arte no espaço ao nosso redor		EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR25	

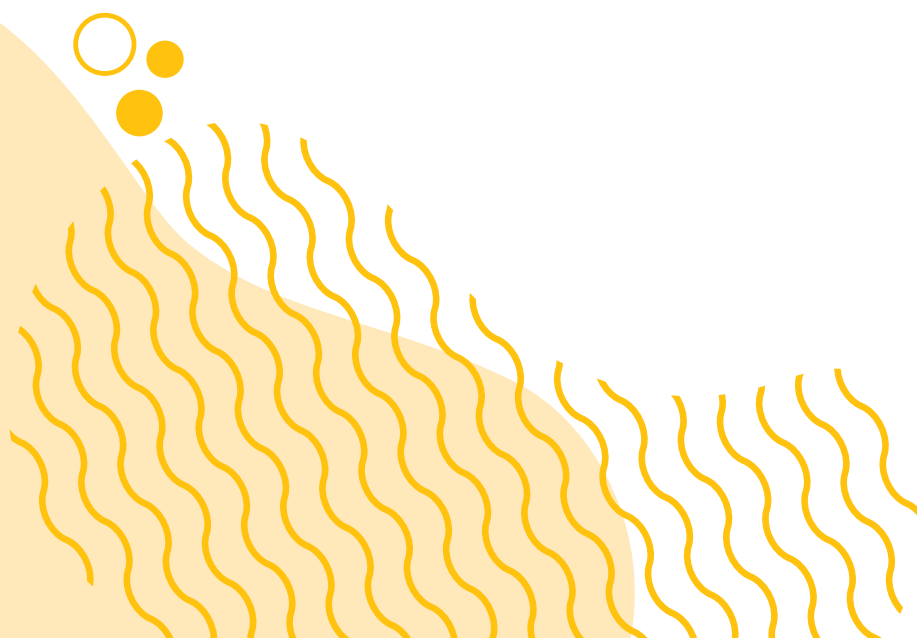
Cronograma			Capítulos	Habilidades BNCC
Segundo Semestre	Segundo Trimestre	Terceiro Bimestre	5. O corpo conta histórias	EF02CO05, EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
			6. O mundo do circo	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR05, EF15AR07, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR18, EF15AR21
	Terceiro Trimestre	Quarto Bimestre	7. Sons e imagens na cena	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR07, EF15AR13, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR21, EF15AR23, EF15AR25, EF15AR26
			8. Um pouco mais sobre a música	EF15AR06, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR24, EF15AR25

3º ano

Cronograma			Capítulos	Habilidades BNCC
Primeiro Semestre	Primeiro Trimestre	Primeiro Bimestre	1. Explorando lugares onde acontece arte	EF03CO08, EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
			2. A música na cultura	EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR18
		Segundo Bimestre	3. A arte no espaço público	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
			4. <i>Performance</i> e movimento	EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR18, EF15AR24, EF15AR26
Segundo Semestre	Segundo Trimestre	Terceiro Bimestre	5. Festas e tradições	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
			6. Ritmos e passos	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR22, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	Terceiro Trimestre	Quarto Bimestre	7. Música, dança e arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26, EF15CO08, EF15CO09
			8. A arte e a tecnologia	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26

