

COLEÇÃO
MUNDO
ENCANTADO
DO
SABER
ARTE



Autor:

SERGIO CUNHA

Componente curricular:
Arte

2^o
Ano

Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

Livro do Professor

Casa de letras

MUNDO ENCANTADO DO SABER ARTE

2^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 Luíza 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 Vitor 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: vladee/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: 2º ano / Sergio Cunha. 1ª ed. – São Paulo: Casa de Letras, 2025.

ISBN 978-65-6011-267-4 (Livro Impresso do Estudante)
ISBN 978-65-6011-265-0 (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 BRINCADEIRA

A ARTE É COMO BRINCAR,
COM LÁPIS, TINTAS E SOM,
CADA LINHA, CADA COR,
FORMA UM MUNDO DE BOM TOM.

NO PAPEL OU NA PAREDE,
NO CHÃO OU ATÉ NO AR,
COM DANÇA E MOVIMENTO,
A GENTE COMEÇA A CRIAR.

A MÚSICA NOS EMBALA,
COM SEUS SONS A NOS GUIAR,
FAZ O CORPO SE MEXER,
E HISTÓRIAS A IMAGINAR.

NO TEATRO SOMOS REIS,
OU TALVEZ AVENTUREIROS,
CADA CENA É UMA VIAGEM,
COM DESAFIOS VERDADEIROS.

A ARTE É DESCOBRIR,
E APRENDER DE UM JEITO INTEIRO!

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



BOA JORNADA!

AUTOR DA COLEÇÃO

Professor, apresente as partes do livro para os estudantes, mostre como elas funcionam e como devem ser utilizadas.

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.

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.

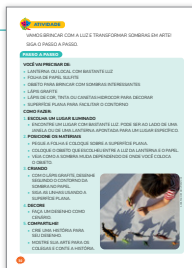


CAPÍTULOS:

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!

PASSO A PASSO:

ESTE BOXE DE ATIVIDADE PROPÕE QUE SE SIGA CADA INDICAÇÃO DETALHADAMENTE AO QUE ESTÁ DESCRITO.

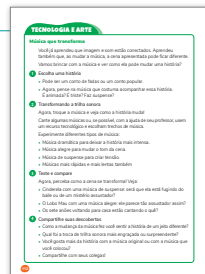


CONHECENDO O ARTISTA:

AQUI VOCÊ VAI ENCONTRAR INFORMAÇÕES SOBRE ALGUNS ARTISTAS, UM POUCO DE SUA HISTÓRIA, DE SUA ÉPOCA E DE SUA EXPERIÊNCIA COM AS ARTES.

TECNOLOGIA E ARTE:

TRAZ ATIVIDADES PARA VOCÊ EXPLORAR USANDO NOVAS TECNOLOGIAS, SEMPRE QUE FOR POSSÍVEL.



OLHA QUE INTERESSANTE:

TRAZ INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES SOBRE O ASSUNTO EM ESTUDO.

DISCUTINDO O DIA A DIA **Debates, debates e mais**

A música que une todos nós!

Hoje você vai conhecer músicas diferentes, e isso é ótimo porque ajuda a criar e a manter uma conexão com quem está ao seu redor. Vamos falar sobre algumas músicas e ver como elas podem ajudar a criar uma conexão com quem está ao seu redor.

Atividade em grupo

- 1. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 2. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 3. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 4. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 5. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.

DISCUTINDO O DIA A DIA:
 NESTA SEÇÃO, VOCÊ
 ENTRARÁ EM CONTATO COM
 PROBLEMAS PRESENTES NA
 SOCIEDADE E QUE MERECEM
 NOSSO OLHAR ATENTO.

Explorando músicas

Alguns são de diferentes momentos em diferentes momentos. Vamos explorar alguns deles e ver como eles podem ajudar a criar uma conexão com quem está ao seu redor.

Atividade em grupo

- 1. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 2. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 3. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 4. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 5. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.

**SAIBA
 MAIS: TRAZ
 SUGESTÕES
 DE LEITURAS,
 VÍDEOS E SITES
 PARA VOCÊ.**

PROJETO:

AO FINAL DE CADA UNIDADE,
 VOCÊ ENCONTRARÁ UM PROJETO
 ESPECIAL. NELE, VOCÊ PODERÁ
 USAR O QUE APRENDEU AO LONGO
 DOS CAPÍTULOS PARA CRIAR E SE
 EXPRESSAR.

PROJETO **OS LUGARES E SUAS HISTÓRIAS**

HOJE VAMOS FAZER UM PROJETO SOBRE OS LUGARES E SUAS HISTÓRIAS. Vamos explorar alguns lugares e ver como eles podem ajudar a criar uma conexão com quem está ao seu redor.

Planejamento e criação

- 1. Escolha um lugar e faça um mapa. Depois, conversem sobre o que o lugar significa para vocês.
- 2. Escolha um lugar e faça um mapa. Depois, conversem sobre o que o lugar significa para vocês.
- 3. Escolha um lugar e faça um mapa. Depois, conversem sobre o que o lugar significa para vocês.
- 4. Escolha um lugar e faça um mapa. Depois, conversem sobre o que o lugar significa para vocês.
- 5. Escolha um lugar e faça um mapa. Depois, conversem sobre o que o lugar significa para vocês.

VOCABULÁRIO:

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

PARA ENCERRAR: O QUE APRENDEI?

Alguns são de diferentes momentos em diferentes momentos. Vamos explorar alguns deles e ver como eles podem ajudar a criar uma conexão com quem está ao seu redor.

Atividade em grupo

- 1. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 2. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 3. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 4. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.
- 5. Escolha uma música e cantem juntos. Depois, conversem sobre o que a música significa para vocês.

PARA ENCERRAR – O QUE APRENDEI?

NESTA PARTE FINAL, VOCÊ PODERÁ LEMBRAR
 TUDO O QUE APRENDEU DURANTE O ANO, REVER
 SUAS DESCOBERTAS E PERCEBER O QUANTO JÁ
 SABE SOBRE ARTE! SERÁ UM MOMENTO PARA
 COMEMORAR SUAS CRIAÇÕES, COMPARTILHAR
 SUAS EXPERIÊNCIAS E IMAGINAR NOVAS MANEIRAS
 DE SER AINDA MAIS CRIATIVO

NESTE LIVRO, VOCÊ ENCONTRARÁ ÍCONES IMPORTANTES.
 OBSERVE O QUE ELAS QUEREM DIZER:



PRODUZINDO



CONVERSANDO



APRECIANDO



LIGANDO



ATIVIDADE
 EM GRUPO



ATIVIDADE
 EM DUPLA



ATIVIDADE
 ORAL

SELOS:

PEÇA AJUDA DE UM ADULTO!

ÍCONES OEDS:



INFOGRÁFICO



ÁUDIO

Professor, apresente o sumário para os estudantes e explique como funciona.

SUMÁRIO

UNIDADE 1 EXPLORANDO O TEATRO

PARA COMEÇAR	8
CONHECENDO O TEATRO	9
TEATRO AMAZONAS: UM DOS MAIS IMPORTANTES DO BRASIL	9
CAPÍTULO 1 O MUNDO DO TEATRO	10
O QUE É O TEATRO?	11
COMO NASCE UMA PEÇA DE TEATRO?	12
INFOGRÁFICO O TEATRO POR DENTRO	12
ÁUDIO 1	12
MÁSCARAS E PERSONAGENS	15
MÁSCARAS VENEZIANAS	16
MÁSCARAS AFRICANAS	16
MÁSCARAS DO TEATRO NOH	17
MÁSCARAS INDÍGENAS	18
ELEMENTOS DO TEATRO	19
LUZ	20
FIGURINO E MAQUIAGEM	21
CAPÍTULO 2 BONECOS, LUZES, SOMBRAS E HISTÓRIAS	23
O TEATRO DE BONECOS	23
QUEM É O POLICHINELO?	23
COM VOCÊS... OS BONECOS	24
ÁUDIO 2	24
INFOGRÁFICO FANTOCHES NA TV E NO CINEMA	28
LUZES NO PALCO: A MAGIA DA ILUMINAÇÃO	29
DAN FLAVIN: O ARTISTA DAS LUZES	31
CRIANDO HISTÓRIAS E CENÁRIOS	33
PROJETO: CONSTRUINDO UM MUNDO DE HISTÓRIAS	35

UNIDADE 2 LUGARES E SUAS ARTES

PARA COMEÇAR	37
CAPÍTULO 3 MORADIAS PELO MUNDO	39
ÁUDIO 3	39
CONHECENDO DIFERENTES TIPOS DE CASA	40
UMA CASA MUITO ANTIGA	41
OUTRAS CASAS	42
ONDE AS PESSOAS DORMEM?	43
CONHEÇA O QUARTO DE ALGUMAS CRIANÇAS	44
CASAS DE BICHOS	46
AS CASAS CONTAM MUITAS HISTÓRIAS	48
AS CASAS DAS HISTÓRIAS	51
CAPÍTULO 4 ARTE NO ESPAÇO AO NOSSO REDOR	52
ÁUDIO 4	52
DESCOBRINDO O MUNDO DA ARTE	52
LINHAS, FORMAS E CORES NA ARQUITETURA E NA ARTE	54
INFOGRÁFICO CASA BATLLÓ	55
PAISAGENS E LUGARES IMAGINÁRIOS	57
FIGURAS GEOMÉTRICAS E SUA PRESENÇA NO DIA A DIA	60
FIGURAS GEOMÉTRICAS	60
QUEM CRIA COM FORMAS E ESPAÇOS	62
ESPAÇOS DA ARTE	63
PARA QUE SERVE UM MUSEU?	63
PROJETO: OS LUGARES E SUAS HISTÓRIAS	64

UNIDADE 3 MOVIMENTOS E EMOÇÕES NA ARTE

PARA COMEÇAR 65

CAPÍTULO 5 O CORPO CONTA HISTÓRIAS 67

DANÇA E MOVIMENTO:

EXPRESSÕES DO CORPO 68

RITMOS E GESTOS: COMO A

DANÇA UNE EMOÇÃO E CULTURA 70

CRIANDO PASSOS E COREOGRAFIAS 71

OUTRAS FORMAS DE DANÇA 73

SAPATOS PARA DANÇAR 75

ÁUDIO 5 76

INFOGRÁFICO FORMAS DE DANÇA NO BRASIL 77

VAMOS DECORAR O SAPATO

PLATAFORMA DE CARMEM MIRANDA 78

DANÇAR JUNTOS: MOVIMENTOS

QUE CONTAM HISTÓRIAS 79

MOVIMENTOS QUE VÊM DE LONGE 79

CAPÍTULO 6 O MUNDO DO CIRCO 84

A MAGIA DO CIRCO: HISTÓRIA

E CURIOSIDADES 84

COMO SURTIU O CIRCO? 85

INFOGRÁFICO MAIS CURIOSIDADES SOBRE

O CIRCO 87

MALABARISMO, ACROBACIAS

E OUTRAS ARTES CIRCENSES 88

ÁUDIO 6 88

PALHAÇARIA 88

MALABARISMO 89

ACROBACIAS 90

DISCUTINDO O DIA A DIA:

CIRCO LEGAL É CIRCO SEM ANIMAL! 91

A MÚSICA NO CIRCO 93

O QUE É TRILHA SONORA? 93

PROJETO: O GRANDE ESPETÁCULO

DO CIRCO 97

UNIDADE 4 ARTE E IMAGINAÇÃO

PARA COMEÇAR 99

CAPÍTULO 7 SONS E IMAGENS NA CENA 102

COMO A MÚSICA

TRANSFORMA UMA HISTÓRIA 103

O QUE É UMA ONDA SONORA? 103

ÁUDIO 7 104

COMO O CENÁRIO TRANSFORMA

UMA HISTÓRIA 106

ÁUDIO 8 106

A MÚSICA É ANTIGA 111

CAPÍTULO 8 UM POUCO MAIS SOBRE MÚSICA 114

INFOGRÁFICO O QUE É MÚSICA? 114

DISCUTINDO O DIA A DIA: BATUQUES,

TAMBORES E SAMBA 115

GRAVE OU AGUDO 117

ÁUDIO 9 117

SOM E RUÍDO 119

TRANSFORMANDO RUÍDOS EM MÚSICA 120

SOM FORTE E SOM FRACO 122

SOM CURTO E SOM LONGO 123

ÁUDIO 10 124

PROJETO: CRIANDO SONS

PARA UMA HISTÓRIA 124

PARA ENCERRAR: O QUE APRENDI 126

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 128

Objetivos gerais da seção

Nesta Unidade, o foco está linguagem teatral.

O teatro é uma linguagem artística que envolve diferentes elementos, como o espaço cênico, o corpo, a palavra e a interação com o público. Explorar um espaço teatral com os estudantes permite inseri-los nesse universo de forma sensível e concreta, favorecendo a construção de sentido sobre o que é o teatro e como ele se manifesta em diferentes lugares e formas.

Segundo **Barba e Savarese (2012)**, o espaço teatral não é apenas um lugar físico, mas um espaço de relação, de escuta e de presença. Assim, observar e discutir o ambiente do teatro ajuda os estudantes a compreender que o fazer teatral é um acontecimento coletivo, atravessado por experiências culturais e artísticas.

BNCC

(EF15AR01)
(EF15AR20)

Orientações didáticas

Apresente a imagem, que mostra o interior do Teatro Amazonas. Conduza uma leitura visual coletiva, instigando a turma com as perguntas propostas. Ressalte a construção e beleza do teatro como patrimônio cultural brasileiro, aproveitando para explicar o conceito de teatro como espaço de convivência e apreciação cultural, onde histórias ganham vida por meio da atuação. Se possível, para ampliar o repertório da turma, traga imagens de outros teatros brasileiros.

UNIDADE

1

EXPLORANDO O TEATRO

PARA COMEÇAR



VISTA INTERNA DE PARTE DO TEATRO AMAZONAS, MANAUS (AMAZONAS), 2020.



CONVERSE COM OS COLEGAS:

Respostas pessoais.

- O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM?
- VOCÊ JÁ ESTEVE EM UM LUGAR PARECIDO? COMO ERA?
- PARA QUE VOCÊ ACHA QUE ESSE LUGAR É USADO?
- SE VOCÊ FOSSE ASSISTIR A UM ESPETÁCULO NESSE TEATRO, DE QUE TIPO SERIA?
- IMAGINE COMO SERIA ESTAR SENTADO DE FRENTE PARA ESSE PALCO. COMO VOCÊ SE SENTIRIA?
- QUE HISTÓRIAS VOCÊ ACHA QUE PODERIAM ACONTECER EM UM LUGAR COMO ESSE?

8

Atividade complementar

Organize a turma em semicírculo, como se estivesse em um teatro. Proponha que cada estudante suba no “palco” (um espaço livre da sala), para contar uma história curta ou fazer uma mímica. Os colegas assistem ao relato em silêncio, como público. Ao final, promova uma conversa sobre como foi atuar e assistir como espectador, destacando sentimentos e expressões. Valorize o papel do público no teatro e mostre que todos podem ser espectadores e também criadores.

CONHECENDO O TEATRO



TEATRO AMAZONAS: UM DOS MAIS IMPORTANTES DO BRASIL



BIBLIOTECA NACIONAL RIO DE JANEIRO



BERGHSHUTTERSTOCK

VISTA PANORÂMICA DO TEATRO AMAZONAS, MANAUS (AMAZONAS), EM DOIS MOMENTOS: NO PASSADO (1909) E ATUALMENTE (2025).

O **TEATRO AMAZONAS** É UM DOS PRINCIPAIS TEATROS DO BRASIL. ELE ESTÁ LOCALIZADO NA CIDADE DE MANAUS, NO ESTADO DO AMAZONAS, E FOI INAUGURADO EM 1896.

A **CÚPULA** DO TEATRO É DECORADA COM MILHARES DE PEÇAS DE CERÂMICA COLORIDAS. DENTRO DELE, HÁ MUITAS PINTURAS NO TETO E **ORNAMENTAÇÃO** QUE REFLETEM O ESTILO DA ÉPOCA.

O TEATRO AMAZONAS FOI CONSTRUÍDO PARA SER UM ESPAÇO DE APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS, COMO ÓPERAS, PEÇAS, CONCERTOS E DANÇAS. AINDA HOJE, O TEATRO É UM LOCAL QUE VALORIZA AS EXPRESSÕES CULTURAIS E ARTÍSTICAS.

VOCABULÁRIO

CÚPULA: É A PARTE REDONDA E ALTA QUE FICA NO TOPO DE UM PRÉDIO, COMO O "CHAPÉU" DO TEATRO AMAZONAS. NO CASO DESSE TEATRO, ELA É DECORADA COM PEÇAS COLORIDAS.

ORNAMENTAÇÃO: SÃO OS ENFEITES USADOS PARA VALORIZAR ALGO, COMO DESENHOS, PINTURAS E ESCULTURAS QUE DECORAM O TEATRO AMAZONAS.

9

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Os conteúdos desta unidade estão alinhados ao **Tema Contemporâneo Transversal: Multiculturalismo** uma vez que, ao tratar dos múltiplos aspectos da linguagem teatral, aborda manifestações teatrais e populares do Brasil e de outros países. Isso promove o respeito à diversidade além de ampliar o repertório cultural dos estudantes.

Orientações didáticas

O teatro é uma das formas mais antigas de expressão artística coletiva. Ele permite que pessoas comuniquem histórias, sentimentos e ideias por meio da representação simbólica, corporal e vocal.

Inicie a leitura compartilhada do texto da página, destacando as explicações sobre o teatro e como ele nos convida a exercitar a imaginação. Mostre as imagens do Teatro Amazonas e converse com os estudantes:

- Como você acha que é assistir a uma peça ali dentro?
- O que mais chama a sua atenção nesse prédio?

Aproveite a oportunidade para chamar a atenção para o vocabulário, mostrando na imagem o que é cúpula e ornamentação. Reforce que o teatro pode acontecer em grandes edifícios como esse, mas também em escolas, praças, quintais e qualquer lugar onde exista partilha e imaginação.

Explique que o Teatro Amazonas é um dos mais importantes do Brasil, inaugurado em 1896, durante o Ciclo da Borracha, e até hoje recebe espetáculos de teatro, ópera e dança. Mostre que o teatro também é uma forma de preservar a história e a cultura de um povo.

Atividade complementar

Peça aos estudantes que imaginem um espetáculo que aconteceria no Teatro Amazonas. Pode ser uma história já conhecida ou inventada. Depois, cada um fará um desenho do cenário e dos personagens dessa história, como se fosse uma cena vista da plateia. Organize um momento para apreciação dos trabalhos, instruindo a turma a montar um mural coletivo.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender o teatro como arte da encenação e da representação.
- Identificar elementos essenciais do teatro: ator, maquiagem, figurino, palco, personagem.
- Desenvolver a imaginação e a expressão ao explorar a preparação dos atores e a encenação teatral.
- Refletir sobre as próprias experiências com jogos teatrais e apresentações.

BNCC

(EF15AR18)
(EF15AR22)

Orientações didáticas

Para começar, leia com os estudantes o texto e chame a atenção para as duas imagens da página, conversando sobre as questões apresentadas.

Comente que, antes de entrarem no palco, os atores precisam se preparar, com maquiagem, ensaio, figurino e muita imaginação. Leve os estudantes a compreender que o teatro não acontece apenas no momento da apresentação, mas também nos bastidores e no processo de criação.



O MUNDO DO TEATRO

VOCÊ JÁ FOI AO TEATRO?

O PALCO, UM DOS LUGARES EM QUE OS ATORES PODEM SE APRESENTAR, É O ESPAÇO DA MAGIA, ONDE OS PERSONAGENS GANHAM VIDA NA BRINCADEIRA DE REPRESENTAR.

OBSERVE AS IMAGENS.



A PREPARAÇÃO DOS ATORES GARANTE O SUCESSO DO ESPETÁCULO.



APRESENTAÇÃO DE MÚSICOS E DANÇARINOS EM TRAJES CIGANOS, 2021.



- POR QUE SERÁ QUE A PESSOA DA PRIMEIRA IMAGEM ESTÁ PINTANDO O ROSTO? O QUE ISSO PODE SIGNIFICAR?
- NA SEGUNDA IMAGEM, QUEM ESTÁ NO PALCO? O QUE VOCÊ ACHA QUE ESSAS PESSOAS ACABARAM DE FAZER PARA O PÚBLICO?
- VOCÊ JÁ BRINCOU DE FAZER TEATRO OU DE CONTAR HISTÓRIAS PARA OUTRAS PESSOAS? COMO FOI?
- VOCÊ JÁ PARTICIPOU DE ALGUMA APRESENTAÇÃO? COMO VOCÊ SE SENTIU ANTES E DEPOIS DE SE APRESENTAR?

Respostas pessoais.

Atividade complementar

Se houver tempo e julgar oportuno, ofereça espelhos, maquiagem, tinta para rosto, tecidos e chapéus, para que os estudantes se maquiem ou se fantasiem simbolicamente. Depois, cada um pode inventar e apresentar um personagem, nomeando-o. Finalize com uma roda de conversa sobre como se sentiram ao representar.

O QUE É O TEATRO?

GA CUCA DE TEATRO



ATORES DA COMPANHIA CUCA DE TEATRO EM CENA DA PEÇA **OS FOGATAS**, EM FEIRA DE SANTANA, BAHIA, 2018.

O TEATRO É UMA MANEIRA DE CONTAR HISTÓRIAS! NELE, OS ATORES E AS ATRIZES SE VESTEM COMO OS PERSONAGENS (USAM MAQUIAGEM E FIGURINO) E APRESENTAM SUAS FALAS EM UM PALCO PARA O PÚBLICO.



- VOCÊ JÁ VIU ALGUMA PEÇA DE TEATRO?
- EM UMA RODA DE CONVERSA, CONTE COMO FOI PARA OS SEUS COLEGAS.
- ESCREVA AS SUAS IMPRESSÕES E AS DE SEUS COLEGAS NESTA PÁGINA.

Respostas pessoais. Professor, estimule a troca de experiências entre os estudantes.

Orientações didáticas

Amplie o conhecimento dos estudantes sobre o que é teatro: é uma forma de comunicação que envolve interpretação, espaço cênico e interação com os espectadores.

Leia com a turma o texto principal da página, reforçando que o teatro é uma maneira de contar histórias.

Convide a turma a observar a imagem dos atores da Cia. Cuca de Teatro, que aparece na página, e explore os seguintes pontos:

- O que os personagens estão fazendo?
- Que roupas e expressões eles usam?
- Como você acha que é essa história?

Convide os estudantes a Em seguida, trabalhe as atividades propostas, estimulando o relato oral em roda e auxiliando na escrita da impressões da turma.

BNCC

(EF15AR18)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

Leia o texto com a turma e explore os principais pontos:

- O que é o teatro como espaço?
- Quem são as pessoas que trabalham para uma peça acontecer?
- Como nasce uma peça de teatro?

Explique o significado do termo “dramaturgo”, ressaltando que é a pessoa que escreve a história que será encenada. Pergunte:

- Você conhece alguém que gosta de inventar histórias?
- E se a sua história virasse uma peça de teatro? Como seria?

Chame a atenção para as imagens da página. Ao explorar a cena da peça **A arca de Vinícius**, pergunte aos estudantes quais elementos cênicos eles conseguem identificar (cenário, personagens, palco, figurinos etc.). Em seguida, trabalhe com o vocabulário e, se possível, leve-os a identificar fachadas de prédios da comunidade, inclusive a da escola.

Diversificando

Sugestão de visita virtual

Para explorar o teatro, incluindo a sua fachada e seu interior, acesse a página do *Tour virtual* – Theatro Municipal de São Paulo. Disponível em: <https://www.theatromunicipal.org.br/visita-virtual>. Acesso em: 17 jul. 2025.

CHAMAMOS DE TEATRO O LUGAR ONDE AS PESSOAS SE REÚNEM PARA ASSISTIR ÀS PEÇAS TEATRAIS. PARA QUE O TEATRO ACONTEÇA, É PRECISO O TRABALHO DE MUITAS PESSOAS. PREPARAR TUDO PODE LEVAR MUITO TEMPO – DIAS, SEMANAS, MESES E, EM ALGUNS CASOS, ATÉ ANOS, PARA QUE CADA DETALHE FIQUE PRONTO.



FACHADA PRINCIPAL DO THEATRO MUNICIPAL DE SÃO PAULO, 2019.



ATORES DA COMPANHIA CYNTILANTE PRODUÇÕES EM CENA COM A PEÇA **ARCA DE VINÍCIUS**, EM MINAS GERAIS, 2008.



VOCABULÁRIO

FACHADA: É A PARTE DA FRENTE DE UM PRÉDIO OU CONSTRUÇÃO, AQUELA QUE VEMOS PRIMEIRO QUANDO OLHAMOS DE FORA.

COMO NASCE UMA PEÇA DE TEATRO?

TUDO COMEÇA COM A ESCOLHA DA HISTÓRIA QUE SERÁ CONTADA NO TEATRO. ALGUMAS HISTÓRIAS SÃO ESCRITAS ESPECIALMENTE PARA SER REPRESENTADAS NO PALCO. OUTRAS PODEM SER INSPIRADAS EM LIVROS, LENDAS OU ACONTECIMENTOS REAIS. QUEM ESCRIVE PEÇAS É CHAMADO DE **DRAMATURGO**.

12

OED

Convide os estudantes a explorar o **infográfico** “O teatro por dentro”, observando as diferentes partes que compõem esse espaço artístico. Estimule-os a descobrir a função de cada elemento e a refletir sobre a importância do trabalho coletivo na realização de um espetáculo. Depois, proponha que desenhem um teatro, indicando as áreas apresentadas no infográfico.

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.

CONHECENDO O ARTISTA



FERNANDO GOMES/AGÊNCIA O GLOBO



AUGUSTO BOAL.

AUGUSTO BOAL (1931-2009) ERA ESCRITOR, DIRETOR E DRAMATURGO. ADORAVA CRIAR PEÇAS QUE AJUDAVAM AS PESSOAS A PENSAR SOBRE O MUNDO. ELE INVENTOU O TEATRO DO **OPRIMIDO**, UM TIPO DE TEATRO QUE QUESTIONA COMO A SOCIEDADE FUNCIONA E COMO AS PESSOAS SE RELACIONAM.

VOCABULÁRIO

OPRIMIDO: ALGUÉM QUE É MALTRATADO PELO OUTRO. NO TEXTO, O TERMO "OPRIMIDO" FALA DAS PESSOAS QUE SÃO EXCLUÍDAS DA SOCIEDADE E DO QUANTO ELAS MERECEM RESPEITO.

SE VOCÊ FOSSE UM DRAMATURGO E TIVESSE QUE CRIAR UMA PEÇA DE TEATRO, COMO ELA SERIA?



- ESCREVA O NOME DA HISTÓRIA QUE VOCÊ CRIOU AQUI:

Resposta pessoal.

- AGORA, DESENHE A SUA HISTÓRIA:

DEPOIS DE ESCOLHER A HISTÓRIA, É PRECISO ADAPTAR O TEXTO, QUE É UM OUTRO JEITO DE CONTAR A MESMA HISTÓRIA. ASSIM, ELA PODE SER VISTA DE UM JEITO NOVO NO TEATRO, NO CINEMA OU NA TELEVISÃO.

UMA HISTÓRIA CRIADA OU ADAPTADA PARA SER APRESENTADA NO TEATRO É CHAMADA DE **TEXTO DRAMÁTICO**.

Resposta pessoal.

13

Orientações didáticas

Apresente a imagem e leia com a turma o texto sobre Augusto Boal, explicando que ele foi um importante dramaturgo e criador do Teatro do Oprimido, que usava o teatro para ajudar as pessoas a refletir sobre injustiças e maneiras de mudar o mundo.

Para desenvolver a empatia e o senso de justiça, reforce o significado da palavra "oprimido", usando o box **Vocabulário** da página. Leve os estudantes a identificarem situações de exclusão ou desrespeito (de forma adequada à idade).

Converse com a turma:

- Se você pudesse criar uma história que ajudasse as pessoas, como ela seria?
- Que personagens apareceriam?
- Que mensagem você gostaria de deixar?

Conduza as atividades propostas, orientando os estudantes a escrever o nome da história inventada. Com base no nome, eles devem criar um esboço que represente a história, pode ser o desenho de um figurino ou do cenário. Explique a eles que, para ela virar uma peça, é preciso que os personagens possam "agir" no palco: falar, se mover, mostrar sentimentos.

Orientações didáticas

Professor, inicie uma roda de conversa para investigar como um espetáculo é construído. Foque na participação coletiva. Utilize as palavras em destaque como ponto de partida para aprofundar com a turma o papel de cada profissional, indo além do texto. Por exemplo:

- **Diretor:** é o grande “maestro” da peça, que combina o trabalho de todos para contar a história da melhor forma.
- **Atores e atrizes:** usam o corpo e a voz para dar vida, emoção e personalidade aos personagens.
- **Cenógrafo e contrarregista:** criam e organizam o “mundo” da história no palco, os lugares e os objetos que compõem a cena.
- **Iluminador e sonoplasta:** criam a atmosfera e as emoções da peça, usando luzes e sons para gerar alegria, suspense ou drama.
- **Figurinista:** veste a personalidade do personagem e a época da história, comunicando visualmente quem ele é.

Explore o conteúdo presente no box **Olha que interessante** por meio das perguntas a seguir:

- Pelas roupas e pelo cenário, o que podemos dizer sobre o personagem Pequeno Príncipe da peça teatral? Ele parece mais aventureiro, sonhador?
- Por que a roupa do teatro precisa ser diferente da ilustração do livro?

14

Atividade complementar

Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo ficará responsável por imaginar e desenhar uma peça de teatro inspirada em um conto conhecido (exemplo: **Chapeuzinho vermelho**, **Os três porquinhos**), pensando:

- Quem dirige?
- Quem atua?
- Quem cuida da luz e do som?
- Como seriam os figurinos?

Os grupos podem apresentar suas ideias oralmente para a turma, destacando o trabalho coletivo.

OLHA QUE INTERESSANTE

- O LIVRO **O PEQUENO PRÍNCIPE**, DO ESCRITOR ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY, JÁ FOI TRANSFORMADO EM PEÇA DE TEATRO.

NA ILUSTRAÇÃO DO LIVRO, O PEQUENO PRÍNCIPE USA UM MANTO VERDE E VERMELHO, COM ESTRELAS NOS OMBROS. NO TEATRO, O FIGURINO É UM POUCO DIFERENTE, MAS MANTÉM AS CORES E O ESTILO DO PERSONAGEM. ASSIM, OS ATORES PODEM SE MOVIMENTAR MELHOR E A ROUPA SE DESTACA NO PALCO.



CENA DA PEÇA **AS AVENTURAS DO PEQUENO PRÍNCIPE**, EM PORTO ALEGRE.



CAPA DO LIVRO **O PEQUENO PRÍNCIPE**.



GRUPO DE TEATRO O DROMEDÁRIO LOQUAZ EM APRESENTAÇÃO DE **O PEQUENO PRÍNCIPE**.

MARCOS SANTAGODIVULGAÇÃO

ADRIANA MARCHIORI

REPRODUÇÃO EDITORA

MÁSCARAS E PERSONAGENS

VOCÊ JÁ USOU MÁSCARAS PARA BRINCAR?

NO TEATRO, AS MÁSCARAS SÃO USADAS PARA DAR VIDA AOS PERSONAGENS E EXPRESSAR EMOÇÕES COMO ALEGRIA E TRISTEZA, OU REPRESENTAR FIGURAS COMO ANIMAIS, HERÓIS E SERES MÁGICOS.

MENOS COMUM HOJE EM DIA, AS MÁSCARAS AINDA SÃO USADAS EM ALGUMAS REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS.



MÁSCARAS ANTIGAS USADAS NO TEATRO GREGO.

AS MÁSCARAS SÃO UM OBJETO UNIVERSAL DO TEATRO E FORAM USADAS PELA PRIMEIRA VEZ NA GRÉCIA ANTIGA.

ELAS TAMBÉM FAZEM PARTE DE MUITAS **CULTURAS** AO REDOR DO MUNDO, SENDO USADAS EM FESTAS, CERIMÔNIAS E NO TEATRO.

CADA MÁSCARA TEM UM SIGNIFICADO ESPECIAL E AJUDA A CONTAR HISTÓRIAS DE FORMA ÚNICA. VAMOS CONHECER ALGUMAS?

VOCABULÁRIO

CULTURA:

CONJUNTO DE CARACTERÍSTICAS E TRADIÇÕES DE UM GRUPO.

Orientações didáticas

Aponte para as três imagens e estimule a observação:

- Como são os rostos das máscaras?
- Qual parece alegre, assustado ou bravo?
- O que muda em cada máscara?

Leia com a turma o texto da página, destacando o papel das máscaras no teatro ao longo do tempo e em diferentes culturas. Explique que, na Grécia Antiga, as máscaras ajudavam o público a entender se um personagem era alegre, triste ou bravo, mesmo quando estava longe do palco.

Converse com a os estudantes, questionando:

- Vocês já viram alguma máscara em festas ou apresentações?
- Como vocês acham que seria representar um personagem usando máscara?

Reforce que as máscaras podem ampliar a expressão e criar uma linguagem simbólica, permitindo ao ator representar algo além de si mesmo.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** convide os familiares a ajudar os estudantes em uma pesquisa sobre máscaras usadas em festas culturais (como o Carnaval, o Bumba Meu Boi ou o Maracatu). O estudante pode trazer uma imagem ou contar o que descobriu.

Orientações didáticas

As máscaras venezianas fazem parte de uma tradição artística e cultural que remonta ao século XIII, ligadas ao Carnaval de Veneza, e são símbolo de fantasia, mistério e liberdade. As máscaras africanas também têm grande importância cultural e são usadas em cerimônias e danças. Cada máscara carrega significados próprios e representa forças da natureza, ancestrais ou animais sagrados. Este conteúdo permite que os estudantes percebam que teatro e arte variam conforme a identidade e as tradições de cada povo.

Apresente as duas seções da página, destacando as imagens e suas legendas. Leia os textos com a turma e ajude os estudantes a comparar as máscaras das duas culturas, chamando a atenção para aspectos, como os materiais e cores utilizados e os contextos culturais e os significados delas.

Proponha uma conversa com base nas seguintes perguntas:

- Qual máscara chamou mais a sua atenção? Por quê?
- O que cada máscara representa ou comunica?
- Como as cores e formas das máscaras ajudam a contar histórias?

Aproveite para destacar o **valor cultural e simbólico das máscaras**, reforçando o respeito e a valorização das diferentes tradições.

MÁSCARAS VENEZIANAS

AS MÁSCARAS VENEZIANAS SURTIRAM NA ITÁLIA, NO CARNAVAL DE VENEZA. AS PESSOAS USAVAM ESSAS MÁSCARAS PARA SE DISFARÇAR E SE DIVERTIR.

ALGUMAS TÊM PENAS, BRILHOS E PEDRAS COLORIDAS. ATÉ HOJE SÃO FAMOSAS NO MUNDO TODO E USADAS EM FESTAS E PEÇAS DE TEATRO.



EXEMPLARES DE MÁSCARAS VENEZIANAS.

MÁSCARAS AFRICANAS

AS MÁSCARAS AFRICANAS SÃO USADAS POR DIFERENTES POVOS DA ÁFRICA, EM FESTAS, DANÇAS E CERIMÔNIAS ESPECIAIS, COMO CASAMENTOS OU CELEBRAÇÕES DA COLHEITA.

CADA MÁSCARA TEM UM SIGNIFICADO E PODE REPRESENTAR ESPÍRITOS, ANIMAIS OU ANCESTRAIS. ELAS SÃO FEITAS COM DIVERSOS MATERIAIS, COMO MADEIRA, PEDRAS, PALHA, E SÃO PINTADAS COM **CORES NATURAIS**.

VOCABULÁRIO

CORES NATURAIS: SÃO CORES FEITAS COM ELEMENTOS DA NATUREZA, COMO TERRA, PLANTAS, PEDRAS E SEMENTES.



MÁSCARA DA REGIÃO DE BURKINA FASO, PAÍS DA ÁFRICA.

MÁSCARAS DO TEATRO NOH



EMBORA SEJAM FEITAS DE MADEIRA, AS MÁSCARAS DO TEATRO NOH SÃO LEVES, PARA QUE NÃO ATRAPALHEM A EXIBIÇÃO DOS ATORES.

AS MÁSCARAS DO TEATRO NOH VÊM DO JAPÃO E SÃO USADAS PARA REPRESENTAR DIFERENTES PERSONAGENS, COMO HERÓIS, ESPÍRITOS BONS E RUINS. CADA MÁSCARA É FEITA À MÃO, ESCULPIDA EM MADEIRA E PINTADA COM MUITO CUIDADO.

O MAIS INTERESSANTE É QUE, DEPENDENDO DA LUZ E DO MOVIMENTO DA CABEÇA DO ATOR, A MESMA MÁSCARA PODE PARECER TRISTE, FELIZ OU ATÉ ASSUSTADORA, CRIANDO DIFERENTES EXPRESSÕES AO LONGO DA PEÇA.

17

Orientações didáticas

Apresente o teatro Noh como uma forma tradicional de teatro japonês, em que os atores usam máscaras e movimentos lentos e precisos para contar histórias sobre heróis, espíritos e lendas.

Leia o texto com os estudantes, destacando que, dependendo da luz e do movimento da cabeça do ator, a mesma máscara pode parecer triste, feliz ou até assustadora.

Mostre as imagens da página e pergunte:

- As máscaras parecem iguais? Por que são diferentes?
- Elas têm boca aberta ou fechada? Estão tristes ou calmas?
- Como você imagina que o movimento do ator pode mudar a expressão da máscara?

Explique que, para expressar emoções no teatro Noh, o ator deve movimentar a cabeça de maneira precisa já a máscara não muda fisicamente.

Atividade complementar

Comece apresentando uma máscara e, com a ajuda de uma lanterna, mostre como a mesma imagem pode parecer diferente quando iluminada por ângulos variados – de cima, de baixo, dos lados ou por trás. Incentive a turma a observar como a luz transforma a expressão percebida. Em seguida, cada estudante pode desenhar sua própria máscara com traços simples e, em duplas ou pequenos grupos, brincar de representar emoções. Ao final, proponha uma roda de conversa para que compartilhem o que observaram e sentiram durante a atividade.

Orientações didáticas

Apresente imagens de máscaras utilizadas por povos indígenas brasileiros, como os Karajá, Ticuna, Kayapó e Tapirapé. Converse com os estudantes sobre os materiais (penas, madeira, sementes, fibras) e contextos de uso.

Em seguida, leia com a turma o texto sobre as máscaras indígenas brasileiras, destacando que:

- Representam a natureza, os animais e os ancestrais;
- São feitas com materiais naturais;
- Carregam significados importantes para os povos indígenas.

Mostre a imagem da **máscara da etnia Ticuna** e destaque que ela expressa tradição e conexão com a natureza.

MÁSCARAS INDÍGENAS

AS MÁSCARAS INDÍGENAS BRASILEIRAS SÃO USADAS EM CERIMÔNIAS E RITUAIS. ELAS PODEM REPRESENTAR ESPÍRITOS DA NATUREZA, ANIMAIS OU OS ANCESTRAIS DAS COMUNIDADES.

FEITAS COM MATERIAIS DA FLORESTA, COMO MADEIRA, PALHA, PENAS E SEMENTES, E DECORADAS COM MUITO CUIDADO, AS MÁSCARAS AJUDAM OS POVOS INDÍGENAS A CONTAR HISTÓRIAS, CELEBRAR E SE CONECTAR COM A NATUREZA E SUAS TRADIÇÕES.

AGORA, PENSE:

- SE VOCÊ PUDESSE CRIAR UMA MÁSCARA PARA UM PERSONAGEM, COMO ELA SERIA?
- DESENHE A SUA MÁSCARA EM UMA FOLHA AVULSA E MOSTRE AOS COLEGAS.



- 1** RELACIONE AS PALAVRAS ÀS IMAGENS CORRESPONDENTES. ESCREVA O NÚMERO NO QUADRADINHO CORRESPONDENTE.

1. INDÍGENA

2. AFRICANA

3. NOH

4. TEATRO GREGO

5. VENEZIANA



3



5



4



1



2



MÁSCARA DA ETNIA KARAJÁ, ACERVO MEMORIAL DA AMÉRICA LATINA.

RENATO SOARES/PULSAR IMAGENS

Ao propor a atividade de desenho, estimule os estudantes a pensar no que a máscara representa: um animal, um espírito protetor, um herói ou uma força da natureza. Promova uma roda para apresentação das criações, com explicações orais sobre os significados.

Para terminar, oriente-os a observar as imagens das máscaras e a associá-las com as origens culturais listadas. Trabalhe o reconhecimento visual e a diversidade estética entre as culturas.

Atividade complementar

Proponha aos estudantes que criem máscaras utilizando papelão, papéis coloridos, folhas secas, barbante, lã, cola e tintas. Reforce que isso significa uma inspiração, e não de uma reprodução ou cópia fiel, incentivando o respeito e a curiosidade.

ELEMENTOS DO TEATRO

ALÉM DOS ATORES E DAS MÁSCARAS, O TEATRO USA MUITOS ELEMENTOS PARA DEIXAR AS HISTÓRIAS MAIS INTERESSANTES.

OS **SONS**, COMO MÚSICAS E EFEITOS SONOROS, AJUDAM O PÚBLICO A SENTIR O CLIMA DA CENA: MISTÉRIO, ALEGRIA OU AVENTURA. QUEM FAZ ESSE TRABALHO É O **SONOPLASTA**, PROFISSIONAL QUE CRIA OS SONS QUE AJUDAM A DAR VIDA À HISTÓRIA.



A MESA DE SOM É A MESA DE TRABALHO DO SONOPLASTA.

OS **CENÁRIOS** MOSTRAM O LUGAR ONDE A HISTÓRIA ACONTECE.

O **CENÓGRAFO** É O PROFISSIONAL QUE PENSA E PLANEJA OS CENÁRIOS, QUE PODEM SER FEITOS DE DIFERENTES MATERIAIS, DESDE OBJETOS RECICLADOS, MADEIRA, TECIDO E PROJEÇÕES COM USO DE DIFERENTES TECNOLOGIAS.



CENÁRIO DO ESPETÁCULO **JOÃO E MARIA**, NO TEATRO ARTHUR AZEVEDO, EM SÃO PAULO. MARÇO DE 2010.

Orientações didáticas

Para iniciar o tema, promova uma conversa com estudantes, retomando: o que é teatro? Quem já viu uma peça? O que existe em uma apresentação teatral?

Depois, para estimular a expressão dos estudantes, organize uma atividade prática com jogos teatrais simples.

Comece com brincadeiras que envolvam gestos e mímicas, como “espelho”, em que um estudante imita os movimentos do outro, ou “estátua”, em que eles devem congelar o corpo em poses variadas quando a música para. Em seguida, explore diferentes vozes (grossa, fina, sussurrada, zangada) e maneiras de andar (devagar, apressado, pulando), incentivando os estudantes a ocuparem o espaço com liberdade.

Ao final, promova uma breve conversa sobre como foi a experiência e o que aprenderam com os jogos.

Leia com os estudantes o texto da página, destacando os elementos do teatro para além da atuação e dos atores. Mostre as imagens da página e proponha perguntas como:

- Você já ouviu um som que lhe deu medo ou que o fez rir?
- Como seria o cenário de uma peça que se passa na floresta? E no espaço?
- Quais sons combinariam com essas histórias?

Orientações didáticas

Inicie a atividade propondo uma experiência prática: leve os estudantes a um espaço escuro e, com o uso de lanternas, mostre como diferentes tipos e direções de luz mudam o foco e o ambiente. Pergunte:

- Como fica o ambiente com pouca e muita luz?
- O que sentimos quando a luz muda?

Após a vivência, apresente à turma a função da luz no teatro e o papel do iluminador:

- Uma luz fraca ou azulada pode dar ideia de noite ou tristeza.
- Uma luz forte e amarela pode representar alegria ou calor.
- As sombras também são importantes para criar suspense ou mistério.

LUZ

NO TEATRO, UMA LUZ FORTE E COLORIDA PODE MOSTRAR UM MOMENTO ALEGRE, ENQUANTO UMA LUZ FRACA OU SOMBRAS PODEM INDICAR MISTÉRIO OU TRISTEZA.

O **ILUMINADOR** É O PROFISSIONAL QUE USA A LUZ PARA PRODUZIR DIFERENTES EFEITOS VISUAIS, AJUDANDO A CONTAR AS HISTÓRIAS.



CADA ILUMINAÇÃO CRIA UM EFEITO DIFERENTE NO PALCO.

CRIE UM CROQUI DE CENÁRIO

UM **CROQUI** É UM DESENHO SIMPLES USADO PARA PLANEJAR O CENÁRIO NO PALCO. ELE AJUDA A IMAGINAR OS DETALHES DO AMBIENTE ONDE A HISTÓRIA VAI ACONTECER.



- 1 VOCÊ DEVERÁ ESCOLHER UM DESSES TEMAS PARA CRIAR O SEU CENÁRIO:
 - UMA FLORESTA MÁGICA.
 - UMA CIDADE DO FUTURO.
 - UMA FESTA EM UM CASTELO.
- 2 DESENHE O CROQUI DO CENÁRIO, INCLUINDO TODOS OS DETALHES QUE VOCÊ IMAGINA PARA ELE. USE A CRIATIVIDADE, MAS NÃO SE ESQUEÇA DE QUE O CENÁRIO VAI AJUDAR A CONTAR A HISTÓRIA.

Trabalhe com os estudantes a imagem da página, perguntando:

- Que sensação essa luz transmite?
- O que será que está acontecendo nessa cena?
- Você já viu luz colorida em festas ou apresentações? Que efeito ela causava?

Em seguida, oriente sobre a atividade proposta na página e chame a atenção para que o desenho apresente uma iluminação e enfatize que o croqui deve ajudar a contar a história. Apresente os três temas propostos e em uma roda de conversa, estimule-os a imaginar as diversas possibilidades de histórias e cenários para cada um deles. Ao final, promova a socialização das criações entre os estudantes.

- 3 QUANDO TERMINAR, CONVERSE COM SEUS COLEGAS:
- O QUE FOI MAIS DIVERTIDO NA CRIAÇÃO DO CROQUI?
 - QUE OUTROS CENÁRIOS VOCÊ GOSTARIA DE CRIAR NO FUTURO?

FIGURINO E MAQUIAGEM

O **FIGURINO** E A **MAQUIAGEM** TÊM UM PAPEL MUITO IMPORTANTE NO TEATRO. ELES TRANSFORMAM OS ATORES EM REIS, VILÕES, FADAS OU EM QUALQUER PERSONAGEM QUE A HISTÓRIA PEDIR.



FIGURINO E MAQUIAGEM PARA APRESENTAÇÃO DE TEATRO.

A **MAQUIAGEM** PODE MUDAR O ROSTO DO ATOR E FAZÊ-LO PARECER MAIS VELHO, ASSUSTADOR OU ENGRAÇADO. QUEM FAZ ESSE TRABALHO É O **MAQUIADOR**.

OS **FIGURINOS** SÃO AS ROUPAS E OS **ADEREÇOS** DOS PERSONAGENS, QUE AJUDAM A CONTAR QUEM ELES SÃO, ONDE VIVEM E EM QUE ÉPOCA ESTÃO. TUDO ISSO FAZ PARTE DA MÁGICA DO TEATRO. O PROFISSIONAL QUE PENSA E CRIA OS FIGURINOS É O **FIGURINISTA**.

VOCABULÁRIO

ADEREÇO:
OBJETO USADO
COMO ENFEITE.

OLHA QUE INTERESSANTE

VOCÊ SABIA QUE, NO PASSADO, ANTES DA LUZ ELÉTRICA, OS ATORES USAVAM MAQUIAGENS MUITO FORTES PARA O PÚBLICO PODER ENXERGAR SUAS EXPRESSÕES?

21

Orientações didáticas

O figurino e a maquiagem são elementos fundamentais no teatro, pois ajudam a transformar o ator em personagem, construindo visualmente identidades, contextos históricos e emoções. Para os estudantes experimentar essas transformações é um exercício lúdico e potente de criação.

Apresente as imagens e pergunte:

- O que essas roupas nos contam sobre os personagens?
- Como a maquiagem transforma o rosto?

Em seguida, introduza o tema da página: figurino e maquiagem. Leia o texto com a turma e apresente os dois profissionais destacados:

- **Maquiador:** transforma o rosto do ator para dar-lhe uma aparência mais velha, mágica, engraçada, assustadora etc.
- **Figurinista:** cria as roupas, os tecidos e os adereços que ajudam a mostrar o tempo, lugar ou estilo do personagem.

Reforce que o figurino e a maquiagem ajudam a contar a história no teatro, mostrando quem são os personagens, de que época vêm e o que sentem. Eles comunicam informações ao público antes mesmo da fala, fazendo parte da cena e da narrativa.