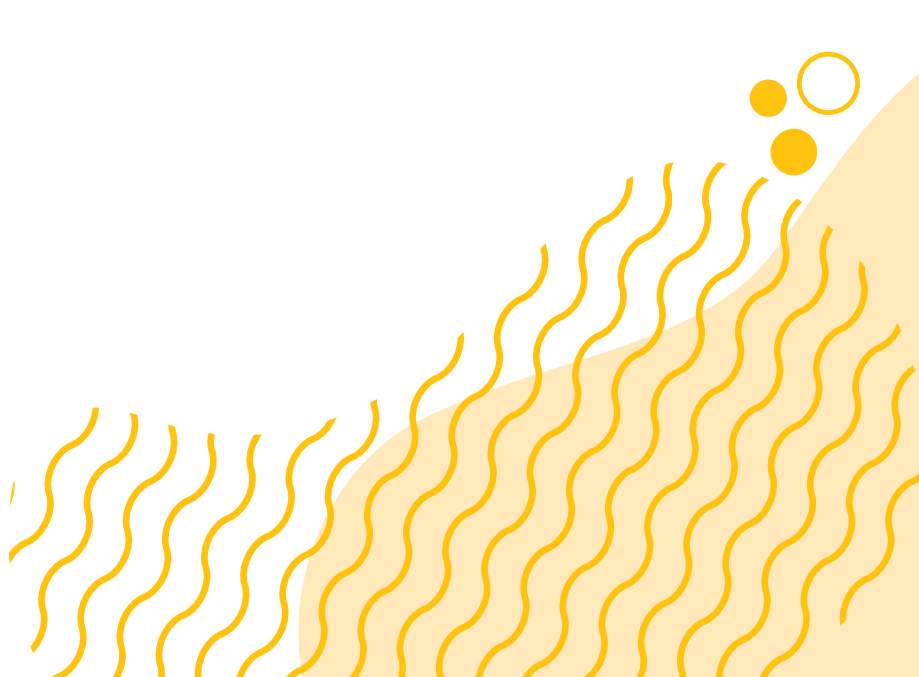
4º ano

Cronograma			Capítulos	Habilidades BNCC
Primeiro Semestre	Primeiro Trimestre	Primeiro Bimestre	1. Descobrimos a natureza na arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR19, EF15AR21, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
			2. Transformando o espaço com arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR18, EF15AR20, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	Segundo Trimestre	Segundo Bimestre	3. O legado das grandes civilizações	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR24
			4. Tradições artísticas indígenas	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR08, EF15AR13, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
Segundo Semestre	Segundo Trimestre	Terceiro Bimestre	5. Ritmo, corpo e cena na cultura afro-brasileira	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR13, EF15AR19, EF15AR21, EF15AR24
			6. Arte e identidade na cultura afro-brasileira	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR08, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	Terceiro Trimestre	Quarto Bimestre	7. Explorando a ciência da arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR08, EF15AR15, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR24, EF15AR25
			8. Criando com imaginação	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR15, EF15AR18, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR26



5º ano

Cronograma			Capítulos	Habilidades BNCC
Primeiro Semestre	Primeiro Trimestre	Primeiro Bimestre	1. A evolução da fotografia	EF15AR01, EF15AR05, EF15AR20, EF15AR23, EF15AR24
			2. A arte que conta histórias	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR18, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
	Segundo Trimestre	Segundo Bimestre	3. Dança e criatividade	EF15AR01, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR25, EF15AR26
			4. Retratos na arte	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR16, EF15AR25
Segundo Semestre	Segundo Trimestre	Terceiro Bimestre	5. O teatro popular e suas expressões	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR07, EF15AR18, EF15AR19, EF15AR21, EF15AR22, EF15AR24, EF15AR25
			6. A cultura popular e suas formas	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR15, EF15AR18, EF15AR25
	Terceiro Trimestre	Quarto Bimestre	7. Sons em cena: a música, a dança e o teatro como inspiração	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR13, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25
			8. Projetos artísticos colaborativos	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR11, EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26



ESTRUTURA E ORGANIZAÇÃO DO LIVRO

Esta coleção de Arte está estruturada em seções, boxes e conta com o uso de ícones, com o objetivo de trabalhar os conteúdos com uma organização lógica e com uma clara progressão dos temas, trabalhando os conhecimentos prévios dos estudantes, propondo projetos, contextualizando alguns artistas/obras retratados no capítulo, explicando palavras utilizadas, trazendo conteúdos complementares, guiando atividades práticas e fixando tudo que os estudantes aprenderam ao longo da unidade.

A seguir, são descritos os principais componentes que integram a estrutura da obra — seções, boxes e ícones — juntamente com sua intencionalidade pedagógica, a fim de apoiar o uso do livro em sala de aula e o planejamento do professor.

8.1. Seções

Para começar

Presente no início das unidades, esta seção propõe perguntas que resgatam os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os temas que serão trabalhados nos capítulos que compõem a unidade. Trata-se de uma avaliação diagnóstica da bagagem do estudante em relação aos conteúdos de Arte, com perguntas que exigem um pensamento reflexivo acerca dos conhecimentos adquiridos a partir de suas experiências.

Conhecendo o... (artista, teatro, etc.)

É uma seção destinada a apresentar e aprofundar melhor o trabalho de artistas destacados nos capítulos do livro, contextualizando os suas criações e trajetórias, situando-os no tempo e no espaço e trazendo o momento histórico-social de suas práticas artísticas. O nome da seção muda de acordo com o que será explicado. Por exemplo, se a seção falar de um grupo de dançarinos, o nome da seção fica Conhecendo o grupo, mas se ela falar de uma pintora, o nome da seção fica Conhecendo a artista.

Projeto: título/assunto do projeto

A seção traz uma atividade especial, geralmente no final da unidade, que conversa com o que foi estudado no decorrer dos capítulos trabalhados. Essa atividade costuma ser mais extensa, com etapas para a realização e apresentação do produto final. A partir do projeto, é possível colocar em prática o que os estudantes aprenderam e auxiliá-los no processo de apropriação de diversas formas de fazer arte.

Discutindo o dia a dia

A seção propõe discussões a respeito de situações presentes no cotidiano dos estudantes, estabelecendo uma correlação direta entre o conteúdo estudado e questões pertinentes ao dia a dia da turma, criando um momento de aprendizagem significativo e dialogado, onde os estudantes refletem criticamente sobre a realidade em que vivem.

Tecnologia e arte

A seção propõe a realização de atividades criativas e artísticas com o uso de tecnologias diversas. No entanto, caso não seja possível ter acesso às tecnologias propostas, são sugeridas atividades alternativas e analógicas no Livro do Professor.

Para encerrar: o que aprendi

É a seção de encerramento da unidade, que utiliza perguntas para promover a reflexão e a sistematização dos conhecimentos construídos ao longo do percurso. Por meio de questionamentos, estimula o desenvolvimento de projetos práticos, a articulação com a comunidade e a realização de culminâncias que valorizam a participação ativa dos estudantes. Além disso, reforça a importância da interdisciplinaridade e da aplicação do conhecimento à realidade concreta.

8.2. Boxes

Olha que interessante

Traz detalhes e aprofundamento para o conteúdo em questão, podendo apresentar contextualizações históricas, sociais ou culturais que auxiliam o estudante a entender melhor o assunto, exemplos aplicados ao cotidiano, relações interdisciplinares, curiosidades sobre o tema, entre outros.

Vocabulário

Destaca e explica termos novos ou complexos presentes nos textos, enriquecendo o vocabulário dos estudantes e facilitando a sua compreensão dos conteúdos trabalhados no decorrer do capítulo.

Você vai precisar de

Lista de materiais necessários para as atividades práticas sugeridas durante o capítulo.

Perguntas para reflexão

Boxe sem título com perguntas norteadoras, que objetivam proporcionar reflexões e discussões sobre o que está sendo trabalhado em sala de aula. Essas perguntas podem ajudar o professor a sentir como os estudantes estão entendendo o assunto e quais são os seus pontos de vista diante de algumas questões, o que pode ajudar no planejamento e desenvolvimento das aulas.

Saiba mais

Boxe com conteúdo complementar, como informações, sugestões de leituras, vídeos, entre outros, que podem auxiliar no entendimento e aprofundamento do conteúdo estudado.

8.3. Ícones

Os ícones são recursos visuais que orientam o tipo de atividade ou ação esperada:



Conversando – Propõe momentos de fala e escuta, valorizando o debate e o compartilhamento de ideias.



Apreciando – Aparece ao lado de imagens de obras de arte e fotografias, incentivando um momento de observação atenta das produções artísticas.



Produzindo – Indica a realização de atividades práticas por parte dos estudantes.



Ligando – Geralmente localizado ao lado da seção “Conhecendo o...”, indica momentos de descoberta sobre as histórias de vida de artistas, os materiais e técnicas que eles usavam, os períodos artísticos e muitas curiosidades sobre o mundo da arte.



Atividade oral – Indica que a atividade proposta deve ser feita oralmente, ou seja, debatida e respondida em voz alta.



Atividade dupla – Requer trabalho em duplas entre os estudantes.



Atividade grupo – Requer trabalho colaborativo em grupos entre os estudantes.

8.4. Selos



INFOGRÁFICO

Infográfico – Indica disponibilidade do estudante de, naquela página em especial, expandir o conteúdo por meio da OED de infográfico.



Áudio – Indica disponibilidade do estudante de, naquela página em especial, expandir o conteúdo por meio do OED de áudio.

PEÇA AJUDA DE UM ADULTO!

Peça ajuda de um adulto! – Indica que a atividade requer o acompanhamento ou a orientação de um adulto. Esse selo aparece em momentos em que o estudante pode precisar de apoio para realizar a tarefa com segurança, compreender melhor as instruções ou utilizar materiais e recursos adequados.

Objetivos gerais da seção

A leitura de imagens e a apreciação da arte são o ponto de partida para o desenvolvimento da percepção, da ampliação de repertórios artísticos e da sensibilização estética. Dessa forma, nesta Unidade, o foco está nas Artes Visuais.

BNCC

(EF15AR01) (EF15AR02)
(EF15AR03) (EF15AR04)
(EF15AR24) (EF15AR25)

Orientações didáticas

Na apreciação, espera-se que os estudantes observem:

- O uso das cores, as figuras humanas e suas proporções e contornos, as casas com formas geométricas básicas.
- A representação do espaço de forma plana, com elementos sobrepostos, mas não com perspectiva realista.
- Linhas bem marcadas delimitando formas, especialmente nas casas e árvores.

**Objetivos gerais da seção**

descreve os objetivos que devem ser alcançados com a Unidade que engloba os capítulos específicos. Portanto sempre irá aparecer no início de cada unidade.

Orientações didáticas

busca dar sugestões de como trabalhar os conteúdos indicados no Livro do Estudante. Essas orientações apresentam as práticas não só pensadas de como abordar o conteúdo em sala com os estudantes, mas também traz outras opções que podem ser desenvolvidas.

Objetivos gerais do capítulo

descreve os objetivos que devem ser alcançados com o capítulo.

BNCC

descreve as habilidades atingidas no capítulo abordado. Essas habilidades também aparecem no decorrer do capítulo, a fim de enfatizar a habilidade que foi pensada na teoria ou atividade.

Atividade complementar

propõe atividades que podem potencializar a aprendizagem dos estudantes durante o estudo dos conteúdos propostos no capítulo. São atividades variadas, que podem ser desenvolvidas nas mais diversas composições escolares e que também podem ser adaptadas para as realidades vividas.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender que o corpo é um meio de expressão artística e de bem-estar.
- Reconhecer que diferentes movimentos corporais contribuem para a saúde e podem se transformar em arte.
- Estimular a percepção do corpo como forma de comunicação, relaxamento e criação artística.

BNCC

(EF15AR09)
(EF15AR10)

Orientações didáticas

O corpo é o primeiro meio de expressão da criança, e suas vivências corporais contribuem para a formação integral. Segundo Rangel, (2021 apud Rangel, Rocha, 2024, p. 143).

"O corpo é um sistema em rede que se remete de um lugar a outro, numa coexistência que se entrelaça. Parece fácil dizer que não se é dualista, porém, a ideia enraizada de que há alguém ou algo que rege o corpo é um fantasma presente e atuante. Em inúmeros textos e artigos, temos apontado que a emancipação começa no corpo, ou seja, mudar radicalmente a naturalização de que se tem uma mente que domina o corpo".