Destaque o box **Olha que interessante** e comente que, antes da luz elétrica, os atores usavam maquiagens muito fortes para que o público enxergasse bem as expressões.

Orientações didáticas

Os croquis de figurino são desenhos que antecedem a confecção do traje teatral. Por meio deles, os figurinistas expressam as ideias de forma visual, testando cores, formas, texturas e estilos que dialogam com o personagem e a cena. Ao desenhar figurinos, os estudantes projetam identidades visuais e exercitam o olhar sensível para o detalhe e para a narrativa visual.

Comece perguntando o que são os desenhos apresentados na página. Converse com a turma sobre como o desenho ajuda a pensar e organizar como o figurino será feito.

Retome as imagens do figurinista Francisco Ribeiro e estimule a observação: quais partes do corpo estão desenhadas? Quais são os personagens? Quais são as cores desses figurinos? Eles têm acessórios?

Depois, proponha que cada estudante imagine um personagem (real ou fictício) e crie o croqui do figurino correspondente. Para ajudar os estudantes, entregue uma silhueta humana desenhada em folha de papel, isso ajuda a criar o figurino sem a preocupação com o desenho do corpo. Para decorar e pintar o figurino, ofereça tecidos, papéis coloridos, retalhos, canetas hidrocor, algodão etc.

Depois, proponha uma roda para a apreciação dos croquis e a apresentação do personagem:

- Como ele se chama?
- Onde ele vive?
- Qual é a história dele?

Continue a leitura da página e promova uma reflexão final com pergunta proposta.



ATIVIDADE

CROQUIS E DESENHOS DE FIGURINOS



CROQUIS PARA O FIGURINO DA PEÇA **ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS**, FEITOS POR FRANCISCO RIBEIRO.

SE VOCÊ FOSSE UM FIGURINISTA E MAQUIADOR, COMO SERIA O FIGURINO E A MAQUIAGEM DE UM HERÓI OU HEROÍNA? E DE UM VILÃO OU VILÃ? DESENHE AQUI O QUE IMAGINOU!



VOCÊ VIU QUE, NO TEATRO, MUITAS PESSOAS TRABALHAM JUNTAS PARA O ESPETÁCULO ACONTECER.

MAS O TEATRO NÃO ACONTECE SÓ NO PALCO! O PÚBLICO TAMBÉM É MUITO IMPORTANTE, PORQUE É ELE QUE SENTE AS EMOÇÕES DA HISTÓRIA E APLAUDE NO FINAL.

- AGORA, PENSE: SE VOCÊ PUDESSE FAZER PARTE DE UMA COMPANHIA TEATRAL, QUAL FUNÇÃO GOSTARIA DE TER? POR QUÊ?

BONECOS, LUZES, SOMBRAS E HISTÓRIAS

O TEATRO DE BONECOS

VOCÊ SABIA QUE UM JEITO MUITO DIVERTIDO DE CONTAR HISTÓRIAS É USANDO BONECOS?

UM BONECO FAMOSO NO TEATRO MUNDIAL É O POLICHINELO.



POLICHINELO, 1797, DE ROBERTO COMIN. MARIONETE ARTESANAL DE MADEIRA, VENEZA, ITÁLIA.

POLICHINELO, 1874-1876, DE ÉDOUARD MANET. LITOGRAFIA EM PAPEL, 27,4 CM x 18,1 CM.

QUEM É O POLICHINELO?

O POLICHINELO É UM PERSONAGEM MUITO DIVERTIDO DO TEATRO ITALIANO. ELE TEM NARIZ COMPRIDO, BARRIGA GRANDE, VESTE ROUPA COLORIDA E CHAPÉU.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender o teatro de bonecos como uma linguagem artística antiga e multicultural.
- Identificar aspectos visuais e simbólicos dos bonecos, como figurino, forma e expressão.
- Estimular a apreciação de obras de arte e personagens históricos do teatro de bonecos.
- Experimentar a interação entre arte, ciência e tecnologia por meio da luz e da cor.
- Desenvolver a capacidade de observação, expressão e registro de experiências sensoriais.
- Estimular a criação de narrativas a partir da análise visual de imagens.

BNCC

(EF15AR07)

Orientações didáticas

Apresente aos estudantes o personagem **Polichinelo**, que é cômico e crítico, conhecido por suas roupas exageradas, expressões caricatas e corpo deformado. Ele foi criado na Commedia dell'Arte italiana do século XVI, uma forma de teatro popular que influenciou o teatro brasileiro.

A Commedia dell'Arte utilizava máscaras, personagens fixos, como Arlequim, Colombina e Pantaleão, e se baseava na improvisação para divertir o público e criticar comportamentos sociais.

Mostre as imagens do Polichinelo e pergunte: Como são as roupas os rostos e as posturas? Vocês conhecem outros personagens engraçados ou "estranhos"? Por que ele usa um chapéu diferente? Para que servem personagens assim no teatro?

Orientações didáticas

Esta página compara diferentes tipos de bonecos e formas de manipulação, como fantoches, manipulados com as mãos, marionetes, movidas por fios, e o Bunraku, do Japão, com bonecos grandes e múltiplos manipuladores.

O conteúdo ajuda a trabalhar com estudantes a relação entre arte, cultura e expressão corporal, ampliando seu vocabulário e despertando o interesse por culturas diferentes.

Leia o texto da página com os estudantes, chamando a atenção para os diferentes modos de manipulação de bonecos que aparecem nas imagens. Proponha algumas perguntas, como:

- Vocês já assistiram a uma apresentação com bonecos? Como foi?
- Vocês acham que é fácil ou difícil controlar os movimentos dos bonecos?
- De quantas pessoas será que é preciso para criar uma peça com bonecos?

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 2**, consulte as orientações presentes na página 12.

COM VOCÊS... OS BONECOS

VOCÊ JÁ BRINCOU COM BONECOS?

QUANDO O BONECO É MOVIMENTADO DIRETAMENTE COM A MÃO, CHAMAMOS DE FANTOCHE. SE É MOVIMENTADO POR FIOS, CHAMAMOS DE MARIONETES.



POR MEIO DE FIOS, OS ATORES MEXEM OS BONECOS, FAZENDO COM QUE ELES SE MOVAM, DANCEM E CONVERSEM.

HÁ MUITOS TIPOS DE BONECOS AO REDOR DO MUNDO.

NO JAPÃO, EXISTE UM TEATRO DE BONECOS CHAMADO **BUNRAKU**. NELE, OS BONECOS SÃO GRANDES, DO TAMANHO DE UMA CRIANÇA, E PRECISAM DE VÁRIAS PESSOAS PARA MOVÊ-LOS.

ATOR MANIPULANDO UM BONECO NO BUNRAKU, TEATRO DE MARIONETES.

**Diversificando****Indicação de vídeo**

Bunraku puppet theatre. Publicado pelo canal bunkachannel. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0hoK3RFvxwM>. Acesso em: 2 out. 2025.

O vídeo apresenta o Bunraku, um teatro tradicional japonês de marionetes. A arte envolve três manipuladores de bonecos, narração expressiva e música ao vivo com o “shamisen” (instrumento musical japonês, de três cordas), criando uma experiência teatral única e emocional.

OS **BONECOS DE VARA** EXISTEM EM DIVERSAS CULTURAS, COMO NA ÍNDIA. ELES SÃO USADOS PARA CONTAR HISTÓRIAS POPULARES, LENDAS E ATÉ MESMO TRANSMITIR ENSINAMENTOS RELIGIOSOS.

ESSES BONECOS PODEM SER FEITOS DE MADEIRA, COURO OU PAPEL, MUITAS VEZES SÃO ENFEITADOS E ACOMPANHADOS POR MÚSICA E NARRATIVAS.

OS BONECOS DE VARA PODEM SER SEGURADOS POR TRÁS, COMO NA IMAGEM A SEGUIR, OU POR BAIXO.

NO BRASIL, O **MAMULENGO** É UM DOS BONECOS MAIS CONHECIDOS. OS ARTISTAS CONTROLAM OS BONECOS COM AS MÃOS, MOVIMENTANDO A CABEÇA E A BOCA.



VOCABULÁRIO

MAMULENGO: FANTOCHE, MAIS CONHECIDO NO NORDESTE, QUE SE MEXE COMO GENTE. É FEITO DE MADEIRA COM ROUPAS BEM COLORIDAS.

PARA USAR BONECOS COM VARAS, O ATOR PODE MOVER MAIS DE UM BONECO E AINDA DUBLÁ-LOS OU NARRAR A HISTÓRIA AO MESMO TEMPO.

EM ALGUMAS APRESENTAÇÕES, O ATOR INTERAGE DIRETAMENTE COM O FANTOCHE, EXECUTANDO VOZES DIFERENTES EM CADA FALA.



25

Orientações didáticas

A página amplia o repertório dos estudantes ao apresentar os **bonecos de vara**, usados em rituais, contação de histórias e espetáculos populares em diferentes partes do mundo. O texto convida à apreciação do teatro como espaço de expressão simbólica e oral, destacando o **mamulengo**, expressão cultural tradicional do Nordeste brasileiro, e suas possibilidades de improviso e humor.

Leia o texto com os estudantes e observem juntos as imagens:

- Com quais materiais os bonecos podem ser feitos?
- Como os artistas movimentam os bonecos?
- Como eles dão voz aos bonecos?
- Como eles usam o corpo e a imaginação para representar?

Enfatize que, em muitas culturas, os bonecos são usados para ensinar, divertir e emocionar.

Diversificando

Indicação de vídeo

Cultura Popular – Show de Mamulengos. Publicado pelo canal Rede Potiguar de Televisão Educativa e Cultural. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8X9GwufqNmo>. Acesso em: 02 out. 2025.

O vídeo traz um teatro de mamulengos abordando o tema de economia de água. Essa é uma boa oportunidade de colocar os estudantes em contato com essa manifestação cultural brasileira.

Orientações didáticas

Convide os estudantes a conhecerem alguns mestres do mamulengo, como Zé Lopes e Genilda Félix, importantes representantes da tradição popular nordestina. Esses artistas mantêm viva uma linguagem cênica que mistura humor, crítica, música e fantasia – uma arte que nasce da oralidade, da brincadeira e da improvisação.

Realize uma leitura orientada e uma conversa inicial com a apreciação das imagens da página e leia os textos com a turma.

Em seguida, converse com os estudantes:

- Quem são essas pessoas?
- O que elas fazem?
- Como você acha que eles aprenderam essa arte?

Explique que muitos artistas populares aprendem com familiares e transmitem seus saberes oralmente ou por meio da prática. Reforce que essa tradição é uma forma de preservar histórias, culturas e modos de viver.

Destaque a importância de valorizar as culturas brasileiras, como a tradição do mamulengo. Ao reconhecer a arte popular e os mestres dessa tradição, proporcionamos aos estudantes a oportunidade de se conectar com as riquezas culturais do Brasil.

CONHECENDO O ARTISTA

ZÉ LOPES É UM MESTRE **BONEQUEIRO** E MAMULENGUEIRO DE GLÓRIA DO GOITÁ, PERNAMBUCO.

É CONSIDERADO UM DOS MESTRES MAIS IMPORTANTES DA TRADIÇÃO DO MAMULENGO NO BRASIL.



ERIC GOMES

ZÉ LOPES.

GENILDA FÉLIX É UMA ARTESÃ BONEQUEIRA E **BRINCANTE** DE MAMULENGO COM MAIS DE 24 ANOS DE EXPERIÊNCIA. APRENDEU SOBRE O MAMULENGO COM O MESTRE ZÉ LOPES. DESDE ENTÃO, INTEGROU O GRUPO MAMULENGO FLOR DE MULUNGU COMO TOCADORA DE TRIÂNGULO E FOI VICE-PRESIDENTE DA ASSOCIAÇÃO CULTURAL DOS MAMULENGUEIROS E ARTESÃOS DE GLÓRIA DO GOITÁ.



GENILDA FÉLIX/REVISTA

VOCABULÁRIO

BONEQUEIRO: PESSOA QUE FAZ BONECOS.

BRINCANTE: PESSOA QUE BRINCA.

GENILDA FÉLIX.



ATIVIDADE

- 1 AGORA VOCÊ VAI CRIAR A SUA VERSÃO DE MAMULENGO!
SIGA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR:

PASSO A PASSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- MEIA DE ADULTO
- 1 TUBO DE COLA OU PISTOLA DE COLA DE SILICONE
- RETALHOS DE TECIDO
- RESTOS DE FIOS DE LÃ
- CANETAS HIDROCOR
- TIRA DE PAPELÃO
- TESOURA SEM PONTA
- CARTOLINA DE CORES VARIADAS
- BOTÕES



1 PEÇA PARA UM ADULTO COLAR A TIRA DE PAPELÃO NA PARTE INFERIOR DA MEIA E, NA PARTE DE ACIMA DELA, A TIRA DE CARTOLINA VERMELHA, PARA SIMULAR A LÍNGUA.



2 COLE OS BOTÕES NA PARTE SUPERIOR DA MEIA (OU FAÇA OS OLHOS COM CARTOLINAS).



3 AINDA NA PARTE SUPERIOR, COLE OS RETALHOS DE TECIDOS E OS FIOS DE LÃ PARA FAZER O CABELO.



4 ESPERE SECAR TOTALMENTE E DIVIRTA-SE!

FOTOS: FERNANDO FAVORETTO/CIAR IMAGEM

OLHA QUE INTERESSANTE

NO DIA 5 DE MARÇO DE 2015, O TEATRO DE BONECOS POPULAR DO NORDESTE FOI OFICIALMENTE RECONHECIDO COMO PATRIMÔNIO CULTURAL BRASILEIRO.

27

Orientações didáticas

Os estudantes irão criar um boneco inspirado no mamulengo, utilizando materiais simples. A atividade proporciona contato com o teatro de bonecos, desenvolvendo a expressão artística, coordenação motora fina e valorização do fazer manual.

Além disso, o reconhecimento do mamulengo como patrimônio cultural brasileiro pelo IPHAN permite discutir a importância de preservar e valorizar tradições culturais.

Para facilitar a realização da atividade da página, organize a turma em grupos, levando em conta as habilidades de cada um na turma, para criar grupos equilibrados em que os estudantes possam se ajudar mutuamente. Organize previamente os materiais e, depois, acompanhe a criação dos bonecos, auxiliando a turma em cada etapa da produção.

Após a criação, estimule os estudantes a falarem sobre sua experiência com a atividade:

- De onde veio a inspiração para o boneco?
- Como ele fala?
- Do que ele gosta?
- Que história ele pode contar?

Peça aos alunos para dar um nome aos seus bonecos.

Atividade complementar

Com os bonecos prontos, divida a turma em grupos de 2 a 3 estudantes e proponha a criação de uma pequena cena em que os bonecos interagem para ser apresentada aos colegas.

Orientações didáticas

A presença dos bonecos gigantes de Olinda no Carnaval pernambucano é uma manifestação festiva que mistura arte, música, movimento e participação popular.

Apresentar esse conteúdo aos estudantes é uma oportunidade de trabalhar a relação entre arte e celebração, cultura local e identidade coletiva. Também possibilita discutir o papel dos artistas populares como agentes culturais fundamentais para a continuidade das tradições.

Mostre a imagem dos bonecos e pergunte:

- Você já viu bonecos tão grandes assim?
- Por que será que eles são usados no Carnaval?

Leia o texto com a turma. Destaque as medidas, cores e temas representados pelos bonecos. Questione os estudantes: o que esses bonecos representam? Quem os constrói? Como essa tradição é mantida?

Caso exista um mapa do Brasil na sala (em papel ou projetado), destaque o estado de Pernambuco, localizado na região Nordeste. Mostre que a cidade de Olinda está próxima à capital, Recife, e é Patrimônio Histórico e Cultural da Humanidade, reconhecida por sua arquitetura colonial e pela riqueza de manifestações culturais.



BONECOS GIGANTES DE OLINDA DESFILANDO PELO CENTRO HISTÓRICO NO CARNAVAL, 2020.

OS BONECOS GIGANTES SÃO UMA DAS ATRAÇÕES DO CARNAVAL DE OLINDA, EM PERNAMBUCO. ELES SÃO ENORMES (ALGUNS CHEGAM A MEDIR 4 METROS DE ALTURA E A PESAR MAIS DE 20 QUILOS), COLORIDOS E CHEIOS DE DETALHES. DESFILANDO PELAS RUAS DE OLINDA NO CARNAVAL, ELES REPRESENTAM PERSONAGENS FAMOSOS, LENDAS POPULARES E FIGURAS IMPORTANTES DA CULTURA BRASILEIRA.

ESSES BONECOS SÃO FEITOS POR ARTISTAS BONEQUEIROS, COMO SILVIO BOTELHO E SUA FILHA, LIA.

CONHECENDO O ARTISTA



SILVIO BOTELHO É UM ARTISTA PLÁSTICO DE OLINDA QUE AJUDOU A TORNAR OS BONECOS GIGANTES FAMOSOS NO CARNAVAL. FOI ELE QUEM IDEALIZOU OS DESFILES COM O ENCONTRO DOS BONECOS.

ELE TAMBÉM ENSINA OUTRAS PESSOAS A FAZEREM BONECOS, PARA QUE ESSA TRADIÇÃO CONTINUE VIVA.

28

OED

Peça aos estudantes que explorem o **infográfico** “Fantoches na TV e no cinema”, observando os personagens e identificando onde eles costumam aparecer. Converse sobre como os fantoches são usados para contar histórias, ensinar e divertir diferentes públicos. Em seguida, incentive a turma a criar um pequeno roteiro e apresentar uma cena usando fantoches ou desenhos inspirados nos personagens.

LUZES NO PALCO: A MAGIA DA ILUMINAÇÃO

OBSERVE A IMAGEM A SEGUIR:



GAROTA EM CENA NO PALCO DE TEATRO, EM DESTAQUE SOB A LUZ DO REFLETOR, PRONTA PARA SUA APRESENTAÇÃO.

EM UM FILME OU UMA PEÇA DE TEATRO, UMA LUZ BRILHANTE E AMARELA PODE, POR EXEMPLO, MOSTRAR QUE ALGUÉM ESTÁ ALEGRE E FELIZ. UMA LUZ AZUL PODE INDICAR QUE UM PERSONAGEM ESTÁ PENSATIVO OU TRISTE. JÁ UMA LUZ VERMELHA PODE SIGNIFICAR QUE ELE ESTÁ BRAVO OU QUE ALGO EMOCIONANTE ESTÁ ACONTECENDO.

ASSIM, AS LUZES NÃO APENAS ILUMINAM A CENA, MAS AJUDAM A MOSTRAR OS SENTIMENTOS E A **PERSONALIDADE** DOS PERSONAGENS. É COMO SE A ILUMINAÇÃO TIVESSE O PODER DE TRADUZIR O SENTIMENTO DE CADA UM, MESMO SEM PALAVRAS.

VOCABULÁRIO

PERSONALIDADE: O CONJUNTO DE CARACTERÍSTICAS QUE TORNA CADA PESSOA ÚNICA. A PERSONALIDADE É O MODO COMO PENSAMOS, SENTIMOS E AGIMOS.

Orientações didáticas

A iluminação no teatro não só revela a cena, mas cria atmosferas e destaca emoções. Nesta página, os estudantes exploram a luz como linguagem artística. Comece observando a imagem em silêncio e depois pergunte: Onde está a luz? Como o personagem se sente? Que cor de luz você usaria para alegria ou tristeza?

Leia o texto com a turma, destacando a ideia de que a iluminação ajuda a entender o que está no coração de cada um, mesmo sem palavras.

Em seguida, discuta:

- O que a luz pode expressar sem palavras?
- Como a cor ou intensidade da luz afeta nossas emoções na cena?

Ao conduzir a leitura da imagem e as perguntas disparadoras, observe a capacidade dos estudantes de relacionar cores e luzes a sentimentos como alegria ou tristeza.

Orientações didáticas

A proposta convida os estudantes a explorar a luz e a sombra como elementos criativos, usando materiais simples. A atividade permite perceber como a luz transforma objetos cotidianos em imagens expressivas, estimulando narrativas visuais autorais. A percepção visual, combinada com a imaginação, torna-se uma poderosa fonte de criação artística.

Prepare os materiais antes da aula: lanterna ou luz natural, objetos variados, folhas de papel e lápis. Leve os estudantes a um local com luz natural ou use lanternas para criar sombras.

Siga os seis passos da página com calma, incentivando a observação das formas projetadas. Estimule a experimentação: como a sombra muda ao aproximar ou afastar o objeto da luz?

Faça perguntas como:

- O que você vê na sombra? Parece com outra coisa?
- A sombra ficou maior ou menor? Por quê?
- Como podemos transformar essa sombra em uma história?
- Incentive os estudantes a darem um nome à criação deles e organize uma roda de conversa para que eles contem aos colegas uma história inspirada no desenho. Ao final, organize uma exposição com os trabalhos.



ATIVIDADE

VAMOS BRINCAR COM A LUZ E TRANSFORMAR SOMBRAS EM ARTE!

SIGA O PASSO A PASSO.

PASSO A PASSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- LANTERNA OU LOCAL COM BASTANTE LUZ
- FOLHA DE PAPEL SULFITE
- OBJETO PARA BRINCAR COM SOMBRAS INTERESSANTES
- LÁPIS GRAFITE
- LÁPIS DE COR, TINTA OU CANETAS HIDROCOR PARA DECORAR
- SUPERFÍCIE PLANA PARA FACILITAR O CONTORNO

COMO FAZER:

1. ESCOLHA UM LUGAR ILUMINADO

- ENCONTRE UM LUGAR COM BASTANTE LUZ. PODE SER AO LADO DE UMA JANELA OU DE UMA LANTERNA APONTADA PARA UM LUGAR ESPECÍFICO.

2. POSICIONE OS MATERIAIS

- PEGUE A FOLHA E COLOQUE SOBRE A SUPERFÍCIE PLANA.
- COLOQUE O OBJETO QUE ESCOLHEU ENTRE A LUZ DA LANTERNA E O PAPEL.
- VEJA COMO A SOMBRA MUDA DEPENDENDO DE ONDE VOCÊ COLOCA O OBJETO.

3. CRIANDO

- COM O LÁPIS GRAFITE, DESENHE SEGUINDO O CONTORNO DA SOMBRA NO PAPEL.
- SIGA AS LINHAS USANDO A SUPERFÍCIE PLANA.

4. DECORE

- FAÇA UM DESENHO COMO CENÁRIO.

5. COMPARTILHE!

- CRIE UMA HISTÓRIA PARA SEU DESENHO.
- MOSTRE SUA ARTE PARA OS COLEGAS E CONTE A HISTÓRIA.



ANNA PASCHNYSHUTTERSTOCK

- Ao longo da atividade, é interessante observar, como forma de avaliação continuada:
 - se os estudantes inventam formas nas sombras e as transformam em histórias, mostrando criatividade e imaginação;
 - como os estudantes compreendem as proporções das sombras e as noções de luz e perspectiva.
 - o vocabulário visual dos estudantes e como eles percebem os desenhos dos colegas se valorizam cada um e se dialogam sobre eles.

DAN FLAVIN: O ARTISTA DAS LUZES

VOCÊ JÁ IMAGinou USAR LUZES PARA CRIAR ARTE?



MIGROS MUSEUM FÜR GEGENWARTSKUNST ZÜRICH, SUÍÇA
ANG-IMAGES/ALBUMFOTORENA © FLAVIN, DANAU VIS, BRASIL, 2026

**OBRA SEM TÍTULO
(PARA BARNETT
NEWMAN).**
1971, DE DAN
FLAVIN. TUBO
FLUORESCENTE.



CONVERSE COM SEUS COLEGAS Resposta pessoal. Espera-se que o estudante argumente algo relacionado à própria imaginação e sensação.

- SE ESSAS LUZES PUDESSEM CONTAR UMA HISTÓRIA, QUAL SERIA?
- VOCÊ ACHA QUE A LUZ PODE SER UMA FORMA DE ARTE? POR QUÊ?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante compartilhe suas percepções relacionadas a uma obra de arte que é feita por luz.



CONHECENDO O ARTISTA

DAN FLAVIN FOI UM ARTISTA DOS ESTADOS UNIDOS, NASCIDO EM 1933. ELE USAVA LÂMPADAS COLORIDAS, COMO AS DE ESCRITÓRIOS OU CASAS, PARA CRIAR SUAS ESCULTURAS. AS OBRAS DELE SÃO CHEIAS DE CORES E LUZES BRILHANTES, E ELE AS COLOCA DE FORMAS DIFERENTES PARA TRANSFORMAR OS LUGARES. O ARTISTA MOSTRA COMO ALGO SIMPLES PODE VIRAR ARTE. FALECEU EM 1996.



BERND KAMMERER/AP PHOTOIMAGE PLUS

DAN FLAVIN, FAMOSO POR UTILIZAR LUZES EM SUAS OBRAS.

31

Dan Flavin foi um artista conhecido por transformar espaços usando luz fluorescente colorida. Suas obras criam ambientes cheios de cor e brilho, despertando sensações e emoções em quem as observa.

Ao usar a luz como matéria-prima, ele mostra como a arte pode mudar o jeito como vemos e sentimos um lugar. Seu trabalho inspira os estudantes a pensarem sobre como a arte pode transformar o ambiente ao nosso redor de forma criativa e sensível.

Apresente a imagem e desenvolva sobre as perguntas propostas. Você pode sugerir outras, como: O que você vê nessa imagem? Parece com algo que você já viu na rua ou em outro lugar?

Estimule respostas livres. O importante é compartilhar sensações e interpretações pessoais. Em seguida, leia o texto com a turma e destaque a biografia do artista.

Atividade complementar

Se possível, proponha um passeio pela escola para que os estudantes observem a luz em cada lugar por onde passam. Peça que desenhem os efeitos que a luz faz em objetos, cortinas, chão ou paredes da escola.

Diversificando

Indicação de vídeo

Dan Flavin Corners, Barriers and Corridors [Dan Flavin: Cantos, Barreiras e Corredores]. Publicado pelo canal David Zwirner. Disponível em: https://youtu.be/Arfj60Na-R8?si=_ce00ZSg-m4nfvUFv. Acesso em: 17 jul. 2025.

O vídeo mostra as instalações do artista Dan Flavin com luzes fluorescentes, destacando como ele transforma os espaços usando cor e iluminação. É uma oportunidade para explorar com os estudantes como a arte pode influenciar a percepção e as emoções em um ambiente.

Orientações didáticas

Esta proposta amplia o repertório dos estudantes ao explorar luz, cor e sombra como elementos artísticos e científicos.

A atividade estimula a escuta emocional, ajudando-os a perceber como as cores influenciam os sentimentos. Ela favorece o pensamento interdisciplinar, unindo arte, ciência e tecnologia de forma lúdica.

Comece organizando um espaço adequado para as experimentações com luz.

Para a atividade 1, projete luz sobre folhas brancas usando papéis celofane coloridos. Peça aos estudantes que observem como as tonalidades das cores afetam suas emoções e estimule a percepção com perguntas: Como você se sente com a luz azul? E com a vermelha? Ao final, incentive-os a criar um desenho livre inspirado pela cor que mais os tocou.

Para atividade 2, proponha recortes de cartolina preta sobre papéis coloridos. Com a luz projetada, oriente os estudantes a observarem as sombras formadas e as mudanças de forma ao mover a fonte luminosa.

Estimule a investigação sobre as mudanças nas sombras ao ajustar a distância da luz e sobre o que elas representam. A atividade promove criatividade, experimentação artística e conexão lúdica entre arte e ciência.

TECNOLOGIA E ARTE**CRIANDO COM TECNOLOGIA**

HOJE VAMOS EXPERIMENTAR COMO A TECNOLOGIA, A ARTE E A CIÊNCIA SE CONECTAM!

ATIVIDADE 1: LUZ, CORES E EMOÇÕES**VOCÊ VAI PRECISAR DE:**

- LANTERNAS;
- PAPÉIS CELOFANE COLORIDOS (OU ÓCULOS COLORIDOS DE BRINQUEDO);
- FOLHAS DE PAPEL BRANCO;
- UMA SALA ESCURA OU UMA CAIXA DE PAPELÃO PARA CRIAR UM PEQUENO “PALCO”.

PASSO A PASSO

1. DIRECIONE A LUZ DA LANTERNA PARA UMA FOLHA DE PAPEL BRANCO.
2. COLOQUE UM PAPEL CELOFANE COLORIDO NA FRENTE DA LUZ.
3. AGORA, TROQUE AS CORES! COMO CADA COR FAZ VOCÊ SE SENTIR?
4. ESCOLHA SUA COR FAVORITA E DESENHE ALGO INSPIRADO NELA.

ATIVIDADE 2: LUZ, SOMBRAS E MOVIMENTO

APROVEITE O AMBIENTE QUE VOCÊ MONTOU NA ATIVIDADE ANTERIOR PARA UMA NOVA PRÁTICA.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- FIGURAS RECORTADAS EM CARTOLINA PRETA;
- CELOFANE COLORIDO.

PASSO A PASSO

1. COLOQUE AS FIGURAS DE CARTOLINA NA FRENTE DA LUZ DA LANTERNA.
2. COLOQUE OS PAPÉIS COLORIDOS ENTRE OS RECORTES PRETOS E A FOLHA BRANCA. COMO A COR MUDA A SOMBRA?
3. MOVA OS RECORTES PARA VER COMO AS SOMBRAS FICAM MAIORES OU MENORES!

- 1 CONSEGUIU OBSERVAR COMO A LUZ E OS MATERIAIS PODEM CRIAR EFEITOS VISUAIS BEM DIFERENTES?

Atividade complementar

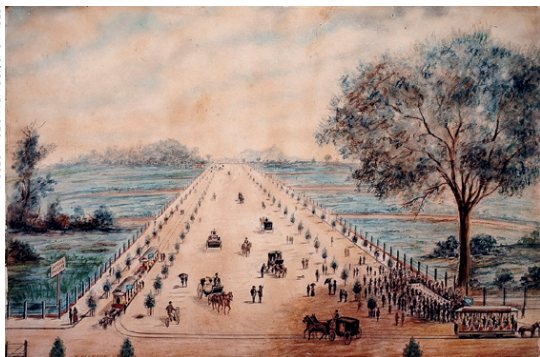
Se for possível, a experiência com fotos ou vídeos e crie uma “Galeria de Luzes e Emoções” com os desenhos, recortes e depoimentos dos estudantes.

CRIANDO HISTÓRIAS E CENÁRIOS

OBSERVE AS IMAGENS A SEGUIR:



MUSEU PAULISTA DA USP, SÃO PAULO



AVENIDA PAULISTA NO DIA DA INAUGURAÇÃO, 8 DE DEZEMBRO DE 1891. 1891, DE JULES MARTIN. AQUARELA 59 CM x 80 CM. MUSEU PAULISTA DA USP, SÃO PAULO.



CRISTIANO FERRERASHUTTERSTOCK

FOTOGRAFIA DA AVENIDA PAULISTA, SÃO PAULO, 2023.

OBSERVE AS DUAS IMAGENS. O QUE VOCÊ PERCEBE?

VISUALIZAR O MESMO LOCAL EM MOMENTOS DIFERENTES É COMO VIAJAR NO TEMPO! A PRIMEIRA IMAGEM MOSTRA A AVENIDA PAULISTA EM 1891, PINTADA COM AQUARELA; A SEGUNDA MOSTRA A AVENIDA ATUALMENTE, EM UMA FOTOGRAFIA.

NA PRIMEIRA IMAGEM, HÁ GRANDES ÁRVORES E UM CLIMA TRANQUILO, FORMANDO QUASE UMA PAISAGEM DO CAMPO.

NA SEGUNDA, O CENÁRIO MUDOU: VEMOS PRÉDIOS, PISTAS PARA CARROS E UMA FAIXA PARA BICICLETAS.

AGORA, REFLITA:

2. Espera-se que o estudante compare o passado com o presente e perceba as mudanças que aconteceram com o tempo. Exemplos: Construção de prédios, ruas asfaltadas, diminuição de áreas verdes etc.



1 QUAIS TRANSFORMAÇÕES VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR AO COMPARAR AS DUAS IMAGENS DA AVENIDA PAULISTA, RETRATADAS EM ÉPOCAS DIFERENTES?

1. Espera-se que o estudante perceba que antes havia árvores e um ambiente parecido com o campo. Hoje, há muitos prédios, mostrando um cenário mais urbano e movimentado.

2 COMO VOCÊ IMAGINA QUE ERA VIVER NA AVENIDA PAULISTA EM 1891? E COMO DEVE SER VIVER LÁ NOS DIAS DE HOJE?

3 QUE HISTÓRIAS VOCÊ CONSEGUE IMAGINAR SOBRE AS PESSOAS QUE VIVIAM NAQUELA ÉPOCA RETRATADA NA PRIMEIRA IMAGEM?

3. Resposta pessoal. Professor, acolha a resposta dos estudantes.

4 NA SUA CIDADE, EXISTE ALGUM LUGAR QUE MUDOU BASTANTE COM O TEMPO? DESCREVA ESSAS MUDANÇA

4. Resposta pessoal. Espera-se que o estudante estabeleça conexões com a própria realidade, identificando mudanças ocorridas em seu bairro ao longo do tempo.

33

Orientações didáticas

A atividade propõe uma experiência sensível e investigativa com duas imagens da Avenida Paulista: uma antiga e uma atual. Os estudantes vão comparar as imagens para perceber mudanças culturais e urbanas ao longo do tempo, estimulando a criação de narrativas.

Realize a leitura das imagens, incentivando os estudantes a descreverem os elementos que observam em cada uma.

Em seguida, promova a reflexão com base nas quatro perguntas propostas, valorizando as respostas e o entendimento da turma. As perguntas ajudarão os estudantes a identificar as transformações e permanências nos espaços urbanos.

Depois, leia com os estudantes o texto da página, destacando a aquarela como uma forma de registro artístico do passado, e a fotografia como um documento visual contemporâneo.

Atividade complementar

• **Sugestão de trabalho com a família:** Peça aos estudantes que conversem com familiares mais velhos sobre como eram os lugares da cidade no passado (exemplo: a escola, o bairro, a feira etc.). Eles podem trazer um relato oral, escrito ou desenhado para mostrarem à turma.

Orientações didáticas

A proposta promove um exercício de imaginação temporal. Essa abordagem favorece a articulação entre artes visuais, história, geografia e oralidade, estimulando a sensibilidade para a observação, a narrativa e o reconhecimento da memória coletiva.

Para estimular a percepção histórica entre as artes visuais, inicie um diálogo sobre as mudanças nos lugares que os estudantes conhecem; podem ser lugares da escola ou da cidade. Proponha uma “viagem no tempo”, guiando a imaginação deles para o passado do local escolhido: Quais eram as cores das paredes? Como eram as árvores e construções?

A seguir, oriente a criação dos desenhos nos cenários, incentivando a observação de detalhes importantes, como: a presença ou ausência da natureza; os tipos de construções e meios de transporte; e como as pessoas se comportavam e viviam em cada época representada.

Após a atividade, organize uma roda de conversa para que cada estudante possa compartilhar sua criação com a turma. Estimule o uso da oralidade, o respeito à escuta e o reconhecimento das diferentes percepções sobre o tempo e o espaço.

**ATIVIDADE**

- 1 PENSE EM UM LUGAR QUE VOCÊ CONHECE BEM, QUE GOSTE DE VISITAR OU QUE TENHA VONTADE DE CONHECER.

AGORA, IMAGINE QUE VOCÊ VIAJOU NO TEMPO E VOLTOU PARA MUITOS ANOS ATRÁS. COMO SERÁ QUE ESSE LUGAR ERA?

- TINHA ÁRVORES, ANIMAIS OU CASAS DIFERENTES?
- QUAL ERA O MEIO DE TRANSPORTE DESSE TEMPO?
- ERA MAIS TRANQUILO OU CHEIO DE MOVIMENTO?

DESENHE, PRIMEIRO, UM LUGAR NO PRESENTE E, DEPOIS, NO PASSADO, DESTACANDO OS DETALHES. MOSTRE AS DIFERENÇAS COM CRIATIVIDADE E COMPARTILHE SUAS OBSERVAÇÕES EM UMA RODA DE CONVERSA.

CENÁRIO 1

Produção pessoal.

CENÁRIO 2

Produção pessoal.

CHEGOU O MOMENTO DE CRIAR UMA PEÇA DE TEATRO E COLOCAR EM PRÁTICA O QUE APRENDEU SOBRE HISTÓRIAS, CENÁRIOS, MÁSCARAS E FIGURINOS. VAMOS LÁ?



1. CRIANDO A HISTÓRIA

PRIMEIRO, FORME UM GRUPO COM SEUS COLEGAS. CADA GRUPO VAI CRIAR UMA HISTÓRIA PARA APRESENTAR AOS DEMAIS.

PENSEM JUNTOS OS SEGUINTE PONTOS:

- QUEM SÃO OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA?
- ONDE A HISTÓRIA ACONTECE? EM UM PAÍS DISTANTE? EM UM LOCAL MÁGICO? NA ESCOLA?
- QUAL É O DESAFIO OU PROBLEMA QUE OS PERSONAGENS PRECISAM RESOLVER?
- COMO TERMINA A HISTÓRIA?

DICA: USEM A IMAGINAÇÃO! A HISTÓRIA PODE SER ENGRAÇADA, EMOCIONANTE OU CHEIA DE AVENTURAS.

2. DESENHANDO O CENÁRIO

AGORA, CADA GRUPO VAI CRIAR O CENÁRIO PARA A HISTÓRIA.

- SEPARE PAPEL KRAFT, TINTAS E LÁPIS DE COR. CRIEM UM DESENHO DE COMO SERÁ O LUGAR ONDE A HISTÓRIA VAI ACONTECER.
- TENTEM UTILIZAR AS CORES PARA TRANSMITIR EMOÇÕES NO CENÁRIO.

DICA: USEM LINHAS, FORMAS GEOMÉTRICAS E MUITAS CORES PARA DEIXAR O CENÁRIO INTERESSANTE.



3. FAZENDO AS MÁSCARAS E OS FIGURINOS

AGORA, CHEGOU A HORA DE CRIAR AS MÁSCARAS E AS ROUPAS PARA OS PERSONAGENS. USEM CARTOLINA PARA FAZER MÁSCARAS E DECOREM COM PENAS, LANTEJOUHAS, TINTAS OU OUTROS MATERIAIS. PARA OS FIGURINOS, USEM TECIDOS, RETALHOS OU PEÇAS DE ROUPA.

DICA: PENSEM EM COMO AS CORES E OS DESENHOS DAS MÁSCARAS E DAS ROUPAS MOSTRAM QUEM É O PERSONAGEM.

35

Orientações didáticas

Os estudantes trabalharão em grupo para criar uma pequena peça de teatro, com enredo, cenário, figurino e máscara. Trata-se de uma atividade que potencializa a integração de múltiplas linguagens artísticas e estimula o desenvolvimento da expressão, da escuta e do trabalho em equipe. As atividades de dramatização permitem ao estudante expressar simbolicamente seus pensamentos, sentimentos e percepções, favorecendo o crescimento emocional e social.

Por se tratar de uma atividade com muitas etapas, planeje com antecedência quantas aulas serão necessárias para sua conclusão. A cada passo, esteja atento às possíveis dificuldades e oriente os estudantes.

Estimule os grupos a pensarem coletivamente: quem são os personagens; onde se passa a história, qual é o conflito, o desfecho; e qual é a mensagem da peça.

Incentive o uso da criatividade, mas também da organização: ajude os estudantes a anotarem as ideias em tópicos ou roteiros simples.

Caso seja necessário, forneça exemplos curtos para inspirar os grupos (exemplo: um animal que se perde na floresta e precisa da ajuda dos amigos para voltar para casa).

Disponibilize materiais para colagens e incentive elementos recicláveis. Incentive o uso das cores e das formas para representar emoções e lugares. Reforce que o cenário ajuda o público a entender onde a história acontece e qual o clima da cena.

Ajude a turma a pensar em cada personagem e nas maneiras de identificá-los (características visuais). Estimule o uso de materiais acessíveis (papel, tecido, EVA, barbante, cartolina). Oriente para que as máscaras não tapem os olhos completamente, garantindo a segurança e a comunicação durante a apresentação. Estimule o cuidado e o respeito pelos materiais compartilhados.

Orientações didáticas

A finalização do projeto convida os estudantes a vivenciar o teatro de maneira completa: ensaio, apresentação e reflexão. Encenar e assistir à encenação favorece o desenvolvimento da empatia, da expressão oral, da escuta ativa e da valorização do outro.

Durante os ensaios, estimule os estudantes a explorar suas vozes, expressões faciais e gestos. Use brincadeiras de aquecimento corporal e vocal antes dos ensaios e oriente os grupos a praticar a peça algumas vezes, com revezamento de papéis, se desejarem.

Para as apresentações, envolva os estudantes, na medida do possível, na organização do espaço da sala ou do pátio como um pequeno teatro (utilize os desenhos dos cenários). Incentive o respeito às apresentações dos colegas.

Após as apresentações, conduza uma roda de conversa para que todos possam compartilhar o que aprenderam e contar do que mais gostaram. Lembre-se de valorizar todas as participações, incentivando a autoconfiança dos estudantes.

Trabalhe a noção de responsabilidade coletiva: todos ajudam a deixar o ambiente como encontraram. Oriente os estudantes quanto à separação de resíduos recicláveis e não recicláveis.

Incentive-os a usar o espaço de desenho da página como uma oportunidade para registrar visualmente uma lembrança significativa da atividade, conectando memória, expressão e valorização da experiência.

4. ENSAIANDO A PEÇA

É HORA DE ENSAIAR.

DECIDAM QUEM VAI SER CADA PERSONAGEM.

PENSEM: COMO O PERSONAGEM FALA? COM UMA VOZ ALTA E ANIMADA? OU MAIS CALMA E MISTERIOSA? COMO ELE SE MOVE? CORRE? DANÇA? FAZ GESTOS GRANDES OU PEQUENOS? PRATIQUEM ALGUMAS VEZES PARA QUE TUDO FIQUE BEM DIVERTIDO.

5. APRESENTANDO O ESPETÁCULO

CHEGOU O GRANDE MOMENTO! CADA GRUPO VAI APRESENTAR SUA PEÇA AOS COLEGAS.

COLOQUEM O CENÁRIO NO FUNDO, VISTAM AS MÁSCARAS E FIGURINOS E PREPAREM-SE PARA MOSTRAR SUA HISTÓRIA.

LEMBRETE: NÃO TENHAM VERGONHA! TODO MUNDO AQUI ESTÁ PARA SE DIVERTIR E APLAUDIR VOCÊS.

APÓS A SUA APRESENTAÇÃO E A DOS COLEGAS, VAMOS CONVERSAR SOBRE COMO FOI E O QUE CADA GRUPO APRENDEU.

6. ARRUMANDO O ESPAÇO

ORGANIZEM O ESPAÇO COMO ESTAVA ANTES DAS APRESENTAÇÕES ACONTECEREM.

DICA: SEparem o LIXO EM RECICLÁVEL E NÃO RECICLÁVEL.

DESENHE, NO ESPAÇO A SEGUIR, A CENA DA PEÇA QUE VOCÊ MAIS GOSTOU OU QUE MAIS CHAMOU SUA ATENÇÃO.

Produção pessoal.

LUGARES E
SUAS ARTES

PARA COMEÇAR



MUSEO XUL SOLAR, BUENOS AIRES, ARGENTINA

VUEL VILLA, 1936, DE XUL SOLAR. AQUARELA SOBRE PAPEL,
34 CM x 40 CM, ARGENTINA.



CONVERSE COM OS COLEGAS:

- O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM? *Resposta pessoal. Espera-se que o estudante responda que vê uma nave no céu, semelhante a um balão, além de casas, montanhas, barcos e nuvens.*
- QUAIS CORES CHAMAM MAIS A SUA ATENÇÃO? POR QUÊ? *Resposta pessoal.*
- PARECE UM LUGAR REAL OU IMAGINÁRIO? POR QUÊ?
- SE VOCÊ PUDESSE ENTRAR NESSE LUGAR, O QUE FARIA LÁ? *Resposta pessoal.*
- QUE TIPO DE PESSOAS OU ANIMAIS VIVEM NESSE LUGAR? *Resposta pessoal.*
- COMO VOCÊ CHAMARIA ESSE LUGAR? *Resposta pessoal.*

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante perceba que essa imagem representa um lugar imaginário, pela presença de elementos fantásticos, como as cidades flutuantes suspensas por balões e impulsionadas por hélices.

37

Objetivos gerais da seção

- Desenvolver a imaginação e a expressão por meio da apreciação artística.
- Compreender como a imaginação pode ser instrumento de criação artística.
- Apreciar e interpretar produções visuais que representam mundos inventados.
- Desenvolver repertório sobre artistas latino-americanos.

BNCC

(EF15AR25)

Orientações didáticas

Esta Unidade convida os estudantes a observarem com sensibilidade os espaços que habitam e frequentam, reconhecendo neles diferentes formas de expressão artística. Ao longo das propostas, os estudantes são incentivados a desenvolver sua percepção estética e a imaginar como

a arte pode transformar ambientes cotidianos em espaços de criação, memória e pertencimento.

Assim, a apreciação artística é compreendida como ponto de partida e de chegada. Ao contemplar obras, cenas e imagens, os estudantes desenvolvem sua sensibilidade, aprendem a valorizar diferentes linguagens visuais e passam a comunicar-se artisticamente, atribuindo novos sentidos aos lugares que conhecem ou imaginam. Dessa forma, nesta Unidade, as Artes Visuais ganham destaque como meio para explorar detalhes, formas, cores e texturas que compõem os ambientes, promovendo a leitura de imagens e a criação autoral.

A arte é uma ponte entre o visível e o imaginado. Desde os tempos antigos, artistas usam a criação como forma de interpretar o mundo e também de inventar novos mundos. A pintura de Xul Solar é um exemplo potente disso. Ele nos convida a imaginar cidades flutuantes, idiomas inventados e sonhos pintados com cor e liberdade. A arte, aqui, não é apenas uma representação da realidade, mas um caminho para criar novas realidades possíveis.

Inicie a aula com a leitura compartilhada da imagem **Vuel Vila**. Incentive o diálogo a partir das perguntas da página.

Valorize todas as respostas, ampliando o olhar dos estudantes sobre as possibilidades criativas da arte.

Depois da conversa, proponha que cada estudante imagine e desenhe o que faria se pudesse entrar nesse lugar. O desenho pode incluir animais, pessoas, objetos ou construções. Incentive o uso de cores variadas e formas criativas.

Orientações didáticas

A arte também é um modo de pensar o mundo de maneira simbólica e sensível. Artistas como Xul Solar mostram que não há limites para a criação – o real se mistura ao fantástico, e o mundo pode ser reinventado com tintas e ideias. Ao apresentar Xul Solar, permita que os estudantes percebam que a arte não precisa imitar o que já existe. Ela pode criar coisas novas, nunca vistas.

Leia com a turma o texto da página, destacando as frases que falam da imaginação, dos jogos e das línguas inventadas. Comente sobre o artista como alguém que misturava arte, escrita e pensamento criativo, sendo aquarelista e compositor. Apoie-se no box **Vocabulário** para essa explicação.

Pergunte aos estudantes: Que coisas você já inventou? Uma palavra nova? Um desenho diferente?

Apresente a obra **Drago** e promova a leitura visual:

- Que elementos você reconhece?
- Quais parecem inventados?
- Que história poderia estar acontecendo ali?

Atividade complementar

Crie com a turma um “alfabeto maluco”, com letras inventadas inspiradas nas formas da obra de Xul. Cada estudante pode desenhar uma letra, e, ao final, vocês terão um alfabeto completo da turma para escrever nomes ou frases secretas.

CONHECENDO O ARTISTA

O ARGENTINO **XUL SOLAR** (1887-1963) FICOU CONHECIDO COMO O ARTISTA DOS MUNDOS IMAGINÁRIOS. PINTOR, **AQUARELISTA**, **COMPOSITOR** E INVENTOR DE JOGOS, SUA ARTE É CHEIA DE CORES E FORMAS DIFERENTES.

XUL CRIAVA CIDADES, CASAS E PAISAGENS DA SUA IMAGINAÇÃO, COMO SE ESTIVESSE CONSTRUINDO UM UNIVERSO PRÓPRIO.

O ARTISTA TAMBÉM INVENTAVA LÍNGUAS DIFERENTES E CRIAVA JOGOS DIVERTIDOS. A ARTE DE XUL NOS ENSINA A OLHAR PARA O MUNDO COM CURIOSIDADE E CRIATIVIDADE.



DRAGO, 1927, DE XUL SOLAR. AQUARELA, 25,5 CM x 32 CM. ARGENTINA.

VOCABULÁRIO

AQUARELISTA: É UM ARTISTA QUE FAZ PINTURAS USANDO AQUARELA, UMA TINTA QUE SE MISTURA COM ÁGUA. AS PINTURAS DE AQUARELA COSTUMAM SER LEVES E CHEIAS DE CORES SUAVES.