Organize a turma em roda e proponha um diálogo a partir das imagens da página. Pergunte:

- Qual dessas atividades você já fez?
- Como seu corpo se movimenta quando está correndo? E quando está respirando devagar, como na ioga?
- Será que essas atividades podem virar dança?

AS ATIVIDADES FÍSICAS PODEM TER MUITOS IMPACTOS POSITIVOS NO NOSSO CORPO. A DANÇA, POR EXEMPLO, PODE NOS AJUDAR A RELAXAR E A ACALMAR A MENTE, ALÉM DE SER UMA EXPRESSÃO ARTÍSTICA.

NA IOGA, FAZEMOS MOVIMENTOS E POSIÇÕES DIFERENTES COM O CORPO. EXERCITAMOS A RESPIRAÇÃO E A FLEXIBILIDADE. APRENDEMOS A FICAR MAIS CALMOS E CONCENTRADOS.

MULHER DURANTE PRÁTICA DE IOGA.

QUANDO CORREMOS, ALÉM DE MOVIMENTARMOS O CORPO, DESENVOLVEMOS A COORDENAÇÃO, O EQUILÍBRIO, A AGILIDADE E A CONCENTRAÇÃO.

CRIANÇAS CORRENDO.

CONVERSE COM OS COLEGAS:

- VOCÊ GOSTA DE FAZER ALGUMA DAS ATIVIDADES MOSTRADAS NAS IMAGENS? POR QUE?
- VOCÊ ACHA QUE ESSAS ATIVIDADES FAZEM BEM PARA A NOSSA SAÚDE?
- O QUE ESSAS ATIVIDADES TÊM A VER COM DANÇAR?

Estimule os estudantes a perceberem o corpo em ação e a identificarem emoções ou sensações que surgem em diferentes movimentos. Dê destaque à diversidade de práticas corporais e sua ligação com a arte, especialmente a dança como expressão.

Proponha que experimentem, juntos, algumas posturas de ioga e simulam correr no lugar, destacando as diferenças na respiração, no ritmo e na intenção do movimento.

Atividade complementar

Leve a turma para um espaço amplo e sugira que experimentem movimentos lentos, rápidos, altos, baixos, fortes e suaves com o corpo. Ao final, sentem-se em roda e conversem sobre como se sentiram. Registrem os diferentes tipos de movimento em um painel coletivo de desenhos.

BNCC
(EF15AR20)

Orientações didáticas

Se possível, projete a imagem para que todos vejam com atenção. Questione os estudantes:

- Quais objetos vocês reconhecem sobre a mesa?
- O que a sombra formada mostra?

Explore a ideia de que objetos simples podem formar imagens complexas quando iluminados de maneira criativa. Em seguida, leia o texto com a turma e relacione-o com temas de Ciências ao discutir lixo, reaproveitamento e sustentabilidade.

Pergunte:

- O que podemos fazer para reutilizar objetos antes de descartá-los?

Atividade complementar

Proponha uma atividade colaborativa de criação artística a partir de materiais reutilizáveis. Se possível, peça aos estudantes que tragam de casa objetos limpos e seguros, como embalagens de produtos, garrafas plásticas, caixas de papelão, ramos de papel higiênico ou de papel-toalha, e latas. Destaque que não devem ser trazidos materiais de vidro ou qualquer item cortante ou perfurante, para garantir a segurança de todos.

Organize os estudantes em pequenos grupos e proponha a montagem de esculturas coletivas com esses materiais. Em seguida, utilize lanternas para iluminar as esculturas e observar as sombras projetadas nas paredes ou em papéis grandes. Accione a imaginação, convidando os estudantes a desenhar as formas das sombras, criando personagens, cenas ou abstrações inspiradas nas projeções.

86

DISCUTINDO O DIA A DIA

OBRAS DE LUZ E SOMBRA

ALÉM DO TEATRO, TAMBÉM É POSSÍVEL CRIAR OUTROS TIPOS DE ARTE USANDO LUZ E SOMBRA!

TIM NOBLE E SUE WEBSTER SÃO ARTISTAS DO REINO UNIDO. ELES USAM OBJETOS COMUNS, E ATÉ MESMO MATERIAIS DESCARTADOS, PARA CRIAR MONTAGENS, COM A LUZ, ELAS FORMAM SOMBRAS QUE LEMBRAM IMAGENS CONHECIDAS, COMO ROSTOS, PRÉDIOS OU ANIMAIS.

OBSEVE O EXEMPLO AO LADO, EM QUE OS ARTISTAS USARAM DIVERSOS MATERIAIS PARA FORMAR UM PÔR DO SOL.

PÔR DO SOL SOBRE MANHATTAN
POR TIM NOBLE E SUE WEBSTER
110 x 31 x 75 CM. INSTALAÇÃO MULTIMÍDIA, 2003.



OLHA QUE INTERESSANTE

A ARTE E O MEIO AMBIENTE

AO PRESTAR ATENÇÃO NA IMAGEM, VOCÊ PODE PERCEBER QUE OS OBJETOS NA MESA SÃO AQUELES QUE MUITAS VEZES JOGAMOS FORA. ASSIM, PODEMOS DIZER QUE ESSA DUPLA TRANSFORMA OS MATERIAIS, DANDO UM NOVO SIGNIFICADO A ELLES.