COMPOSITOR: É ALGUÉM QUE CRIA MÚSICAS. O COMPOSITOR INVENTA MELODIAS, LETRAS E RITMOS QUE PODEM SER TOCADOS POR INSTRUMENTOS OU CANTADOS POR PESSOAS.

Diversificando**Indicação de visita virtual**

- **Museu Xul Solar – Buenos Aires.** Disponível em: <https://www.xulsolar.org.ar>. Acesso em: 18 jul. 2025. O site permite navegar por diferentes espaços do museu e conhecer outras criações do artista.

MORADIAS PELO MUNDO

OBSERVE, NA IMAGEM, UM GRUPO DE CAVERNAS EM PEQUIM, NA CHINA.



ZCOOL/HELLOR/Shutterstock



CAVERNAS GUYAJU, QUE PODEM TER SERVIDO DE MORADIAS. DISTRITO DE YANQING, PEQUIM, 2020.



CONVERSE COM OS COLEGAS:

- COMO VOCÊ ACHA QUE SEJA MORAR NESSAS CAVERNAS? *Resposta pessoal.*
- COMO VOCÊ ACHA QUE ESSAS CAVERNAS FORAM CONSTRUÍDAS NA PEDRA? *Resposta pessoal.*

VOCÊ SABIA QUE AS PESSOAS MORAM EM CASAS MUITO DIFERENTES AO REDOR DO MUNDO?

ALGUMAS PESSOAS VIVEM EM PRÉDIOS ALTOS NAS CIDADES, ENQUANTO OUTRAS MORAM EM CASAS FEITAS DE MADEIRA OU DE BARRO.

EM REGIÕES FRIAS, ALGUMAS PESSOAS PODEM VIVER EM IGLUS, QUE SÃO ABRIGOS FEITOS DE BLOCOS DE GELO. JÁ EM LUGARES QUENTES, EXISTEM CASAS DE PALHA, QUE AJUDAM A REFRESCAR. NA CHINA, HÁ CAVERNAS COMO NA IMAGEM ACIMA, ONDE AS PESSOAS ANTIGAMENTE ESCAVAVAM A TERRA PARA CRIAR SUAS CASAS PROTEGIDAS DO SOL E DO VENTO.

CADA MORADIA É ÚNICA E ADAPTADA AO LUGAR ONDE AS PESSOAS VIVEM.

E VOCÊ: SE PUDESSE CONSTRUIR UMA CASA, COMO ELA SERIA? DESENHE EM UMA FOLHA DE PAPEL.



39

Objetivos gerais do capítulo

- Conhecer diferentes tipos de moradias ao redor do mundo.
- Refletir sobre a relação entre arquitetura, ambiente e cultura.
- Desenvolver a observação e o pensamento crítico por meio da leitura de imagem.
- Incentivar a expressão artística a partir da criação de uma moradia pessoal.

Orientações didáticas

As moradias expressam modos de vida, culturas e relações com o meio ambiente. Elas revelam como os povos adaptam suas construções ao clima, aos recursos disponíveis e à organização social. Ao trabalhar com a imagem das cavernas Guyaju, na China, propicie um momento de reflexão sobre como a arquitetura é uma forma de expressão artística e cultural.

Inicie a aula com a leitura da imagem da página. Promova uma conversa com os estudantes, utilizando as perguntas propostas. Incentive-os a imaginar como seria viver ali: como seria o dia a dia? Haveria portas e janelas? Que sons e cheiros estariam presentes? Continue a leitura do texto, destacando a diversidade de moradias pelo mundo e a criatividade humana ao longo do tempo.

Proponha que cada estudante desenhe sua própria casa, levando em conta o lugar onde gostaria de viver:

- Em uma árvore?
- Em uma casa colorida feita de papel reciclado?

Valorize a originalidade e a diversidade nas criações.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 3**, consulte as orientações presentes na página 12.

Orientações didáticas

As casas populares, como as de madeira ou de taipa, fazem parte do patrimônio material e afetivo de muitas comunidades brasileiras. São construções que revelam saberes passados de geração a geração, adaptadas às condições ambientais e aos recursos disponíveis em cada região.

Inicie a aula com a leitura da imagem e do texto. Proponha que os estudantes observem os detalhes das casas da página: o material usado, o tipo de telhado, o ambiente ao redor. Incentive reflexões:

- Essas casas se parecem com as que existem na sua rua ou no seu bairro?
- Você conhece alguém que vive ou já viveu em uma casa parecida?
- O que pode ser feito com madeira? E com barro?

Em seguida trabalhe a atividade proposta, acolhendo e valorizando os saberes expressos pelos estudantes. Anote palavras-chave na lousa para contribuir para a realização da parte escrita da atividade.

CONHECENDO DIFERENTES TIPOS DE CASA

VOCÊ JÁ OBSERVOU OS DETALHES DE SUA CASA? COMO ELA É? ELA É IGUAL ÀS OUTRAS CASAS DE SUA RUA? SÃO TANTAS CASAS DIFERENTES! PREPARE-SE PARA CONHECER ALGUMAS CASAS PELO MUNDO.



TALES AZIZPULSAR IMAGENS

CASA DE MADEIRA EM CURITIBA, PARANÁ, 2024.



CASA COMUM TERRAGHUTTERSTOCK

CASA DE TAIPA DE BARRO VERMELHO NA FLORESTA EM POUSO DA CAJAÍBA, PARATY, RIO DE JANEIRO, 2024.

**1 VOCÊ SABE O QUE É TAIPA? CONVERSE COM SEUS COLEGAS.**

- ESCREVA A SUA CONCLUSÃO SOBRE O QUE É TAIPA.

Resposta pessoal. Espera-se que, a partir da observação da imagem, o estudante diga que é a casa de taipa é de barro.

Atividade complementar

Divida os estudantes em pequenos grupos para que criem uma vila ou uma comunidade de casas inventadas, considerando como essas moradias interagem entre si (exemplo: uma escada que liga duas casas, um rio em comum, um centro compartilhado). Os desenhos das moradias criadas podem ser expostos na sala ou em outro espaço coletivo.

UMA CASA MUITO ANTIGA

OBSERVE, A SEGUIR, DUAS IMAGENS: UMA PINTURA ANTIGA DE UMA CASA NO BRASIL E UMA MORADIA SENDO CONSTRUÍDA.



COLEÇÃO PARTICULAR



CASA DE FAZENDA, 1651, DE FRANS POST.
ÓLEO SOBRE MADEIRA, 52 CM x 69 CM.



ZE PAVAPULSAR IMAGENS

CASA DE TAIPA SENDO
CONSTRUÍDA.

1 COM QUAIS MATERIAIS ESSAS CASAS FORAM CONSTRUÍDAS?

Espera-se que o estudante reconheça ao menos dois materiais: palha e madeira.

2 ALGUMA DAS CASAS NAS IMAGENS SE PARECE COM CASAS QUE VOCÊ JÁ VIU?

Resposta pessoal.

3 POR QUE VOCÊ ACHA QUE A CASA DA PINTURA TEM UMA TORRE? O QUE PODE SER FEITO LÁ EM CIMA?

Respostas pessoais.

AS CASAS VISTAS NAS IMAGENS MUITAS VEZES ERAM CONSTRUÍDAS COM UMA TÉCNICA CHAMADA TAIPA. A TAIPA É UMA MISTURA DE TERRA, ÁGUA, AREIA E ATÉ PEDAÇOS DE MADEIRA OU PALHA. ESSA MISTURA É COLOCADA EM MOLDES DE MADEIRA PARA SECAR, FORMANDO PAREDES FORTES. ESSA FORMA DE CONSTRUIR ERA MUITO USADA PORQUE ERA PRÁTICA E APROVEITAVA MATERIAIS QUE ESTAVAM DISPONÍVEIS NO AMBIENTE AO REDOR.

Orientações didáticas

A arquitetura também é arte e história. As casas construídas com a técnica da taipa representam não só uma forma prática de moradia, mas um legado cultural e afetivo das populações do passado. A obra de Frans Post, presente na página, nos ajuda a compreender como o Brasil Colonial era representado visualmente, sendo uma das primeiras imagens feitas por artistas estrangeiros sobre a paisagem brasileira.

Comece a aula promovendo a leitura das imagens e conversando sobre as perguntas propostas.

Destaque os materiais utilizados: terra, palha, madeira. Peça aos estudantes que comparem as duas construções e observem o que se repete ou o que muda. Oriente os estudantes a registrar as respostas.

Leia com a turma o texto explicativo sobre a técnica da taipa e incentive uma conversa sobre os saberes populares, a sustentabilidade desses métodos e sua importância para o patrimônio cultural brasileiro.

Orientações didáticas

A arquitetura também é uma forma de linguagem artística. As casas não servem apenas como abrigo ou moradia, mas expressam culturas, identidades, modos de vida e até sonhos.

Nesta página, os estudantes entram em contato com diferentes tipos de moradias. Cada uma dessas construções revela uma maneira única de habitar o mundo e dialogar com o ambiente.

Inicie a aula com a observação coletiva das três imagens apresentadas na página. Incentive a turma a conversar sobre as perguntas propostas, promovendo a leitura visual e a reflexão a partir das perguntas propostas no material.

Comente as respostas dos estudantes, acolhendo suas hipóteses e complementando com explicações sobre o valor cultural e funcional de cada construção.

Explique que:

- **Oca** é uma moradia tradicional indígena, feita com materiais naturais e pensada para a vida em comunidade, respeitando a floresta e o seu entorno.
- **Palafita**, comum em regiões alagadas como a Amazônia, é uma solução arquitetônica que eleva a casa sobre estacas, protegendo seus moradores das cheias dos rios.
- **Casa Caracol** é um exemplo de arquitetura contemporânea que se inspira nas formas orgânicas da natureza para criar ambientes poéticos, criativos e fora do comum.

OUTRAS CASAS

OBSERVE BEM ESTA CONSTRUÇÃO.



CASA CARACOL,
NA PRAIA DO CARIBE
DE ISLA MUJERES,
NO MÉXICO.



MARTIN GARNHAM / ALAMY / FOTORENA

VEJA TAMBÉM AS MORADIAS A SEGUIR. VOCÊ COSTUMA VER CASAS PARECIDAS COM ESTAS PELA CIDADE?



OCA EM MATO GROSSO, 2008.



PALAFITA NO AMAZONAS, 2024.

**ATIVIDADES**

1 OBSERVE COM ATENÇÃO AS IMAGENS ANTERIORES E RESPONDA:

- COM QUAL MATERIAL VOCÊ ACHA QUE ESSAS CASAS FORAM FEITAS? ALGUMA DELAS SE PARECE COM ALGO QUE VOCÊ CONHECE?
Resposta pessoal.
- QUEM PODE TER TIDO A IDEIA DE CONSTRUIR UMA CASA COMO A DA PRIMEIRA IMAGEM? *Resposta pessoal.*
- VOCÊ ACHA QUE OS MATERIAIS USADOS EM CONSTRUÇÕES MAIS NOVAS SÃO DIFERENTES DOS MATERIAIS DAS CONSTRUÇÕES MAIS ANTIGAS? *Resposta pessoal.*
- O QUE VOCÊ ACHA QUE ESSAS CASAS SÃO? MORADIAS, HOTÉIS OU MUSEUS? POR QUÊ? *Respostas pessoais.*

2 SE VOCÊ FOSSE CONSTRUIR UMA CASA COM UM FORMATO DIFERENTE, COMO ELA SERIA? *Resposta pessoal.*



3 CRIE UM DESENHO DESSA CASA EM UMA FOLHA DE PAPEL.

42

Essa atividade promove a ampliação do repertório visual e cultural dos estudantes, além de estimular a valorização da diversidade arquitetônica e cultural do mundo.

Convide os estudantes a imaginar uma casa com formato diferente: uma casa redonda? Em forma de fruta? Uma casa que flutua ou se move? Depois, proponha a atividade de desenho, incentivando-os a utilizar cores e detalhes diversos.

ONDE AS PESSOAS DORMEM?



SERÁ QUE TODAS AS PESSOAS TÊM UM LUGAR PARA DORMIR? SERÁ QUE TODAS AS CASAS SÃO CONFORTÁVEIS PARA QUEM MORA NELAS?

ALGUMAS PESSOAS DORMEM EM CAMAS MACIAS. OUTRAS, EM REDES. HÁ PESSOAS QUE DORMEM EM TAPETES OU ATÉ NO CHÃO. EM ALGUNS LUGARES DO MUNDO, AS PESSOAS DORMEM EM TENDAS, EM CASAS FLUTUANTES OU ATÉ EM CAVERNAS.

O FOTÓGRAFO QUENIANO JAMES MOLLISON (1973-) VIVEU A INFÂNCIA E A JUVENTUDE NA INGLATERRA. ELE FEZ UMA SÉRIE COM RETRATOS DE CRIANÇAS DE DIFERENTES PARTES DO MUNDO AO LADO DE FOTOGRAFIAS DE SEUS QUARTOS. ALÉM DAS IMAGENS, O FOTÓGRAFO COMPARTILHA PEQUENAS HISTÓRIAS SOBRE A VIDA DE CADA UMA DESSAS CRIANÇAS, REVELANDO SUAS REALIDADES E SUAS CULTURAS.

CONHECENDO O ARTISTA



JAMES MOLLISON É UM FOTÓGRAFO QUE GOSTA DE CONTAR HISTÓRIAS POR MEIO DE IMAGENS. ELE NASCEU NO QUÊNIA, MAS CRESCERU NA INGLATERRA. JAMES VIAJA PELO MUNDO TIRANDO FOTOS DE PESSOAS E DE LUGARES DIFERENTES PARA MOSTRAR COMO VIVEM, AJUDANDO TODO MUNDO A APRENDER SOBRE DIFERENTES CULTURAS E JEITOS DE VIVER.

JAMES MOLLISON.



DIVULGAÇÃO

SAIBA MAIS

- JAMES MOLLISON. **WHERE CHILDREN SLEEP**. LONDRES: CHRIS BOOT LTD, 2010. AS FOTOGRAFIAS DAS CRIANÇAS E SUAS DIFERENTES MORADIAS ESTÃO NESSE LIVRO DO ARTISTA.



CHRIS BOOT

43

Orientações didáticas

Dormir é uma necessidade humana comum a todos, mas os lugares e as formas de dormir revelam importantes diferenças culturais, sociais e econômicas. A série fotográfica **Where children sleep** (Onde as crianças dormem), de James Mollison, convida os estudantes a observar o mundo com um olhar mais sensível, compreendendo que nem todas as crianças vivem nas mesmas condições e que isso pode ser revelado por meio da arte.

Inicie a leitura do texto da página com a turma. Conduza uma conversa aberta sobre as perguntas implícitas:

- Todos têm um lugar confortável para dormir?
- Como dormem as crianças ao redor do mundo?
- O que pode ser contado por meio de uma imagem?

Trabalhe o boxe **Conhecendo o artista**, explicando à turma quem é James Mollison e o que motivou seu projeto. Se possível, apresente a eles outras fotos da série, ressaltando que a arte fotográfica também é uma forma de documentar a vida e promover reflexão social. Incentive os estudantes a falar sobre como é o lugar onde dormem e como gostariam que ele fosse.

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

O conteúdo deste capítulo é oportuno para trabalhar com os estudantes o **Tema Contemporâneo Transversal: Cidadania e civismo**. Ao pensar as diferentes formas de moradia e o lugar onde dormimos, abre-se espaço para abordar questões sociais relevantes, como o direito à moradia, as desigualdades e as dinâmicas familiares e culturais relacionadas a isso.

Orientações didáticas

Esta página amplia a experiência iniciada na anterior, trazendo imagens do projeto **Where children sleep** que mostram os quartos de crianças de países, como Estados Unidos, Lesoto e Quênia. Cada imagem apresenta o local onde cada criança dorme, revelando contextos sociais e culturais diversos.

Inicie a mediação com uma observação detalhada das imagens. Proponha perguntas como:

- O que você vê na imagem do retrato?
- Como é o quarto dessa criança?
- Quais objetos aparecem no espaço?
- Você acha que essa criança tem os mesmos sonhos que você?

Ajude os estudantes a perceberem que cada espaço reflete aspectos da vida daquela pessoa: o lugar onde vive, a cultura, a família e os recursos disponíveis. Incentive o olhar sensível, evitando julgamentos e valorizando a diversidade.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Convide os responsáveis a conversar com os estudantes sobre os espaços em que dormiram durante a infância (casa no quintal, rede na sala, beliche com irmãos etc.). O estudante pode trazer essa memória em forma de desenho ou relato oral.

CONHEÇA O QUARTO DE ALGUMAS CRIANÇAS

QUARTO DE LEHLOHONOLO, 6 ANOS, LESOTO.

O QUARTO DE JIVAN TEM DIFERENTES ÁREAS. LÁ, ELE PODE, ALÉM DE DORMIR, BRINCAR E ESTUDAR.



QUARTO DE JIVAN, 8 ANOS, ESTADOS UNIDOS.



QUARTO DE NANTIO, 15 ANOS, QUÊNIA.

Diversificando**Sugestão de visita virtual:**

- Tour virtual pelo site do artista e sua galeria on-line.
Disponível em: <https://www.jamesmollison.com/>. Acesso em: 18 jul. 2025.

Navegue com os estudantes pela galeria de imagens do projeto **Where children sleep** e selecione duas ou três para apreciação e diálogo. Aproveite para mostrar para a turma outras obras do artista.

O ARTISTA VAN GOGH (1853-1890) TAMBÉM FEZ UMA PINTURA DE SEU QUARTO. VAMOS APRECIAR?



MUSÉE D'ORSAY, PARIS, FRANCE

QUARTO EM ARLES, 1889, DE VINCENT VAN GOGH. ÓLEO SOBRE TELA, 56, 5 CM x 74, 0 CM. INSTITUTO DE ARTE DE CHICAGO.

COMPARANDO QUARTOS

OBSERVE AS FOTOGRAFIAS DE JAMES MOLLISON E COMPARE COM A PINTURA QUARTO EM ARLES, FEITA POR VINCENT VAN GOGH.

CONVERSE COM SEUS COLEGAS:



1 O QUE É DIFERENTE E O QUE É PARECIDO ENTRE ESSES QUARTOS?

Resposta pessoal.

2 O LUGAR ONDE VOCÊ DORME TEM ALGUMA COISA PARECIDA COM TODOS ESSES QUE VOCÊ VIU? Resposta pessoal.

PENSE UM POUCO SOBRE O LUGAR ONDE VOCÊ DORME: COMO ELE É? VOCÊ GOSTA DELE? O QUE TEM NELE QUE É IMPORTANTE PARA VOCÊ?



AGORA, DESENHE EM UMA FOLHA SEPARADA ESSE ESPAÇO E IMAGINE COMO DEIXÁ-LO AINDA MAIS ESPECIAL, ADICIONANDO COISAS QUE VOCÊ GOSTARIA QUE ESTIVESSEM LÁ.

45

Orientações didáticas

Nesta página, os estudantes são convidados a realizar uma comparação entre duas linguagens artísticas distintas: a pintura expressiva de Vincent van Gogh, que retrata seu próprio quarto em Arles, e as fotografias realistas de James Mollison, que documentam quartos de crianças ao redor do mundo.

Inicie propondo uma observação atenta da pintura **Quarto em Arles**. Pergunte:

- Quais objetos aparecem no quarto?
- Que cores dominam a cena?
- Como está organizado o espaço?

Em seguida, incentive a comparação com as imagens da página anterior. Use as perguntas da seção **Comparando quartos** para provocar o diálogo. Valorize as percepções dos estudantes sobre o que é um quarto confortável, acolhedor ou importante para elas.

Finalize propondo o desenho do lugar onde dormem, incluindo elementos que gostariam que estivessem nele. Incentive a personalização e o uso da imaginação.

Depois, crie um mural com os desenhos da turma. Cada estudante pode apresentar sua obra oralmente, explicando os elementos escolhidos e o que torna aquele espaço diferente.

Orientações didáticas

Por meio de análise de imagens de animais em seus ninhos, somos convidados a observar os modos como os bichos vivem, andam, se protegem e se organizam no ambiente. Essa observação se transforma em memória.

Ao apresentar essas imagens para os estudantes, propicie o encantamento com a diversidade dos animais e seus modos de viver, ao mesmo tempo que desenvolvem a sensibilidade ambiental.

Inicie a aula com a leitura compartilhada do texto da página junto aos estudantes. Incentive a turma a refletir sobre o significado das moradias dos animais e seus diferentes habitats.

Em seguida, converse com estudantes, incentivando-os a responder às questões propostas no material.

Depois da conversa, convida os estudantes a realizar uma proposta criativa: desenhar uma nova moradia para os animais representados na obra, pensando em um lugar seguro, confortável e adequado às necessidades deles. Eles podem usar lápis de cor, colagens, folhas secas, galhos, areia e outros materiais naturais disponíveis.

Essa atividade reforça a arte e a consciência ambiental, desenvolvendo a imaginação, a empatia e a capacidade de criação artística.

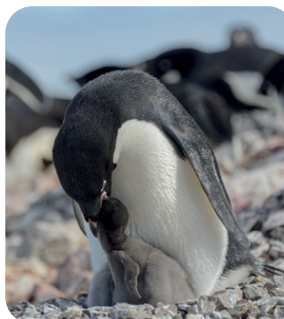
Você pode organizar a turma para uma apresentação em duplas ou trios, em que cada grupo compartilha o processo criativo e o motivo das escolhas feitas para o habitat.

CASAS DE BICHOS

VOCÊ JÁ PENSOU NOS LUGARES ONDE OS ANIMAIS VIVEM?



PEIXE-PALHAÇO EM UMA ANÊMOMA-DO-MAR.



PINGUIM-DE-ADÉLIA ENTRE AS PEDRAS.



TECELÃO-MASCARADO CONSTRUINDO NINHO.

ALGUNS ANIMAIS VIVEM EM BURACOS NO CHÃO, OUTROS FAZEM NINHOS EM ÁRVORES OU CAVERNAS, E HÁ AQUELES QUE VIVEM NA ÁGUA, COMO OS PEIXES NOS RECIFES DE CORAIS. AS ABELHAS FAZEM AS COLMEIAS PARA VIVER E PARA GUARDAR O MEL, E OS CASTORES CONSTROEM BARRAGENS EM RIOS E LAGOAS, PARA FORMAR SUAS TOCAS NELAS.

O PINGUIM-DE-ADÉLIA ESCOLHE CADA PEDRA PARA FORMAR SEU NINHO. O TECELÃO-MASCARADO BUSCA AS FOLHAS IDEAIS PARA CONSTRUIR A SUA CASA.



- 1** O QUE VOCÊ ACHA QUE PODE ACONTECER SE O LUGAR ONDE ELES VIVEM FOR DESTRUÍDO?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam sobre a vulnerabilidade a que os animais estão sujeitos na natureza sem a proteção de suas moradas.

- 2** APRECIÉ NOVAMENTE AS IMAGENS E OS ANIMAIS PRESENTES NELAS E, DEPOIS, FAÇA O QUE SE PEDE.

A. ONDE OS BICHOS MORAM? *Resposta pessoal.*

B. COMO SERÁ A CASA DELES? *Resposta pessoal.*

C. VOCÊ ACHA QUE ESSES ANIMAIS CONSEGUIRIAM VIVER EM OUTROS LOCAIS? QUAIS? *Respostas pessoais.*

D. DESENHE A CASA DESSES BICHOS EM UMA FOLHA SEPARADA E, SE QUISER, INVENTE UM LUGAR ESPECIAL ONDE ELES PODERIAM MORAR.



A NATUREZA INSPIRA MUITOS ARTISTAS, E OS ANIMAIS SÃO UM DOS TEMAS PREFERIDOS DELES. ESSES ANIMAIS APARECEM EM DESENHOS E ESCULTURAS, ENTRE OUTRAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS.



GALINHA, DE GUSTAVO ROSA



ANIMAIS SANTOS, DE TANJA HENN. SEM DATA, ACRÍLICO E FLUORESCENTE SOBRE TELA, 70 CM x 120 CM.



ATIVIDADES

PASSO A PASSO

QUE TAL USAR O PODER DAS SUAS MÃOS PARA CUIDAR DO MEIO AMBIENTE E DOS ANIMAIS QUE VIVEM NELE?

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- UMA FOLHA DE PAPEL
- LÁPIS DE COR OU CANETAS HIDROCOR
- LÁPIS

COMO FAZER:

1. EM UMA FOLHA SEPARADA, DESENHE O CONTORNO DA SUA MÃO COM UM LÁPIS.
2. DEPOIS, DENTRO DESSE CONTORNO, CRIE DESENHOS QUE MOSTRAM O CUIDADO COM A NATUREZA E COM OS ANIMAIS. USE A CRIATIVIDADE E INSPIRE-SE EM TUDO QUE TEM A VER COM CUIDAR DO MEIO AMBIENTE.
3. QUANDO TERMINAR, MOSTRE SUA ARTE PARA A TURMA.
4. EXPLIQUE O DESENHO QUE VOCÊ CRIOU E COMO ELE REPRESENTA O CUIDADO COM A NATUREZA.
5. CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE FORMAS DE AJUDAR A PRESERVAR O MEIO AMBIENTE, QUE É A CASA DOS ANIMAIS E DOS HUMANOS.

47

Converse sobre o papel da arte como forma de homenagear e também proteger os animais. Leve a turma a refletir: como podemos cuidar melhor dos bichos e da natureza?

Apresente o passo a passo da proposta artística, explicando que a mão será o espaço para criar uma imagem que represente o cuidado com o planeta. Valorize a criação e incentive que o desenho traga elementos que expressem carinho, proteção e convivência harmoniosa com a fauna.

Ao final da atividade, organize uma roda para que os alunos compartilhem suas produções. Proponha que cada estudante fale um pouco sobre o que desenhou em sua “mão do cuidado”:

- Que animal ou elemento da natureza escolheu representar?
- Que mensagem deseja transmitir com sua arte?

Esse momento favorece o exercício da escuta e do respeito às diferentes expressões, além de ampliar o repertório artístico da turma, reconhecendo o valor da arte como forma de expressão, afeto e consciência ambiental.

Orientações didáticas

A arte sempre esteve ligada à natureza e aos seres que a habitam. Ao longo da história, os animais aparecem em pinturas, esculturas, bordados e narrativas visuais como símbolos de força, delicadeza, proteção e pertencimento. Nesta proposta, as obras de Gustavo Rosa e Tania Henn apresentam modos diferentes de representar os animais: uma mais lúdica, outra mais simbólica e ritualística.

Comece a aula observando com os estudantes as duas obras da página. Pergunte a eles:

- Que animais aparecem nas imagens?
- Como eles foram representados?
- O que as cores, formas e expressões sugerem?

Orientações didáticas

As casas são mais do que estruturas físicas: elas são guardiãs de lembranças, afetos e histórias. Ao observar construções antigas, os estudantes são convidados a imaginar quem viveu ali, que festas aconteceram, quais objetos foram usados, que sonhos habitaram aqueles cômodos.

Nesta página, a **Casa do Penedo** (Portugal) e uma casa vitoriana em São Paulo são apresentadas como exemplos de construções históricas e simbólicas. Ambas revelam estilos e períodos distintos, mas compartilham um mesmo potencial: o de contar histórias.

Inicie a atividade propondo a leitura coletiva do texto. Em seguida, observe com os estudantes as imagens das casas.

Durante a observação, incentive o olhar atento aos detalhes das imagens, destacando elementos visuais como formas, linhas, texturas e cores. A Casa do Penedo, por exemplo, chama atenção por seu aspecto rústico e por ter sido construída entre grandes pedras, remetendo à natureza e à antiguidade. Já a casa vitoriana, com adornos, janelas trabalhadas e muros de ferro, apresenta um estilo mais clássico e urbano, permitindo uma conversa sobre épocas e culturas diferentes. Essa comparação ajuda a desenvolver a percepção estética e a compreender a arquitetura como uma linguagem artística que expressa modos de vida, valores culturais e contextos históricos.

AS CASAS CONTAM MUITAS HISTÓRIAS

ALGUMAS CASAS SÃO TÃO ANTIGAS QUE PARECEM TER SEGREDOS GUARDADOS EM SUAS PAREDES. EXISTEM CASAS QUE FORAM FEITAS HÁ MUITOS ANOS, QUANDO NEM EXISTIA LUZ ELÉTRICA. NESSAS CASAS, AS PESSOAS USAVAM VELAS E LÂMPIÕES PARA ILUMINAR TUDO. IMAGINE COMO ERA VIVER ASSIM!

O QUE ESSAS CASAS DIRIAM, SE PUDESSEM FALAR?

CONTARIAM SOBRE FESTAS DE FAMÍLIA, BRINCADEIRAS DE CRIANÇAS OU AVENTURAS EMOCIONANTES. QUE HISTÓRIAS VOCÊS ACHAM QUE UMA CASA ANTIGA CONTARIA?



CASA DO PENEDO, 1972, PORTUGAL. TEM ESSE NOME PORQUE FOI CONSTRUÍDA COM QUATRO GRANDES PEDRAS QUE SERVEM DE PAREDES DA CASA. FOTO DE 2021.



CASARÃO ANTIGO NO CENTRO DA CIDADE DE RIBEIRÃO PRETO, SÃO PAULO, 2021. A CONSTRUÇÃO É BEM DIFERENTE DE OUTRAS RESIDÊNCIAS QUE COSTUMAMOS VER NA CIDADE.

-  • VOCÊ CONHECE A HISTÓRIA DA SUA CASA? E DA CASA DOS SEUS FAMILIARES?
- SE A SUA CASA PUDESSE TE CONTAR UMA HISTÓRIA LEGAL QUE JÁ ACONTECEU NELA, O QUE VOCÊ ACHA QUE ELA CONTARIA?

48

Além disso, você pode propor que os estudantes imaginem histórias sobre essas casas: quem morava ali e quais lembranças e festas aconteceram nesses espaços, criando um vínculo afetivo e narrativo com as imagens. Essa atividade estimula a criação artística, seja por meio do desenho, da dramatização ou da escrita. A diversidade arquitetônica também pode ser valorizada como expressão cultural, promovendo o respeito às diferentes formas de morar, de pensar e de construir no mundo. Assim, a apreciação artística se torna uma prática de leitura de mundo, ampliando a sensibilidade, a criatividade e a consciência cultural dos estudantes.

O **ARQUITETO** É O PROFISSIONAL QUE PLANEJA CASAS, PRÉDIOS, ESCOLAS E ATÉ PARQUES. COM CRIATIVIDADE, IMAGINAÇÃO E CONHECIMENTO, ELE TRANSFORMA IDEIAS EM LUGARES ONDE PODEMOS VIVER, BRINCAR, ESTUDAR E TRABALHAR.

O ARQUITETO PRECISA PENSAR EM VÁRIAS COISAS IMPORTANTES:

- COMO SERÁ O ESPAÇO: O TAMANHO DOS CÔMODOS, ONDE VAI FICAR CADA PORTA E JANELA, COMO SERÁ O TELHADO.
- CONFORTO E SEGURANÇA: ELE PLANEJA CASAS E PRÉDIOS QUE SUPOTEM CHUVA, VENTO OU SOL FORTE.
- BELEZA E FUNCIONALIDADE: O ARQUITETO GOSTA DE CRIAR LUGARES BONITOS, MAS QUE TAMBÉM SEJAM PRÁTICOS.



CONHECENDO O ARTISTA

OSCAR NIEMEYER (1907-2012) FOI UM ARQUITETO BRASILEIRO QUE CRIAVA E DESENHAVA PRÉDIOS COM FORMAS BEM DIFERENTES. SUAS CONSTRUÇÕES MAIS CONHECIDAS FICAM EM BRASÍLIA, NO DISTRITO FEDERAL, COMO O PALÁCIO DA ALVORADA, O CONGRESSO NACIONAL E A CATEDRAL DE BRASÍLIA. NIEMEYER GOSTAVA DE USAR CURVAS NOS SEUS DESENHOS, PORQUE ACHAVA QUE ELAS DEIXAVAM OS PRÉDIOS MAIS ELEGANTES, COMO AS MONTANHAS E AS ONDAS DO MAR.



DIEGO GRANDI/SHUTTERSTOCK



T PHOTOGRAPHY/SHUTTERSTOCK

OSCAR NIEMEYER.

PALÁCIO DA ALVORADA, BRASÍLIA, DISTRITO FEDERAL, 2018.

49

Orientações didáticas

A arquitetura está presente em todos os lugares que frequentamos: nossa casa, a escola, a praça do bairro ou o hospital da cidade. Mais do que abrigar, os prédios revelam estilos de vida, valores e escolhas estéticas. Ao apresentar o papel do arquiteto aos estudantes, você amplia seu repertório sobre arte aplicada ao espaço construído.

Nesta página, o destaque vai para Oscar Niemeyer (1907-2012), um dos mais importantes arquitetos brasileiros. Suas obras expressam curvas, leveza e uma identidade visual marcante. O Palácio da Alvorada, apresentado na imagem, é exemplo de como a arquitetura pode ser arte funcional.

Inicie a aula com a leitura compartilhada do texto. Converse com a turma sobre o que faz um arquiteto, com base nas perguntas:

- Quem cria os prédios das cidades?
- Como decidimos onde vai uma janela ou uma porta?

Depois, leia o texto sobre Oscar Niemeyer. Se possível, mostre à turma imagens de outras obras dele (Catedral de Brasília, Congresso Nacional, Museu de Niterói) e destaque as curvas, os espaços amplos e a inspiração na natureza. Incentive os estudantes a reconhecer que a arquitetura também é uma forma de arte.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Peça que os responsáveis ajudem os estudantes a observar um prédio diferente na vizinhança ou na cidade. O estudante pode fazer um desenho da construção ou contar o que mais chamou a sua atenção.

Orientações didáticas

Esta atividade propõe um exercício de imaginação arquitetônica: desenhar a “casa dos sonhos”. A intenção é que os estudantes pensem como pequenos arquitetos:

- Que espaço gostariam de construir?
- Como seria esse lugar para viver bem?

É importante que, antes do desenho, você promova uma conversa com a turma.

- Como são as casas que conhecemos?
- O que é importante ter em uma casa?
- Como seria uma casa diferente, divertida e confortável, que abriga pessoas com carinho?

Reforce que nesta proposta não há certo ou errado: vale criar casas em formatos inusitados, casas que flutuam, que andam, casas que parecem conchas, nuvens ou animais. A atividade estimula não só a imaginação visual, mas também o pensamento crítico sobre moradia e comunidade.

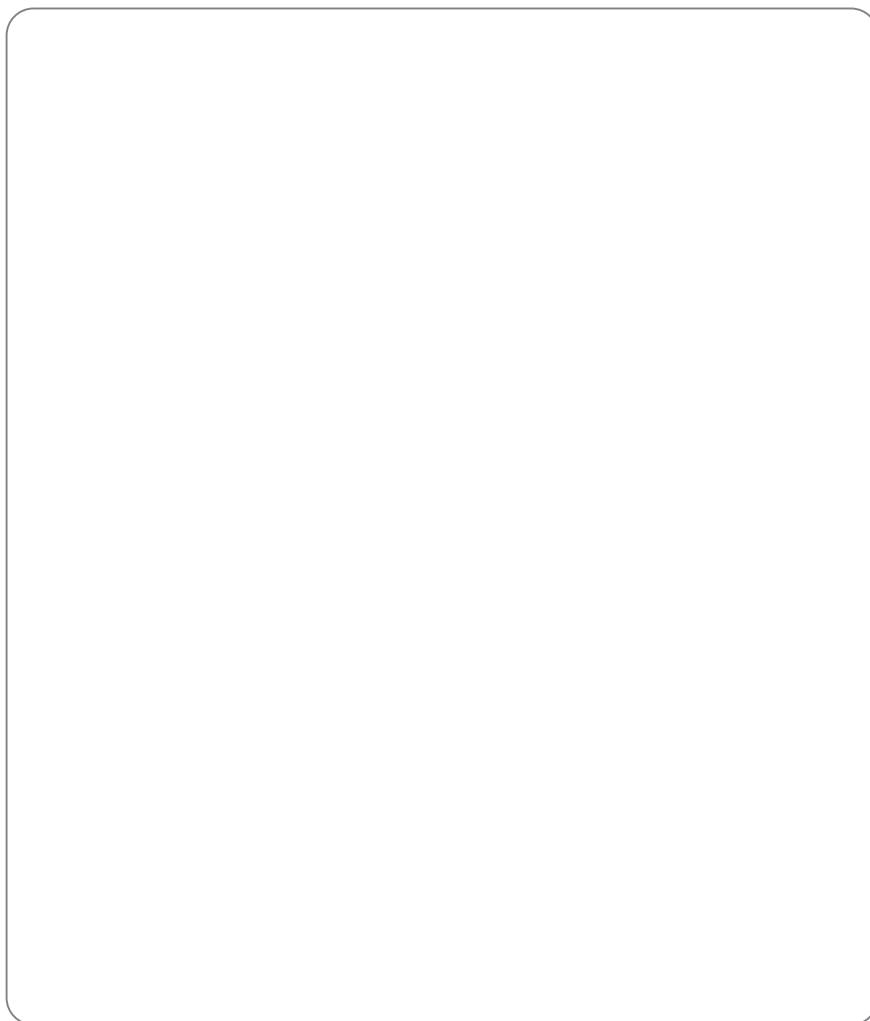
Durante o desenho, circule entre os grupos e incentive os estudantes a contarem o que estão criando. Isso também ajuda a desenvolver a oralidade e a argumentação artística.

Atividade complementar

Depois do desenho individual, proponha a criação coletiva de um “bairro dos sonhos”: os estudantes podem reunir seus desenhos, nomear as ruas e pensar em praças, escolas e espaços públicos para todos.

**ATIVIDADES**

- 1 VOCÊ JÁ PENSOU EM SER ARQUITETO? USANDO PAPEL, LÁPIS E IMAGINAÇÃO, VOCÊ PODE COMEÇAR AGORA MESMO! DESENHE A CASA DOS SEUS SONHOS. COMO IMAGINA ESSA CASA? QUEM SABE, UM DIA, VOCÊ TAMBÉM CRIE UM LUGAR ONDE MUITAS PESSOAS POSSAM MORAR!



Após a exposição dos trabalhos, convide-os a compartilhar suas reflexões, perguntado:

- O que sua casa tem de especial?
- O que você mais gostou de ver nas criações dos colegas?
- Como podemos cuidar melhor da nossa casa de verdade e da casa de todos – o planeta?

AS CASAS DAS HISTÓRIAS

VOCÊ JÁ VIU ESTAS CASAS?



CASA DA HISTÓRIA “A BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES”. FILME DE WALT DISNEY, 1937.



CASA VOADORA DO FILME **UP: ALTAS AVENTURAS**. FILME PRODUZIDO PELA PIXAR, 2009.

ESSAS CASAS APARECEM EM HISTÓRIAS QUE VOCÊ DEVE CONHECER OU DAS QUAIS JÁ OUVIU FALAR.

A PRIMEIRA É A CASA DOS SETE ANÕES, DA HISTÓRIA “**A BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES**”. VOCÊ CONSEGUE IMAGINAR UMA CASA MUITO PEQUENA, COM TUDO ORGANIZADO PELOS ANÕES?

A SEGUNDA É A CASA FLUTUANTE, CHEIA DE BALÕES, DO FILME **UP: ALTAS AVENTURAS**. PARA ONDE VOCÊ VIAJARIA SE PUDESSE MORAR EM UMA CASA QUE VOA?

CRIANDO A SUA PRÓPRIA CASA CURIOSA



PEÇA AJUDA
DE UM ADULTO!

PASSO A PASSO

- AGORA É A SUA VEZ! CRIE A CASA MAIS INCRÍVEL QUE VOCÊ CONSEGUIR IMAGINAR. SEU PROFESSOR VAI ORIENTAR VOCÊ.
- ESCOLHA ALGUMAS CAIXAS DE PAPELÃO LIMPAS E SEM USO.
- COM UMA TESOURA DE PONTAS ARREDONDADAS, FAÇA QUADRADOS NOS LADOS DAS CAIXAS. ELES SERÃO AS JANELAS E A PORTA DA CASA.
- JUNTE TRÊS OU QUATRO CAIXAS COM FITA ADESIVA.
- DESENHE OS DETALHES DA CASA, COMO TIJOLOS, FLORES E O QUE MAIS VOCÊ QUIZER.

51

A construção com caixas de papelão e outros materiais simples tem como objetivo estimular a criatividade dos estudantes por meio da criação tridimensional e do trabalho colaborativo. Esta atividade favorece a coordenação motora, a imaginação espacial e o planejamento coletivo.

Para apoiar os estudantes, é essencial que você acompanhe de perto cada etapa, promovendo a organização, a escuta e a valorização das ideias do grupo.

Antes de iniciar, organize a turma em duplas ou pequenos grupos. Disponibilize materiais variados: caixas de papelão limpas e de diferentes tamanhos, papéis coloridos, fitas adesivas, tesouras sem ponta, caneta hidrocor, lápis de cor, cola, tampas, retalhos, tecidos e outros elementos reutilizáveis.

Explique que o objetivo é imaginar e construir a casa mais curiosa, criativa ou fantástica possível – ela pode ter formas inusitadas, muitos andares, elementos da natureza ou inspiração em casas reais e culturais.

Ao final, organize uma roda de apreciação em que cada grupo apresenta sua casa curiosa. Peça que expliquem as escolhas feitas e o que imaginaram ao criá-la. Essa partilha valoriza a escuta, o respeito às diferenças e à diversidade de ideias.

Orientações didáticas

A proposta parte de referências muito presentes no imaginário infantil – a casa dos sete anões e a casa voadora do filme **Up** – para instigar a criação de uma moradia fantástica.

Antes de iniciar a atividade, promova uma conversa com a turma:

- O que torna essas casas diferentes ou especiais?
- Se vocês pudessem morar em uma casa mágica, como ela seria?
- Quais materiais simples podemos usar para criar uma casa assim?

Este momento ativa a memória afetiva e expande o repertório simbólico dos estudantes, conectando referências culturais (filmes e histórias) com a produção artística pessoal.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender que a arte está presente em espaços urbanos e cotidianos.
- Estimular a apreciação de espaços artísticos como museus e galerias.
- Identificar linhas retas e curvas presentes na arquitetura e nas artes visuais.
- Reconhecer a arquitetura como forma de expressão artística coletiva.
- Identificar figuras geométricas em elementos do cotidiano e da natureza.
- Reconhecer o uso da geometria como inspiração para criações artísticas.

BNCC

(EF15AR01)

(EF15AR06)

Orientações didáticas

Apresente a imagem da Escadaria Selarón, localizada no Rio de Janeiro, como exemplo de obra de arte inserida no espaço urbano. Leia com a turma o trecho do livro que apresenta os profissionais da arte: artista, artesão e curador. Estimule uma conversa sobre as diferenças entre eles, destacando suas funções e o tipo de produção artística.

Para a atividade de pesquisa proposta, divida a turma em duplas e providencie dicionários ou outros materiais para consulta. Em seguida, promova a socialização de saberes, convidando as duplas a contar o que descobriram.

CAPÍTULO

4

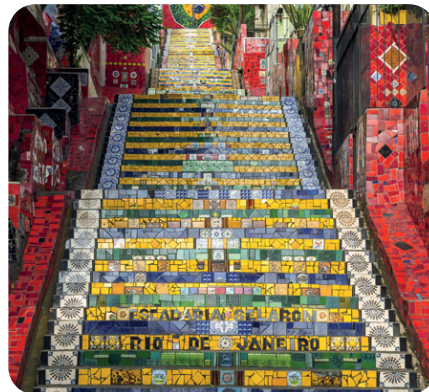
ARTE NO ESPAÇO AO NOSSO REDOR

VOCÊ JÁ NOTOU COMO A ARTE TRANSFORMA OS ESPAÇOS?



PRÉDIOS, ESCADAS E PONTES PODEM SE TRANSFORMAR EM OBRAS DE ARTE. UM EXEMPLO É A ESCADARIA SELARÓN, NA CIDADE RIO DE JANEIRO. COM AZULEJOS COLORIDOS E DE DIFERENTES PARTES DO MUNDO, ESSA ESCADARIA FOI CRIADA EM 1990 POR JORGE SELARÓN, UM ARTISTA CHILENO.

VAMOS CONHECER UM POUCO MAIS SOBRE ESSE ASSUNTO?



ESCADARIA SELARÓN, NO BAIRRO SANTA TERESA, NO RIO DE JANEIRO, 2016.

DESCOBRINDO O MUNDO DA ARTE

COMO JÁ VIMOS, A ARTE ESTÁ PRESENTE EM CASA, NA ESCOLA, NAS PRAÇAS, NAS RUAS, NOS TEATROS, NOS MUSEUS, ENTRE OUTROS LUGARES.



VAMOS CONVERSAR!

- VOCÊ JÁ VISITOU UM MUSEU OU VIU UMA EXPOSIÇÃO? QUEM SERÁ QUE CUIDA DESSAS OBRAS? *Resposta pessoal.*
- ALGUNS PROFISSIONAIS SÃO IMPORTANTES NO MUNDO DA ARTE:
 - ARTISTA:** CRIA OBJETOS QUE TÊM APENAS FUNÇÃO ARTÍSTICA, COMO PINTURAS, ESCULTURAS E DESENHOS. ESSES OBJETOS SÃO USADOS PRINCIPALMENTE COMO DECORAÇÃO.
 - ARTESÃO:** CRIA, COM AS MÃOS, OBJETOS ÚTEIS AO DIA A DIA, COMO VASOS, BOLSAS E TAPETES.
 - CURADOR:** ESCOLHE E ORGANIZA OBRAS PARA UMA EXPOSIÇÃO.
- VOCÊ SABE O QUE É MUSEU? E GALERIA? PESQUISE SEUS SIGNIFICADOS E COMPARTILHE COM OS COLEGAS.

*Museu: lugar onde são exibidas obras de arte, objetos e documentos históricos.
Galeria: lugar que expõe obras de arte para que sejam vendidas.*

52

Atividade complementar

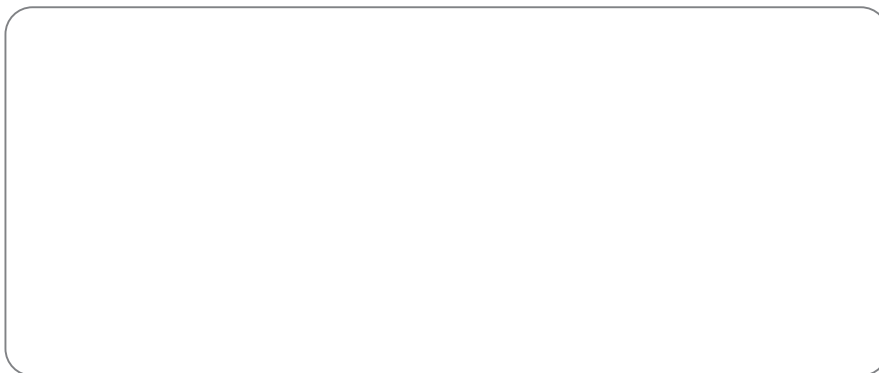
- **Sugestão de trabalho com a família:** Convide os familiares a visitarem com o estudante um museu ou uma galeria de arte. Solicite que, após a visita, o estudante registre, por meio de um desenho ou relato, aquilo de que mais gostou.



ATIVIDADES

CRIANDO UMA GALERIA

CRIE UMA OBRA DE ARTE. PODE SER UM DESENHO OU UMA PINTURA. DESENHE O ESBOÇO DELA AQUI ANTES DE FINALIZÁ-LA PARA EXPOSIÇÃO, OU USE ESTE ESPAÇO PARA REGISTRAR SUAS IDEIAS.



DEPOIS DE PRONTAS, VOCÊ E SUA TURMA DEVEM CONVERSAR SOBRE COMO EXPOR AS PRODUÇÕES NA GALERIA DA SALA DE AULA. PARA ISSO, VOCÊS SERÃO OS **CURADORES** E TERÃO A MISSÃO DE ORGANIZAR A EXPOSIÇÃO. CONVIDE OUTRAS TURMAS PARA PASSEAR PELA GALERIA E APRECIAR AS OBRAS.

AGORA, RESPONDA:

1 VOCÊ SABE QUAL É A FUNÇÃO DO CURADOR EM UMA GALERIA?

Espera-se que os estudantes respondam que a função do curador é selecionar as obras e organizar a

exposição, assim como o trabalho que acabou de fazer em conjunto com os colegas da turma.

2 QUAL TRABALHO NO MUNDO DA ARTE PARECE MAIS INTERESSANTE PARA VOCÊ?

Resposta pessoal.

3 VOCÊ GOSTARIA DE VISITAR UM MUSEU DE VERDADE? SE JÁ VISITOU, DO QUE MAIS GOSTOU?

Resposta pessoal.

53

Orientações didáticas

Depois da produção das obras (desenhos, colagens ou pinturas), oriente a turma a pensar coletivamente em como organizá-las em uma galeria na sala de aula. Apresente o papel do curador de forma acessível: é ele quem escolhe, organiza e planeja a melhor forma de expor as obras ao público.