ESSE TIPO DE REUTILIZAÇÃO, ALÉM DE DAR NOVA VIDA AOS OBJETOS E DE AJUDAR O MEIO AMBIENTE, TAMBÉM INCENTIVA A CRIATIVIDADE!

Essa proposta amplia a percepção visual, trabalha a coordenação motora, incentiva o reaproveitamento de materiais e desenvolve a criatividade de forma lúdica e sustentável.

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Neste momento, é importante que você reconheça que está trabalhando com dos **Temas Contemporâneos Transversais: Meio Ambiente**. A abordagem da reutilização de materiais cotidianos, aliada à criação artística, favorece o desenvolvimento de atitudes responsáveis em relação ao meio ambiente, incentivando a consciência crítica, a sustentabilidade e o cuidado com o planeta.

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

busca reforçar diante do conteúdo teórico ou atividade proposta no Livro do Estudante, algum tópico dos Temas Contemporâneos Transversais (TCT). O boxe traz possibilidades de diálogo e trabalho do professor com os estudantes.

BNCC
(EF15AR01)
(EF15AR23)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Segundo Cascardo (2012), o folclore é uma forma viva de transmissão de saberes e valores que conectam o homem ao seu território e história. Os personagens, como o Curupira e o Boitatá, representam a sabedoria popular em relação à proteção da natureza. O Curupira é o guardião mítico das florestas. Sua lenda é um aviso simbólico sobre os perigos de desrespeitar a natureza. Comece perguntando aos estudantes se já ouviram falar em Curupira ou Boitatá. Leia com eles os textos sobre essas duas figuras do folclore brasileiro que atuam como guardiões da natureza. Pergunte o que eles já conheciam sobre esses personagens e incentive-os a compartilhar histórias ou informações que ouviram em casa ou na escola.

Em seguida, promova uma conversa sobre a importância das florestas e dos recursos naturais, refletindo com a turma sobre as atitudes humanas, que podem proteger ou prejudicar o meio ambiente.

Atividade complementar

Peça aos estudantes que criem um desenho de um parque imaginário, com árvores, rios, animais e espaços onde o Curupira poderia viver. Trabalhe com colagem e pintura, utilizando papéis reciclados e materiais reaproveitados, reforçando a consciência ecológica. Para finalizar, amplie a experiência com a leitura compartilhada de outras lendas indígenas e folclóricas, como a da lara, do Boto e do Urupuru, enriquecendo o repertório cultural da turma e aprofundando as reflexões sobre o vínculo entre as histórias e a preservação da natureza.

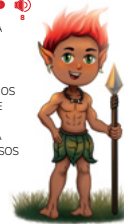
102

O CURUPIRA E A FLORESTA



DIZ A LENDA QUE O CURUPIRA É O PROTETOR DA FLORESTA. ELE É UM SER MÁGICO, PEQUENINO, COM CABELOS BEM VERMELHOS E TEM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS.

O CURUPIRA CUIDA DE TODAS AS ÁRVORES E DOS ANIMAIS. DIZEM QUE ELE É MUITO RÁPIDO E QUASE NINGUÉM O CONSEGUE VER. ELE TAMBÉM GOSTA DE PREGAR PEÇAS EM QUEM ENTRA NA FLORESTA SEM CUIDADO, COMO FAZER BARULHOS MISTERIOSOS OU ESCONDER COISAS. MAS, SE VOCÊ RESPEITAR A NATUREZA, O CURUPIRA SERÁ SEU AMIGO E CUIDARÁ PARA QUE TUDO FIQUE EM PAZ.



VOCABULÁRIO

PREGAR PEÇAS: SIGNIFICA FAZER BRINCADEIRAS PARA ENGANAR ALGUÉM DE MANEIRA DIVERTIDA. PODE SER UMA PEGADINHA, UMA SURPRESA OU ATÉ UM TRUQUE ENGRAÇADO PARA DIVERTIR OS AMIGOS.

ATIVIDADE

Veja orientações no Manual do Professor.

- O QUE VOCÊ ACHOU DA HISTÓRIA? *Resposta pessoal.*
- COMO VOCÊ CUIDA DA NATUREZA?

- FAÇA UM DESENHO DE UMA FLORESTA CHEIA DE ÁRVORES E ANIMAIS. NÃO SE ESQUEÇA DE COLOCAR O CURUPIRA, O PROTETOR DA NATUREZA, CUIDANDO DE TUDO! VOCÊ TAMBÉM PODE INVENTAR BICHOS MÁGICOS PARA VIVER NESSE LUGAR ESPECIAL.
- COMO O CURUPIRA, PENSE EM MANEIRAS DE PROTEGER A NATUREZA. USE UMA FOLHA AVULSA PARA DESENHAR COMO VOCÊ AJUDARIA A CUIDAR DESSE AMBIENTE TÃO IMPORTANTE!

BOITATÁ – A COBRA DE FOGO

DIZEM QUE O BOITATÁ É UMA COBRA DE FOGO QUE BRILHA NO ESCURO E DESLIZA PELOS CAMPOS PROTEGENDO A NATUREZA. DURANTE O DIA, NINGUÉM O VÊ, MAS, À NOITE, ELE DESPERTA PARA PROTEGER AS ÁRVORES, OS RIOS E OS ANIMAIS.