Explique aos estudantes que eles serão os curadores da própria exposição e, para isso, precisarão decidir, organizados em pequenos grupos, o título da mostra, a ordem das obras e a forma como serão dispostas no espaço. Após essa etapa de curadoria, oriente a turma a cuidar também da montagem da galeria – definindo os locais de exposição, os suportes e as etiquetas com os nomes das obras e dos artistas.

Atividade complementar

Para expandir a atividade, incentive os estudantes a criar convites para divulgar a exposição para outras turmas, professores e familiares. Por fim, proponha que cada grupo organize visitas guiadas, nas quais os estudantes possam apresentar as obras, explicar o processo de criação e conversar com os visitantes, desenvolvendo, assim, habilidades de mediação artística e expressão oral.

Ao final, reserve um momento para uma roda de conversa com os estudantes para que reflitam coletivamente sobre a experiência vivida. Retome as perguntas sugeridas na página e acrescente outras que estimulem a escuta.

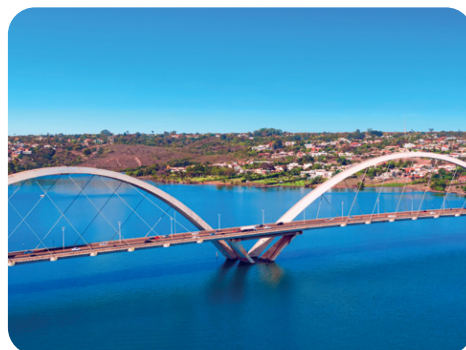
Orientações didáticas

Converse e reforce com a turma a noção de que a arquitetura é uma forma de arte e que ela organiza e embeleza os espaços onde vivemos. Oriente uma observação da sala de aula: Quais tipos de linhas (retas, curvas, zigue-zagues) e padrões aparecem ali? Se houver possibilidade e recursos na escola, projete, por meio de imagens, exemplos de padrões, de diferentes tipos de linhas ou desenhe-os na lousa. Incentive a troca de ideias e o compartilhamento das descobertas.

Em seguida, retome a imagem da Escadaria Selarón e proponha que os estudantes criem uma escada inspirada nela, utilizando cores vibrantes, linhas variadas e padrões inventados. Incentive a experimentação com formas, repetições e combinações de cores. Esse trabalho pode ser feito com lápis de cor, caneta hidrocor, papel colorido ou recortes de revistas.

LINHAS, FORMAS E CORES NA ARQUITETURA E NA ARTE

A **ARQUITETURA** É O TRABALHO DE DESENHAR E CRIAR LUGARES PARA MORAR, BRINCAR, ESTUDAR E TRABALHAR, E TAMBÉM É UMA FORMA DE ARTE. QUEM TRABALHA NESSA ÁREA PENSA EM COMO ESSES LUGARES VÃO SER, UNINDO A FUNÇÃO DO LOCAL COM A SUA APARÊNCIA. A ARQUITETURA AJUDA A DEIXAR AS CIDADES MAIS ORGANIZADAS, MOSTRANDO COMO AS PESSOAS VIVEM E O QUE É IMPORTANTE PARA ELAS.



AS LINHAS PODEM SER RETAS, COMO EM PRÉDIOS ALTOS, OU CURVAS, COMO EM PONTES. PONTE JUSCELINO KUBITSCHEK, LAGO PARANOÁ, BRASÍLIA, DISTRITO FEDERAL, 2022.



PADRÕES SÃO DESENHOS QUE SE REPETEM, COMO JANELAS ALINHADAS, TIJOLOS IGUAIS OU FORMAS NAS PAREDES. VISTA DA CIDADE VELHA, SALVADOR, BAHIA.

- OBSERVE O LOCAL ONDE VOCÊ MORA OU ESTUDA. QUE TIPOS DE LINHAS VOCÊ ENCONTRA (RETAS OU CURVAS)? QUE TIPOS DE PADRÕES EXISTEM NELAS?
- AGORA DESENHE, EM UMA FOLHA SEPARADA, UMA ESCADA INSPIRADA NA ESCADARIA DA ABERTURA DESTA CAPÍTULO. USE CORES VIBRANTES E INVENTE SUAS LINHAS E PADRÕES.

**Atividade complementar**

Organize um “passeio visual” pelos espaços da escola ou pelo entorno, com a devida autorização das famílias, para que os estudantes observem e registrem elementos da arquitetura local. Durante o percurso, oriente a turma a identificar diferentes tipos de linhas, formas e padrões presentes em fachadas, janelas, portões, muros ou detalhes estruturais. Os registros podem ser feitos por meio de desenhos de observação ou fotografias, conforme os recursos disponíveis.

De volta à sala, reúna os materiais coletados e monte com a turma um mural coletivo, que valorize a diversidade visual do ambiente em que vivem. Essa atividade amplia o repertório visual dos estudantes e fortalece a conexão entre arte, espaço e cotidiano.

VOCÊ SABIA QUE AS CORES PODEM TRANSMITIR EMOÇÕES?
O VERMELHO PODE SIMBOLIZAR ENERGIA, E O AZUL, CALMA.
OBSERVE COM BASTANTE ATENÇÃO A IMAGEM A SEGUIR.



ALAN TAN PHOTOGRAPHY/SHUTTERSTOCK



FACHADA E JANELAS DA CASA
BATLLÓ, BARCELONA, ESPANHA, 2016.

ESSA É A **CASA BATLLÓ**, EM BARCELONA, NA ESPANHA. OBSERVE COMO AS LINHAS CURVAS FAZEM A CASA SER DIFERENTE. ELA FOI CRIADA PELO ARQUITETO **ANTONI GAUDÍ** (1852-1926), QUE USAVA FORMAS CURVAS E DETALHES INSPIRADOS NA NATUREZA. GAUDÍ CONTOU COM A AJUDA DE OUTROS ARQUITETOS, COMO **JOSEP MARIA JUJOL** (1879-1949) E **JOAN RUBIÓ I BELLVER** (1871-1952). PORTANTO, PODEMOS DIZER QUE A ARQUITETURA É UM TRABALHO EM EQUIPE.

A CASA FOI FEITA PARA UMA FAMÍLIA CHAMADA BATLLÓ, QUE TRABALHAVA COM TECIDOS. ELA ESTÁ EM UM LUGAR CHAMADO **PASSEIG DE GRÀCIA**, ONDE HÁ VÁRIOS OUTROS PRÉDIOS MODERNOS. HOJE, A CASA BATLLÓ FAZ PARTE DA LISTA DE LUGARES PROTEGIDOS PELA **UNESCO** E É VISITADA POR PESSOAS DO MUNDO TODO.

VOCABULÁRIO

UNESCO: ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA.

55

Orientações didáticas

A arquitetura é uma linguagem que combina arte e funcionalidade. Quando associada à natureza, pode criar formas que despertam emoção, curiosidade e encantamento. A Casa Batlló, de Antoni Gaudí, é um exemplo de como os elementos naturais podem ser incorporados ao *design* arquitetônico de maneira criativa, formando fachadas coloridas, curvas suaves e estruturas que se integram poeticamente ao espaço urbano.

Leia com a turma o texto da página, destacando o uso das linhas curvas, formas inspiradas na natureza e o trabalho colaborativo de Gaudí com outros artistas. Pergunte: Vocês acham que um prédio pode parecer uma árvore? Ou uma montanha? Por quê?

Se for possível, mostre outras imagens da Casa Batlló, como os vitrais e os telhados que lembram escamas, e aproveite para incentivar o olhar atento aos detalhes. Reforce que a Casa Batlló é uma construção protegida pela Unesco.

Atividade complementar

Convide os estudantes a desenhar ou modelar (em massa de modelar ou argila) um detalhe arquitetônico inspirado na natureza, como uma janela em forma de flor ou um telhado como uma onda. Depois de finalizadas, promova a socialização das produções.

Diversificando

Sugestão de visita virtual

Tour virtual pela Casa Batlló. Disponível em: <https://www.casabatllo.es/cb-tour-virtual/desktop/index.php>. Acesso em: 18 jul. 2025.

OED

Inicie uma conversa com os estudantes sobre o **infográfico** “Casa Batlló”, observando os elementos arquitetônicos e decorativos do edifício. Estimule-os a perceber como formas, cores e texturas se combinam para criar uma obra única. Depois, proponha que façam um desenho ou uma colagem inspirada na construção, explorando linhas e detalhes criativos.

Orientações didáticas

A criação de maquetes é uma prática que permite que os estudantes experimentem ideias em três dimensões, envolvendo percepção espacial, cooperação e criatividade. Ao propor prédios inspirados na natureza, abre-se espaço para a invenção de formas únicas e cidades imaginárias que acolhem árvores, flores, rios e montanhas como parte do ambiente urbano.

Organize os materiais sugeridos e proponha a construção coletiva dos prédios. Estimule a turma a pensar na função dos espaços: Esse prédio é uma escola? Um museu? Uma casa? Como a natureza aparece nele?

Durante a atividade, incentive a troca de ideias e decisões compartilhadas, lembrando a turma de sempre registrar as ideias no espaço indicado.

Com os prédios finalizados, oriente a montagem da cidade em uma mesa ou um canto da sala. Ressalte aos estudantes que devem ser adicionados elementos como ruas, praças e árvores feitas com materiais recicláveis. Se possível, fotografe o resultado e monte um painel para registrar o processo criativo.

**ATIVIDADES**

SE VOCÊ PUDESSE CRIAR UM PRÉDIO INSPIRADO NA NATUREZA, COMO ELE SERIA? VAMOS CONSTRUÍ-LO?

IMAGINE UM PRÉDIO CHEIO DE ÁRVORES, FLORES, CURVAS OU ATÉ COM O FORMATO DE UMA MONTANHA.



- 1 PEGUE CAIXAS DE PAPELÃO E OUTROS MATERIAIS, COMO LÁPIS DE COR, TINTAS E RECORTES DE REVISTAS, PARA CONSTRUIR O SEU PRÉDIO.
- 2 LEMBRE-SE: USE LINHAS DIFERENTES (RETAS, CURVAS OU EM ZIGUE-ZAGUE), FORMAS, COMO CÍRCULOS, TRIÂNGULOS OU OUTRAS INVENTADAS, E MUITAS CORES.
- 3 DEPOIS DE TERMINAR, JUNTE OS PRÉDIOS DE TODOS OS COLEGAS PARA MONTAR UMA CIDADE.
- 4 CRIEM RUAS, PRAÇAS, PARQUES E OUTROS ESPAÇOS. PARA FAZER OS DETALHES, COMO BANCOS, ÁRVORES E CARROS, VOCÊ PODE USAR DIVERSOS MATERIAIS, COMO PAPEL E CARTOLINA.
- 5 NO ESPAÇO A SEGUIR, REGISTRE AS IDEIAS QUE TIVERAM PARA A CIDADE.

PAISAGENS E LUGARES IMAGINÁRIOS

ALGUMAS PAISAGENS E LUGARES SÓ EXISTEM NA IMAGINAÇÃO DAS PESSOAS.

MUITOS ARTISTAS CRIAM PAISAGENS FANTÁSTICAS, COM MONTANHAS QUE FLUTUAM, RIOS DE ARCO-ÍRIS OU CIDADES NO FUNDO DO MAR.

PAISAGEM É A REPRESENTAÇÃO DE UM LUGAR, QUE PODE SER REAL OU IMAGINÁRIO.

AGORA, OBSERVE ESTAS PAISAGENS.



ALBERTO GUIGNARD/COLEÇÃO PARTICULAR

• Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que a segunda paisagem faz parte do real, sendo um recorte da paisagem do bairro Santa Teresa, no Rio de Janeiro, mas que a primeira é imaginária.

PAISAGEM IMAGINÁRIA, 1950, DE ALBERTO DA VEIGA GUIGNARD. ÓLEO SOBRE MADEIRA, 61,5 CM x 100 CM x 0,5 CM. MASP, SÃO PAULO.



- VOCÊ ACHA QUE ESSAS PAISAGENS EXISTEM OU FORAM INVENTADAS PELOS ARTISTAS?
- ESSAS PAISAGENS PARECEM COM ALGUM LUGAR QUE VOCÊ CONHECE? SE SIM, COM QUAL?
- AS FORMAS DAS MONTANHAS, ÁRVORES E NUVENS SÃO COMO AS QUE VEMOS NA NATUREZA OU SÃO DIFERENTES?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que não; afinal, representações artísticas não precisam retratar elementos da natureza de forma realista.

PANORAMA DE SANTA TERESA, 1950, DE INIMÁ DE PAULA. ÓLEO SOBRE TELA, 100 CM x 81 CM.



MUSEU INIMÁ DE PAULA, BELO HORIZONTE/NG

57

Orientações didáticas

Desde muito cedo, a arte permite que os estudantes representem não apenas o que veem, mas também o que sentem, sonham e imaginam. Ao explorar obras como as de Guignard e Inimá de Paula, os estudantes compreendem que a arte também é uma forma de imaginar lugares, tempos e histórias.

Inicie a leitura do texto da página enfatizando que paisagens podem ser inventadas pelos artistas. Mostre as duas imagens e conduza a análise coletiva, observando os elementos representados: as montanhas, as árvores, as construções. Na roda de conversa, utilize as questões apresentadas no livro. Estimule os estudantes a descrever o que veem e a comparar com lugares que conhecem.

Após a conversa com a turma, retome a leitura da obra de Alberto da Veiga Guignard, incentivando um olhar mais atento e investigativo. Se possível, utilize um projetor ou um recurso digital para ampliar a imagem, permitindo que todos observem os detalhes com clareza. Com essa abordagem, os estudantes são levados a perceber como os artistas organizam visualmente suas ideias, explorando recursos expressivos que comunicam emoções, sensações e mensagens.

Estimule os estudantes a expressar o que veem, sentem e imaginam ao observar a pintura, favorecendo o desenvolvimento do olhar sensível e da apreciação artística.

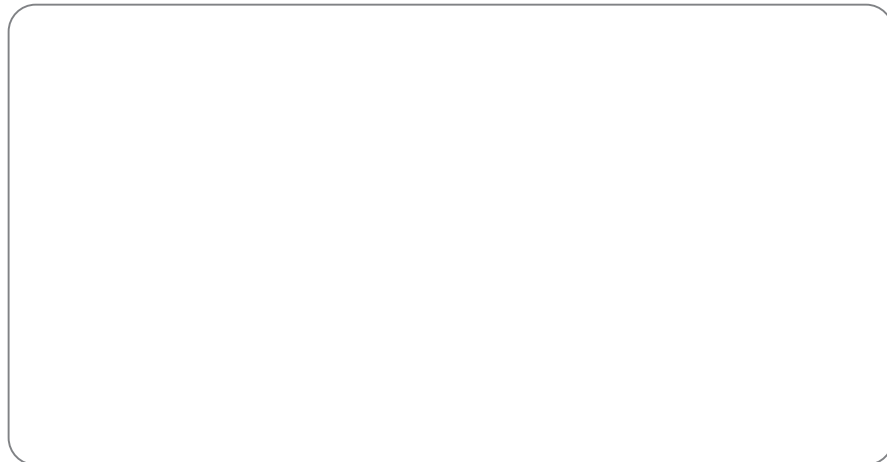
Orientações didáticas

Para contribuir para a criação da paisagem imaginária pelos estudantes, oriente-os a observar, nas obras da página anterior, o céu sinuoso, as construções sobre os morros, os caminhos, as árvores e os tons suaves ou vibrantes. Depois desse momento de retomada, convide-os a inventar a própria paisagem, misturando elementos da realidade com os da imaginação. Pode ser uma cidade nas nuvens, um campo com árvores coloridas, um céu de estrelas dançantes ou um rio que vira escorregador.

Obras como **A Noite Estrelada**, de Van Gogh, mostram que é possível criar paisagens que não seguem o realismo, mas que nos emocionam e nos fazem imaginar. Ao analisar as cores, as formas e o movimento presentes na obra, os estudantes ampliam seu repertório sensível e aprendem que a arte pode representar não só o que se vê, mas também o que se sente.

Proponha uma leitura da imagem com os estudantes, guiando-se pelas perguntas do livro. Destaque o uso das cores e as formas curvas que criam a sensação de movimento e magia no céu. Incentive-os a expressar livremente suas impressões, sem buscar respostas certas ou erradas.

SE VOCÊ PUDESSE CRIAR A SUA PRÓPRIA PAISAGEM IMAGINÁRIA, COMO ELA SERIA? O QUE ELA TERIA DE DIFERENTE? DESENHE-A NO ESPAÇO A SEGUIR.



Espera-se que os estudantes compreendam que o céu da imagem tem estrelas.

OBSERVE COMO AS CORES E AS FORMAS CRIAM UMA PAISAGEM MÁGICA E CHEIA DE MOVIMENTO NA OBRA DE ARTE A NOITE ESTRELADA, DE VINCENT VAN GOGH (1853-1890).



OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM SEUS COLEGAS:

- O QUE VOCÊ VÊ NO CÉU DESSA PINTURA?
- AS ESTRELAS PARECEM IGUAIS ÀS QUE VEMOS NO CÉU DE VERDADE?
- O QUE VOCÊ SENTE AO OBSERVAR A PINTURA?
Resposta pessoal.
- SE ESSA PINTURA TIVESSE UM SOM, COMO SERIA?
Resposta pessoal.
- SE PUDESSE DAR UM NOME PARA ESSE CÉU, QUAL SERIA?
Resposta pessoal.
- ESCREVA O NOME DO CÉU:
Resposta pessoal.

Não, as estrelas são retratadas de forma artística, de acordo com técnicas, materiais, preferências do artista, entre outros.



A NOITE ESTRELADA, 1889, DE VINCENT VAN GOGH. ÓLEO SOBRE TELA, 73,7 CM × 92,1 CM. MUSEU DE ARTE MODERNA, NOVA YORK, ESTADOS UNIDOS.

MUSEU DE ARTE MODERNA DE NOVA YORK, EUA

Conte um pouco sobre a biografia do artista e, se possível, apresente outras obras produzidas por ele.

Diversificando**Indicação de vídeo**

A arte de Vincent van Gogh. Publicado pelo canal História Infantil de Aventura. Disponível em: <https://youtu.be/6vKSQiB5eTQ?si=U4z7PJUZzl8Hplvv>. Acesso em: 18 jul. 2025.

O vídeo narra, de forma lúdica e acessível, aspectos da trajetória de Van Gogh e de suas obras mais conhecidas, como **A Noite Estrelada**, estimulando a apreciação e o encantamento pela arte.



ATIVIDADES

PAISAGEM IMAGINÁRIA DA NOITE

VOCÊ JÁ DESENHOU EM UM PAPEL PRETO? NESTE MOMENTO, VOCÊ VAI CRIAR UMA PAISAGEM IMAGINÁRIA E EXPLORAR FORMAS, LINHAS E ELEMENTOS NOTURNOS.

PASSO A PASSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- FOLHA DE PAPEL PRETO
- LÁPIS DE COR BRANCO

COMO FAZER:

1. OBSERVE E IMAGINE

ANTES DE DESENHAR, FECHER OS OLHOS POR UM MOMENTO E IMAGINE UM LUGAR VISTO À NOITE.

ALGUNS ARTISTAS DESENHAM CAMPOS COM ESTRELAS BRILHANTES; OUTROS PREFEREM CIDADES CHEIAS DE LUZES, UM PLANETA DESCONHECIDO OU UM MAR ILUMINADO PELA LUA. E VOCÊ, O QUE VAI DESENHAR? USE A CRIATIVIDADE!

2. DESENHANDO NO PAPEL PRETO

COM O LÁPIS BRANCO, COMECE DESENHANDO OS ELEMENTOS PRINCIPAIS: SE FOR UMA CIDADE, VOCÊ PODE DESENHAR CONSTRUÇÕES, ESPAÇOS ABERTOS COM NATUREZA, RUAS, ENTRE OUTROS.

SE FOR UM CAMPO, VOCÊ PODE DESENHAR ÁRVORES, MONTANHAS, ANIMAIS, ENTRE OUTROS.

SE FOR O MAR, VOCÊ PODE DESENHAR ONDAS, ANIMAIS MARINHOS, ENTRE OUTROS.

SE FOR UM MUNDO MÁGICO, CRIE FORMAS DIFERENTES, TUDO DEPENDE DA SUA IMAGINAÇÃO!

3. DETALHES BRILHANTES

ADICIONE DETALHES NO CÉU. PENSE NO QUE VOCÊ VÊ OU GOSTARIA DE VER QUANDO OLHA PARA O ALTO.

USE LINHAS CURVAS OU PONTILHADAS PARA MOSTRAR MOVIMENTO NO CÉU E NA PAISAGEM.

COMPARTILHE SEU DESENHO COM OS COLEGAS E CONTE QUAL É A HISTÓRIA DA SUA PAISAGEM.

SE QUISER, VOCÊ PODE CRIAR UM ESBOÇO DE SUA PAISAGEM EM UMA FOLHA SEPARADA.

Orientações didáticas

Trabalhar com contrastes visuais, como o branco sobre o preto, oferece aos estudantes uma nova maneira de ver e desenhar o mundo. Ao propor a criação de paisagens noturnas com lápis branco sobre papel preto, estimula-se a atenção aos detalhes, aos elementos do céu e à imaginação sobre o que acontece à noite. A paisagem imaginária da noite pode misturar realidade e fantasia, natureza e sonho.

Antes de iniciar a atividade, proponha um breve exercício de visualização: peça aos estudantes que fechem os olhos e imaginem um lugar visto à noite. Faça perguntas para conduzir a imaginação: Há estrelas? Há árvores ou montanhas? Existe alguma criatura mágica? Em seguida, oriente que desenhem com o lápis branco sua paisagem noturna imaginária.

Reforce que não existe certo ou errado, e que tudo depende da imaginação. Sugira que usem linhas curvas ou pontilhadas para indicar movimento e brilho. Após o término, forme duplas para que compartilhem suas criações e contem o que imaginaram. Se possível, monte um mural ou varal com os trabalhos.

Orientações didáticas

A observação das formas geométricas presentes no cotidiano desperta nos estudantes a consciência de que a arte se conecta com outras áreas do conhecimento, como a Matemática. Muitos artistas se inspiram em figuras geométricas para compor suas obras. Compreender esses elementos ajuda a desenvolver a percepção visual e a organização no espaço.

Inicie a leitura do texto da página com a turma e observem juntos as imagens apresentadas. Conte que, há muito tempo, as pessoas começaram a observar as formas ao seu redor: círculos como o Sol, e triângulos como as montanhas, por exemplo. Foi assim que nasceu a **Geometria**, que quer dizer “medir a Terra”.

Os antigos egípcios a utilizavam para construir pirâmides e desenhar campos. Hoje, usamos a geometria para muitas coisas: desenhar, construir casas, fazer brinquedos e até criar obras de arte.

Pergunte: E vocês? Já viram formas Geometria por aí? Quais formas vocês reconhecem aqui? Relacione as figuras geométricas apresentadas com objetos da sala de aula ou do dia a dia: janelas, mesas, azulejos etc. Incentive o uso de linguagem precisa e comparações criativas, como: “Essa planta tem folhas que parecem triângulos! Essa janela parece um retângulo gigante!”

FIGURAS GEOMÉTRICAS E SUA PRESENÇA NO DIA A DIA

OLHE AO REDOR. VOCÊ VÊ CÍRCULOS, QUADRADOS, TRIÂNGULOS E OUTRAS FORMAS? ESSAS FIGURAS GEOMÉTRICAS ESTÃO EM QUASE TUDO: NA NATUREZA, NAS JANELAS, NOS AZULEJOS, NAS MESAS E NOS BRINQUEDOS.



JANELA EM FORMATO DE RETÂNGULO.



PLANTA COM FOLHAS EM FORMATO DE TRIÂNGULO.



AZULEJOS PORTUGUESES COM OCTÓGONOS E QUADRADOS.

A **GEOMETRIA** É UMA ÁREA DA MATEMÁTICA QUE ESTUDA AS FORMAS. MUITOS ARTISTAS USAM A GEOMETRIA E SE INSPIRAM NESSAS FORMAS PARA CRIAR SUAS ARTES, COMO PINTURAS, DESENHOS E ESCULTURAS.

NAS IMAGENS APRESENTADAS, EXISTEM ALGUMAS FIGURAS GEOMÉTRICAS. VAMOS CONHECÊ-LAS?

FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBSERVE O DESENHO DE ALGUMAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.



- VOCÊ SABE O NOME DELAS? ESCREVA O NOME DE CADA UMA.

Círculo, retângulo, triângulo e quadrado.