102

OED

Oriento os estudantes a explorar o **infográfico** "Explorando mais personagens do folclore brasileiro". Incentivo-os a comentar o que já conhecem sobre cada figura e proponha que escolham um personagem para criar uma pequena cena ou narrativa inspirada nele. Para um melhor aproveitamento do **áudio 8**, consulte as orientações presentes na página 88.

Interdisciplinaridade com Língua Portuguesa

Ao abordar os personagens e histórias do folclore brasileiro, considere um trabalho em conjunto com Língua Portuguesa, explorando o gênero textual lenda.

Interdisciplinaridade

o boxe sugere opções de trabalho do professor com as outras disciplinas, possibilitando o estudante compreender a ligação das áreas e ampliar o repertório.

BNCC
(EF15AR08)
(EF15AR23)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Nas atividades propostas na página, os estudantes deverão criar penas para o pavão, explorando diferentes tons de azul para gerar efeitos de profundidade e contraste. Ofereça materiais variados, como lápis de cor, giz de cera, tinta guache, e também cores vibrantes, como dourado e verde, incentivando a experimentação estética e a combinação de cores.

Após a finalização dos trabalhos, organize um momento de exposição para que os estudantes compartilhem suas produções, comentem suas escolhas e apreciem as criações dos colegas. Chame a atenção para os contrastes criados, os diferentes tons de azul utilizados, a mistura das cores e os efeitos visuais alcançados, valorizando a diversidade de soluções expressivas da turma.

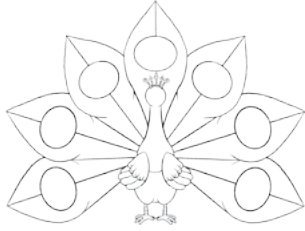
Na sequência, organize uma roda de conversa para começar a atividade de modelagem do Golem, incentivando os estudantes a expressarem o que gostariam de criar: uma criatura mágica, um amigo imaginário, um guardião ou protetor.

Após esse momento, proponha a modelagem com massa natural, argila ou massa de modelar caseira, aproveitando para explorar as texturas e as possibilidades de manipulação dos materiais. Ao final, convide cada estudante a contar uma breve história sobre sua criação, estimulando a linguagem oral, a imaginação e o desenvolvimento narrativo.

ATIVIDADES

CRIANDO PENAS PARA O PAVÃO.

- 1 DESENHE E PINTÉ AS PENAS DO PAVÃO, UTILIZANDO DIFERENTES TONS DE AZUL. SE PREFERIR, VOCÊ PODE ADICIONAR DETALHES DOURADOS OU VERDES, COMO AS FIGUREIRAS FAZIAM AO COMBINAR CORES VIVAS.



CRIANDO SEU GOLEM!

- 2 QUE TAL VOCÊ MODELAR SUA PRÓPRIA FIGURA DE BARRO? O QUE VOCÊ CRIARIA? UMA PESSOA, UM ANIMAL OU ALGO COMPLETAMENTE DIFERENTE?
 - A. EM UMA FOLHA AVULSA, DESENHE SUA IDEIA ANTES DE MODELAR!
 - B. MODELE SEU PRÓPRIO GOLEM USANDO MASSINHA OU ARGILA. DEPOIS DE TERMINAR, PENSE:
 - QUAL SERIA A MISSÃO DO SEU GOLEM?
 - ELE PROTEGERIA ALGUÉM OU ALGUM LUGAR?
 - SERIA UM COMPANHEIRO DE BRINCADEIRAS?
 - OU AJUDARIA EM ALGO ESPECIAL?
- 3 DÊ UM NOME AO SEU GOLEM E CONTE SUA HISTÓRIA!

110

avaliação

As atividades desta página são uma ótima oportunidade de avaliação do desenvolvimento das habilidades dos estudantes ao longo do ano letivo.

Use este momento para observar o engajamento deles nas atividades, a espontaneidade, a capacidade de imaginação e simbolização e a experimentação e autonomia no uso dos materiais. Atente-se também à socialização de materiais e saberes entre os estudantes. Não deixe de levar em consideração as observações feitas continuamente no decorrer do ano.

Avaliação

as atividades deste boxe podem ser utilizadas para uma avaliação formativa, observando a capacidade dos estudantes de mobilizar saberes aprendidos, interpretar a realidade local e se expressar por múltiplas linguagens.

110

MÚSICAS FOLCLÓRICAS

AS MÚSICAS FOLCLÓRICAS SÃO CANÇÕES POPULARES E TRADICIONAIS QUE FAZEM PARTE DA SABEDORIA DE UM POVO. ELAS SÃO TRANSMITIDAS DE GERAÇÃO A GERAÇÃO, ATRAVÉS DA TRADIÇÃO ORAL, MUITAS VEZES, NINGUÉM SABE EXATAMENTE QUEM AS CRIOU, POIS FORAM SENDO CANTADAS E COMPARTILHADAS AO LONGO DO TEMPO.

ESSAS MÚSICAS COSTUMAM CONTA HISTÓRIAS, FALAR DE BRINCADEIRAS E DE PERSONAGENS MÁGICOS, COMO O SAGI E A CUCA. ALGUMAS MUITO CONHECIDAS SÃO "PEIXE-VIVO", "MARCHA SOLDADO" E "BOI DA CARA PRETA". Veja orientações no Manual do Professor.

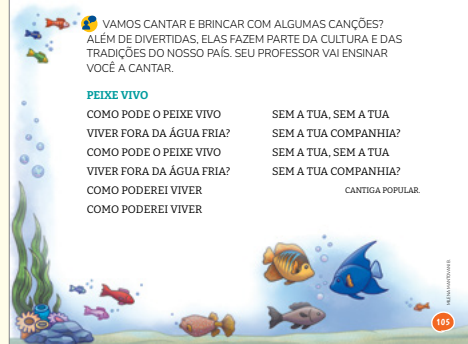
VOCABULÁRIO

TRADIÇÃO ORAL: É O JEITO COMO HISTÓRIAS, MÚSICAS, LENDAS E COSTUMES SÃO PASSADOS DE GERAÇÃO A GERAÇÃO APENAS POR MEIO DA FALA, SEM SEREM ESCRITOS. É ASSIM QUE MUITAS HISTÓRIAS FOLCLÓRICAS E MÚSICAS POPULARES CHEGARAM ATÉ NÓS.

• VAMOS CANTAR E BRINCAR COM ALGUMAS CANÇÕES? ALÉM DE DIVERTIDAS, ELAS FAZEM PARTE DA CULTURA E DAS TRADIÇÕES DO NOSSO PAÍS. SEU PROFESSOR VAI ENSINAR VOCÊ A CANTAR.

PEIXE VIVO

COMO PODE O PEIXE VIVO	SEM A TUA, SEM A TUA
VIVER FORA DA ÁGUA FRIA?	SEM A TUA COMPANHIA?
COMO PODE O PEIXE VIVO	SEM A TUA, SEM A TUA
VIVER FORA DA ÁGUA FRIA?	SEM A TUA COMPANHIA?
COMO PODEREI VIVER	CANTIGA POPULAR
COMO PODEREI VIVER	



Orientações didáticas

Explique aos estudantes que as cantigas de roda fazem parte de um processo cultural e que, além de serem uma brincadeira, em geral têm origem popular e são passadas oralmente de geração a geração.

Em uma roda de conversa, pergunte aos estudantes quais músicas ou brincadeiras tradicionais eles conhecem e se algum deles lembra a canção "Peixe vivo" reproduzida no Livro do estudante. Em seguida, faça a leitura cantada com a turma, incentivando a participação com palmas ou instrumentos simples, como chocalhos ou tambores feitos com potes reutilizados.

Em seguida, proponha uma atividade de expressão corporal, sugerindo gestos que imitem o nado de um peixe ou os movimentos da água, estimulando a imaginação, a musicalidade e a consciência corporal dos estudantes. Essas práticas reforçam o aprendizado sobre as tradições orais e o valor das músicas folclóricas brasileiras. Chame a atenção para o boxe com o verbete **tradição oral**.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Solicite que os familiares contem ou cantem uma música de sua infância para os estudantes e os incentive a compartilhar com a turma.

Diversificando

Indicação de vídeo:

• Apresente aos estudantes esta versão da cantiga de roda "Peixe vivo".
Palavra Cantada – Peixe vivo. Publicado pelo canal Palavra Cantada Oficial. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a6T0xvZSj48list=RDu6T0xvZSj48start_radio=1. Acesso em: 30 set. 2025.

Diversificando

indicação de conteúdos disponíveis online que podem ser utilizados pelo professor em sala de aula para auxiliar no entendimento dos estudantes.

105

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino de Arte: anos 1980 e novos tempos.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

A obra reflete sobre as mudanças paradigmáticas no ensino de arte, com ênfase na leitura de imagens e nas práticas de ensino contemporâneas. Ana Mae Barbosa propõe uma pedagogia crítica que une teoria e prática, formando professores capazes de interpretar a cultura visual.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte, educação e cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2019.

Este livro aprofunda a relação entre arte, cultura e educação, defendendo a importância da arte como componente formador da cidadania e da sensibilidade. A autora atualiza conceitos sobre políticas culturais e metodologias de ensino artístico no contexto brasileiro.

BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte.** São Paulo: Cortez, 2008.

A autora revisita a história do ensino da arte no Brasil, analisando as transformações metodológicas e conceituais que marcaram o campo. O texto inspira uma prática docente crítica, que valoriza o processo criativo e a diversidade cultural.

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos utópicos.** Belo Horizonte: Com Arte, 1998.

Nesta coletânea, a autora propõe reflexões sobre a utopia como força criadora nas práticas artísticas e educacionais. O livro convida o leitor a pensar a arte como possibilidade de transformação social e como exercício da imaginação ética.

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

Defende uma abordagem triangular no ensino da arte, articulando apreciação, produção e contextualização. Sua proposta valoriza o papel ativo do aluno na construção do conhecimento artístico e cultural.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Estatuto da criança e do adolescente.** 13. ed. Brasília, DF: Câmara dos Deputados: Edições Câmara, 2015.

Documento legal que garante os direitos das crianças e adolescentes no Brasil, com orientações sobre proteção, educação, convivência familiar e comunitária.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: a educação é a base.** Brasília, DF: MEC, 2018.

Documento que determina as competências, habilidades e aprendizagens essenciais em cada etapa da Educação Básica em todo o território nacional.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica.** Brasília, DF: MEC: SEB: Dicei, 2013. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/media/seb/pdf/d_c_n_educacao_basica_nova.pdf. Acesso em: 17 jun. 2025.

Documento que estabelece os princípios orientadores para a organização curricular da Educação Básica, com foco na formação humana integral.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília, DF: MEC: SEF, 1997. v. 1, 4, 5, 8, 9 e 10. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2025.

Referência para a organização curricular das disciplinas escolares, com orientações sobre conteúdos, competências e valores para o ensino fundamental.

BRASIL. Ministério da Educação. **Temas contemporâneos transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos.** Brasília, DF: MEC, 2019. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/eb/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf. Acesso em: 18 jun. 2025.

Texto de apoio para o tratamento dos temas contemporâneos transversais na escola, como ética, diversidade, sustentabilidade e direitos humanos.

BRASIL. Presidência da República. **Decreto nº 11.556, de 12 de junho de 2023.** Institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/decreto/D11556.htm. Acesso em: 16 jun. 2025.

Norma federal que regulamenta a conectividade nas escolas públicas brasileiras, promovendo o uso pedagógico de tecnologias digitais.

IABELBERG, R. **O desenho cultivado da criança: prática e formação de educadores.** Porto Alegre: Zouk, 2006.

Discute o desenho infantil como linguagem expressiva e apresenta caminhos para o professor valorizar e acompanhar esse processo.

IABELBERG, R. **Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

Livro que oferece fundamentos e experiências para qualificar o ensino de arte, promovendo um ambiente criativo e significativo.

KOUDELA, I. D. **Jogos teatrais.** 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

Baseado em Viola Spolin, este livro oferece atividades que estimulam a expressão, a improvisação e o trabalho coletivo por meio do teatro.

LABAN, R. **Domínio do movimento**. 5. ed. São Paulo: Summus, 1978.

Laban sistematiza princípios do movimento corporal, criando uma linguagem para o estudo do gesto e da expressão. A obra é referência na dança, no teatro e na educação do corpo.

LOWENFELD, V.; BRITAIN, W. L. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. 6. ed. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

Obra de referência fundamental na educação artística, apresentando estágios do desenvolvimento gráfico infantil. Ela valoriza a expressão livre como caminho para a aprendizagem e o crescimento criativo da criança.

MARQUES, I. A. **Dançando na escola: textos e contextos**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

Aborda o ensino da dança no ambiente escolar como forma de expressão, linguagem e construção cultural.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

Clássico na área da educação com tecnologias, discute como o professor pode atuar como mediador em um cenário digital em constante transformação.

PELEGRINI, S. C. A.; FUNARI, P. P. **O que é patrimônio cultural imaterial**. São Paulo: Brasiliense, 2008.

Apresenta os conceitos e exemplos do patrimônio imaterial brasileiro, como festas, saberes e expressões culturais. Ideal para introdução ao tema.

PROENÇA, G. **História da arte**. 17. ed. São Paulo: Ática, 2011.

Livro didático clássico e abrangente, que introduz os principais períodos e estilos da história da arte de forma acessível.

SCHAFER, R. **Educação sonora**. São Paulo: Melhoramentos, 2009.

Defende a escuta atenta e a valorização do ambiente sonoro como ferramentas pedagógicas. Ideal para uso interdisciplinar.

SCHAFER, R. **O ouvido pensante**. São Paulo: Edunesp, 1991.

Explora a audição como forma ativa de percepção e criação, contribuindo para a formação musical e sensível de educadores e artistas.

SILVA, J. F. **Avaliação formativa: pressupostos teóricos e práticos**. 5. ed. Porto Alegre: Mediação, 2019.

Discorre sobre avaliação como processo contínuo e reflexivo, com foco na aprendizagem e na autonomia do estudante.

UNICAMP. **Coordenação de Graduação em Dança**. Programas das disciplinas. Campinas: UNICAMP, 2006. 38 programas.

O documento reúne 38 programas de disciplinas voltadas para a graduação em Dança, oferecendo uma base estruturada para o desenvolvimento acadêmico e prático dos estudantes.

VASCONCELLOS, L. P. **Dicionário de teatro**. 6. ed. Porto Alegre: L&PM, 2009.

Compilado com termos e conceitos fundamentais das artes cênicas, voltado a estudantes, artistas e professores de teatro.

VIANNA, Klauss. **A dança**. 3. ed. São Paulo: Summus, 2005.

Propõe uma abordagem sensível da dança como expressão integral do corpo, relacionando movimento, percepção e pedagogia.

VIGOTSKY L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Na obra Vygotsky destaca que o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre por meio das interações sociais. Ele introduz conceitos como a Zona de Desenvolvimento Proximal e a mediação cultural, fundamentais para compreender a aprendizagem na infância.

VIGOTSKY, L. S. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Nesta obra, Vigotsky analisa a arte como um fenômeno psicológico e social, investigando como ela desperta emoções e promove a formação da consciência. Ao integrar estética e psicologia, o autor propõe uma compreensão da arte como experiência mediadora entre o individual e o coletivo, revelando seu papel no desenvolvimento humano.

VISCONTI, M.; BIAGIONI, M. Z. **Guia para educação e prática musical em escolas**. São Paulo: Associação Brasileira de Música, 2002.

Manual prático com orientações para professores que desejam aplicar atividades musicais de forma criativa no cotidiano escolar.