Diversificando**Indicação de vídeo**

Neste episódio do programa Quintal da Cultura, os personagens Filomena e Ludovico exploram formas e funções de objetos, incentivando a pensar sobre design e arquitetura de maneira acessível e divertida.

- **Quintal da Cultura – Arquitetura das Coisas – 29/01/13.** Publicado pelo canal Quintal da Cultura. Disponível em: <https://youtu.be/MPCLd1ulRL0?si=cQwzsHePJosE5rKS>. Acesso em: 18 jul. 2025.

CONHECENDO O ARTISTA



O ARTISTA RUSSO **WASSILY KANDINSKY** (1866-1944) UTILIZAVA MUITAS FIGURAS GEOMÉTRICAS PARA CRIAR A SUA ARTE.



MUSEU DO GUGGENHEIM, NOVA YORK, EUA

LINHAS DE INTERSEÇÃO, 1923, DE WASSILY KANDINSKY. ÓLEO SOBRE TELA, 141 CM x 202 CM. MUSEU DO GUGGENHEIM, NOVA YORK, ESTADOS UNIDOS.

1 OBSERVE A IMAGEM E RESPONDA.



- O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM? QUAIS FIGURAS GEOMÉTRICAS VOCÊ RECONHECE? ESCREVA O NOME DELAS.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam: círculos, quadrados, triângulos, entre outros.

- COMO SERIA UMA HISTÓRIA INSPIRADA NESSA PINTURA?

Resposta pessoal.

2 DÊ UMA VOLTA POR ONDE VOCÊ MORA OU PELA ESCOLA E LISTE AS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE VOCÊ ENCONTRAR. QUANTAS VOCÊ CONSEGUIU IDENTIFICAR?

Resposta pessoal.

3 RECORTE PEDAÇOS DE PAPEL COLORIDO EM FORMAS GEOMÉTRICAS. AGORA, CRIE UMA COLAGEM COM ELAS. VOCÊ PODE USAR FOLHAS DE JORNAL, PANFLETOS E REVISTAS. INSPIRE-SE NA OBRA DE KANDINSKY.

61

Orientações didáticas

A arte abstrata, como a de Kandinsky, convida o observador a imaginar histórias, sentimentos e até sons por meio de formas, linhas e cores. Para Kandinsky, a arte era um caminho para expressar o que sentimos por dentro, sem precisar representar objetos ou pessoas do jeito como são na realidade. Para comunicar emoções, ele usava uma linguagem visual feita de cores vibrantes, formas geométricas e traços livres.

Esse tipo de arte, chamada abstrata, é diferente da arte figurativa, que mostra cenas, pessoas, animais ou paisagens reconhecíveis.

Essa comparação ajuda os estudantes a perceber como a arte pode ir além do que os olhos veem, abrindo espaço para a imaginação, a expressão pessoal e a criação com liberdade.

Durante a leitura da imagem, relacione os elementos presentes ali com as figuras já estudadas e incentive a nomeação das formas. Estimule os estudantes a imaginar histórias que poderiam surgir a partir da pintura, perguntando: Essa imagem poderia ser parte de um sonho? De um jogo? De um céu?

Diversificando

Sugestão de visita virtual

Tour virtual – Museu Guggenheim (coleção Kandinsky) Disponível em: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/guggenheim-365/kandinsky-360>. Acesso em: 18 jul. 2025.

Um passeio virtual interativo pela exposição de Kandinsky no Museu Guggenheim de Bilbao, permite explorar suas obras e refletir sobre a organização, as cores, as formas e a narrativa visual.

Orientações didáticas

O *design* está presente em nosso dia a dia, desde objetos simples até móveis e construções. O *designer* cria com intenção, unindo beleza e praticidade. Ao analisarem cadeiras criadas por diferentes artistas, os estudantes são estimulados a pensar nas funções dos objetos e na liberdade criativa envolvida em seu processo de criação.

Leia o texto da página com a turma, chamando a atenção para a palavra “*design*” e o conceito de unir forma e função. Mostre as imagens das cadeiras e faça outras perguntas pertinentes para estimular o estudante.

Converse com os estudantes sobre o que torna uma cadeira confortável, interessante ou diferente. Depois, proponha que cada estudante se imagine como *designer* e crie sua própria cadeira. Incentive o uso de formas geométricas, linhas ousadas e cores variadas. Pergunte: Sua cadeira é para descansar? Para brincar? Para ser usada por alguém especial?

QUEM CRIA COM FORMAS E ESPAÇOS

ARQUITETOS, ARTISTAS E **DESIGNERS** SÃO PESSOAS QUE TRABALHAM COM FORMAS E ESPAÇOS. ELES TRANSFORMAM IDEIAS EM REALIDADE.

DESIGN É A CRIAÇÃO DE ALGO PENSANDO NA APARÊNCIA E NA FUNCIONALIDADE, OU SEJA, NA FACILIDADE DE USAR ESSA CRIAÇÃO. PODEM-SE CRIAR BRINQUEDOS, ROUPAS, MÓVEIS E ATÉ CIDADES.

OBSERVE AS IMAGENS A SEGUIR. EM QUAL DESTAS CADEIRAS VOCÊ GOSTARIA DE SE SENTAR E DESCANSAR?



1. CADEIRA VERMELHA, DOS BRASILEIROS IRMÃOS CAMPANA.
2. CADEIRA THONET, DO AUSTRIACO MICHAEL THONET.
3. CADEIRA GHOST, DO FRANCÊS PHILIPPE STARCK.
4. CADEIRA, BERTOIA DE HARRY BERTOIA.
5. CHAISE-LONGUE, DE CHARLES E RAY EAMES.
6. CADEIRA SWAN, DE ARNE JACOBSEN.

QUEM CRIA OBJETOS É CHAMADO DE DESIGNER. CADA UM DOS CRIADORES DAS CADEIRAS DAS IMAGENS PENSOU EM UM JEITO ÚNICO DE UNIR BELEZA E CONFORTO PARA QUE AS PESSOAS PUDESSEM USÁ-LAS NO DIA A DIA.

- VOCÊ JÁ VIU ALGUMA CADEIRA BEM DIFERENTE? COMO ELA ERA?

Resposta pessoal.

SE VOCÊ FOSSE UM DESIGNER E TIVESSE QUE CRIAR UMA CADEIRA, COMO ELA SERIA? DESENHE-A NO ESPAÇO A SEGUIR.



ESPAÇOS DA ARTE

VOCÊ JÁ DESCOBRIU QUE A ARTE PODE ESTAR EM MUITOS LUGARES E ESPAÇOS, COMO RUAS, PRAÇAS, JARDINS, GALERIAS, ESCOLAS E MUSEUS.

VAMOS CONHECER UM DESSES ESPAÇOS. O **MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DE NITERÓI**, PROJETADO POR OSCAR NIEMEYER (1907-2012), PARECE UM DISCO VOADOR POUSADO NA PAISAGEM.



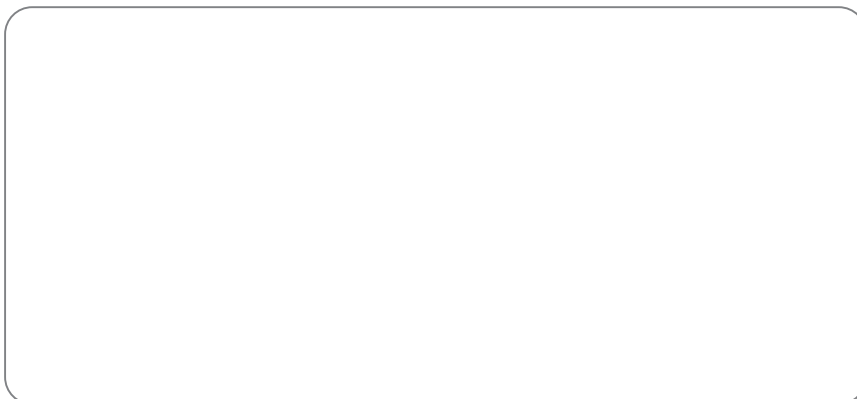
MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DE NITERÓI, RIO DE JANEIRO, 2025.

PARA QUE SERVE UM MUSEU?

UM MUSEU É UM LUGAR ONDE SÃO GUARDADAS E PRESERVADAS COISAS IMPORTANTES SOBRE O PASSADO E O PRESENTE. NELE, PODEMOS VER PINTURAS, ESCULTURAS, OBJETOS ANTIGOS, OSSOS DE DINOSSAUROS, ROUPAS DE OUTRAS ÉPOCAS E INVENÇÕES.

CONHECER UM MUSEU É APRENDER HISTÓRIA, ARTE E CIÊNCIA DE UM JEITO DIVERTIDO.

- VOCÊ JÁ VISITOU UM MUSEU? O QUE MAIS GOSTOU DE VER LÁ?
- AGORA VOCÊ É UM ARQUITETO. DESENHE O PRÉDIO DE UM NOVO MUSEU PARA A SUA CIDADE. O QUE VOCÊ COLOCARIA NELE?



63

Orientações didáticas

O museu é um dos espaços mais ricos de encontro com a arte e a história. Seu papel vai além da exposição: ele é também um lugar de aprendizado, memória, imaginação e reflexão. Apresentar edifícios como o Museu de Arte Contemporânea de Niterói permite que os estudantes percebam como a arquitetura também comunica e pode ser, por si só, uma obra de arte.

Leia com a turma o texto da página, destacando o projeto arquitetônico de Oscar Niemeyer e sua proposta visual inspirada na paisagem. Proponha uma conversa com perguntas como: Você já viu um prédio que parece uma escultura?

Retome e explique, de forma acessível, a função social e cultural dos museus, reforçando que eles guardam saberes, memórias e criações de diversos povos e tempos.

Em seguida, convide os estudantes a imaginar e desenhar um novo museu para sua cidade ou seu bairro. Incentive a criação de formas diferentes, detalhes arquitetônicos únicos e a escolha do que seria exposto nesse museu: arte, natureza, invenções, brinquedos etc.

Diversificando

Sugestão de visita virtual

Visita pelo Museu de Arte Contemporânea de Niterói. Disponível em: <https://culturanageroi.com.br/macniteroi/>. Acesso em: 18 jul. 2025. Uma visita digital ao icônico edifício projetado por Oscar Niemeyer, permitindo explorar sua arquitetura e suas exposições.

Orientações didáticas

A casa é um dos primeiros espaços simbólicos e afetivos que o estudante reconhece como seu. Representar esse espaço por meio da arte permite ampliar a percepção sobre as diferentes formas de habitar o mundo.

Organize a proposta do projeto em três etapas, conforme a estrutura apresentada no livro.

Construindo a casa:

Disponibilize materiais diversos (papelão, garrafas, rolos de papel, tecido, fita adesiva etc.). Oriente os estudantes a pensar como seria a casa ideal: Quantos cômodos? Onde ficam as portas e janelas? Há jardim ou terraço? Incentive a diversidade de ideias.

Criando histórias:

Depois da construção, oriente a criação de uma narrativa sobre quem vive nessa casa e por que ela é especial. A história pode ser escrita, narrada oralmente ou encenada. Oriente os estudantes a compartilharem as suas criações com os colegas em forma de sa-rau, contação de histórias ou teatro de maquetes.

PROJETO**OS LUGARES E SUAS HISTÓRIAS**

MORADIA É O LUGAR ONDE VIVEMOS E NOS SENTIMOS SEGUROS, NÃO IMPORTA O SEU TAMANHO. AS MORADIAS PODEM SER CASAS, APARTAMENTOS E RESIDÊNCIAS INDÍGENAS. EXISTEM VÁRIOS JEITOS DE MORAR: NO CAMPO, NA CIDADE, SOZINHO, EM COMUNIDADES, ENTRE OUTROS.

AGORA É A SUA VEZ! VOCÊ VAI CONSTRUIR A CASA DOS SEUS SONHOS. ANALISE OS PASSOS A SEGUIR.

PLANEJAMENTO E CRIAÇÃO**1. CONSTRUINDO A CASA**

- PENSE EM COMO SERIA SUA CASA DOS SONHOS.
- USANDO MATERIAIS RECICLÁVEIS (CAIXAS DE PAPELÃO, GARRAFAS, PEDAÇOS DE MADEIRA, COLA ETC.), CONSTRUA A MAQUETE DA SUA CASA.
- PENSE EM DETALHES: ONDE FICAM AS PORTAS? ESSE LUGAR É CONFORTÁVEL? O QUE MAIS PODE SER COLOCADO ALI?

2. CRIANDO HISTÓRIAS

- DEPOIS QUE A CASA ESTIVER PRONTA, CRIE UMA HISTÓRIA CURTA PARA ACOMPANHÁ-LA.
- QUEM MORA LÁ? QUE AVENTURAS JÁ ACONTECERAM NELA? POR QUE ELA É ESPECIAL?
- A HISTÓRIA PODE SER ESCRITA, NARRADA OU APRESENTADA DE FORMA TEATRAL.

3. REFLEXÃO FINAL

EM UMA RODA DE CONVERSA COM OS COLEGAS, TROQUEM IDEIAS A RESPEITO DOS QUESTIONAMENTOS A SEGUIR.

- O QUE VOCÊ APRENDEU SOBRE AS CASAS?
- O QUE FOI MAIS DIVERTIDO AO CRIAR SUA MAQUETE E SUA HISTÓRIA?
- COMO PODEMOS CUIDAR MELHOR DAS CASAS E DO MEIO AMBIENTE?

Reflexão final:

Promova uma roda de conversa com as perguntas propostas. Estimule o respeito às diferentes formas de morar e o pensamento sustentável.

Depois, organize com a turma uma exposição com as maquetes e histórias criadas. Convide outras turmas e familiares para visitar a mostra. Essa vivência valoriza os processos de criação, amplia o repertório coletivo e fortalece a autoestima e o protagonismo dos estudantes como artistas e autores de suas próprias narrativas visuais.

MOVIMENTOS E EMOÇÕES NA ARTE

PARA COMEÇAR



© ELISABETH DI CAVALCANTI/COLEÇÃO PARTICULAR

Carnaval, 1965, de Emílio Di Cavalcanti. Óleo sobre tela, 114 cm x 146 cm.

Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes percebam que se trata de uma festividade em que as pessoas estão dançando.



Observe a imagem e converse com os colegas.

- Há várias pessoas representadas na imagem. Em sua opinião, o que elas estão fazendo?
- De que forma as pessoas estão vestidas? Essa vestimenta é parecida com as usadas na atualidade? Como você as descreveria?
- Você conhece algum festejo parecido com o da imagem?

65

Objetivos gerais da seção

- Reconhecer o papel da arte na valorização da cultura brasileira.
- Relacionar o contexto histórico da Semana de Arte Moderna com a produção artística do Brasil.
- Estimular a curiosidade sobre biografias de artistas e sua relação com o tempo e a sociedade.

BNCC

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

Orientações didáticas

Esta Unidade convida os estudantes a descobrirem como o corpo e o movimento podem ser meios potentes de expressão artística, cultural e emocional. Ao longo das propostas, os estudantes exploram as múltiplas formas de dançar presentes em diferentes culturas, tempos e espaços, reconhecendo a dança como linguagem que comunica sentimentos, histórias e identidades.

Por meio da apreciação de coreografias, videodanças e artistas da América Latina e da África, os estudantes ampliam seu repertório cultural e aprendem a valorizar a diversidade das expressões corporais.

Conduza uma conversa inicial destacando as cores vibrantes da obra **Carnaval**, de Di Cavalcanti, o movimento das figuras, os trajés dos personagens e o ambiente de festa retratado. Incentive os estudantes a nomearem o que veem, compartilhando diferentes interpretações. Isso contribui para o desenvolvimento de repertórios culturais e do respeito às pluralidades.

Encoraje os estudantes a relacionarem a imagem com experiências pessoais, como festas da sua comunidade ou do seu estado. Trabalhe com eles as questões propostas.

A escuta ativa das respostas e observações dos estudantes amplia o vocabulário visual e cultural da turma, além de abrir espaço para explorar a obra de outros artistas brasileiros que retratam a festa, a música, o povo e o cotidiano.

Orientações didáticas

Nesta página, apresenta-se o artista Di Cavalcanti, uma figura central para o entendimento da arte brasileira moderna. O texto biográfico serve como ponto de partida para explorar com os estudantes a importância dos artistas como observadores e narradores de seu tempo. Di Cavalcanti retratou o cotidiano das pessoas, a alegria popular, festas, músicos e tradições culturais, exaltando a brasilidade em suas obras.

Reforce com a turma o papel da Semana de Arte Moderna de 1922 como um marco na história da arte brasileira e ajude os estudantes a entenderem que a arte pode ser uma forma de valorizar a cultura do país.

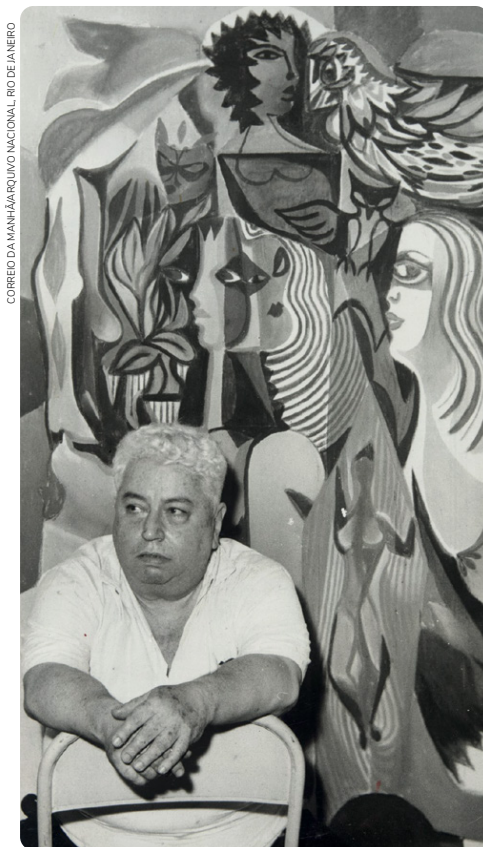
Se possível, leve para a sala outras obras do artista e converse sobre as cores, temas e sentimentos presentes nelas. Proponha que os estudantes pensem: “Se eu fosse um artista e quisesse mostrar a cultura do meu lugar, o que eu pintaria?”

Atividade complementar

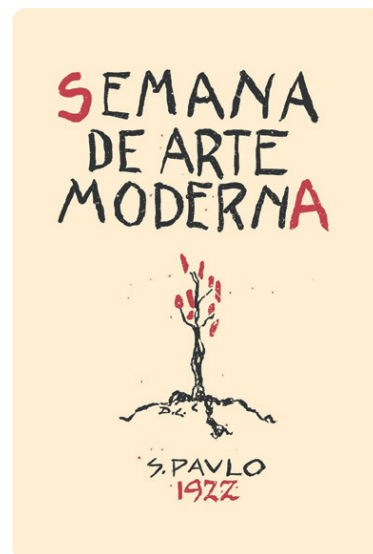
Incentive os estudantes a pesquisarem com seus familiares ou em sala de aula artistas que retratam sua cidade ou estado.

CONHECENDO O ARTISTA**Emiliano Di Cavalcanti: o pintor das cores do Brasil**

Emiliano Di Cavalcanti nasceu no Rio de Janeiro, em 1897. Desde pequeno gostava de desenhar e mostrar, com suas obras, a alegria do povo brasileiro, como na imagem de abertura desta unidade. Di Cavalcanti queria que a arte brasileira mostrasse as pessoas e a cultura do Brasil, por isso usava muitas cores fortes e personagens alegres.



CORREIO DA MANHÃ/ARQUIVO NACIONAL, RIO DE JANEIRO



© ELISABETH DI CAVALCANTI/BILOTECA MÁRIO DE ANDRADE, SÃO PAULO

Cartaz criado por Di Cavalcanti para a Semana de Arte Moderna de 1922, em São Paulo.

Di Cavalcanti, artista importante do Modernismo brasileiro, em 1965.

Di Cavalcanti fez parte da Semana de Arte Moderna de 1922, um evento que mudou a arte no Brasil. Ele continuou pintando até sua morte, em 1976. Suas obras estão em museus e galerias, e até hoje encantam muita gente.

Diversificando**Indicação de vídeo:**

- **Quintal da Cultura – Semana de Arte Moderna.** O personagem Ludovico toca uma música de Heitor Villa-Lobos e explica sobre a música na Semana de Arte Moderna de forma divertida para os estudantes. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xYTDb1LtZFK>. Acesso em: 19 jul. 2025.

O CORPO CONTA HISTÓRIAS



MUSEU BRITÂNICO, LONDRES, REINO UNIDO

Dançarinas e Música no Egito Antigo. Cerca de 1400 a.C. Túmulo de Nebamun, Tebas, Egito.

Afresco sobre gesso. Museu Britânico, Londres. 1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes apontem que as pessoas estão dançando e tocando instrumentos musicais.



Observe a imagem apresentada.

- 1 Descreva os detalhes que você observa na imagem. Quem são as pessoas retratadas? O que elas estão fazendo? 2. Resposta pessoal.
- 2 Quais elementos da imagem mais chamam a sua atenção? Por quê?

A imagem mostrada é um **afresco**. No Egito Antigo, a música e a dança eram muito valorizadas e faziam parte de festas e rituais para celebrar momentos importantes.

Mas e na sociedade da qual você faz parte? Ainda são usadas dança e música com o mesmo intuito? Converse com os colegas a respeito disso.

O **balé**, por exemplo, é uma dança clássica que combina movimentos suaves com giros, saltos e postura elegante. É muito praticada em teatros e escolas de dança.

Vocabulário

Afresco: técnica de pintura muito antiga, usada principalmente em paredes e tetos. O nome vem do italiano *al fresco*, que significa “fresco”, porque a tinta é aplicada sobre uma camada de gesso ainda úmida.

67

Orientações didáticas

O Egito Antigo foi uma das civilizações mais fascinantes da história, surgindo às margens do Rio Nilo há milhares de anos. Os egípcios construíram pirâmides gigantes, criaram formas de escrita chamadas hieróglifos e desenvolveram uma rica cultura cheia de saberes, crenças e tradições. A arte fazia parte da vida cotidiana, sendo usada para contar histórias, homenagear deuses e celebrar a vida.

A dança e a música eram elementos importantes nessas celebrações e rituais. Homens e mulheres dançavam em festas religiosas, cerimônias e em momentos especiais, muitas vezes acompanhados por instrumentos como harpas, flautas e tambores.

A imagem apresentada retrata uma cena de dança e música no Egito Antigo, demonstrando como o corpo era utilizado para expressar histórias, crenças e momentos de celebração. Aprecie a imagem coletivamente, convidando os estudantes a observar os gestos, as roupas, os instrumentos musicais e a forma como os corpos estão representados.

Durante a apreciação da imagem, conduza os estudantes em um diálogo sobre como essas representações visuais integram a história da humanidade. Utilize as perguntas propostas para iniciar a conversa e incentive-os a perceber que o corpo e a arte são capazes de narrar histórias mesmo sem o uso de palavras.

Destaque a importância das manifestações artísticas nas diversas culturas e promova comparações com danças e músicas conhecidas pelos estudantes, especialmente aquelas presentes em seu cotidiano e comunidade.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender como a arte pode registrar histórias e culturas de civilizações antigas.
- Observar elementos visuais e gestuais presentes nas representações artísticas do Egito Antigo.
- Relacionar a arte com o corpo em movimento, por meio da dança e da música.
- Ampliar o repertório cultural e histórico dos estudantes por meio da apreciação de pinturas murais.

Orientações didáticas

Esta atividade propõe uma escuta atenta e sensível do corpo em movimento. A dança é abordada como linguagem expressiva, capaz de comunicar emoções e estados de espírito.

Leia o texto com os estudantes e oriente-os e a escolherem uma música de sua preferência e, a partir dela, explorar diferentes formas de movimentar o corpo.

Trabalhe oralmente com a turma as perguntas dos itens 2 e 3, incentivando a troca entre os alunos e contribuindo para o exercício da criatividade. A atividade 4 estimula a expressão corporal livre, sem modelos prontos, permitindo que cada estudante encontre sua própria maneira de se mover. Após a atividade prática, proponha que façam os registros no espaço indicado, e desenhem os movimentos que mais gostaram de fazer.

Atividade complementar

Incentive os estudantes a formar duplas e observar os movimentos um do outro. Cada um pode tentar imitar o gesto do colega e conversar sobre o que cada movimento comunica.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Proponha que a o estudante convide alguém da família para dançar uma música juntos. Depois, ele pode relatar como foi a experiência e o que sentiram ao dançar.

Dança e movimento: expressões do corpo

Movimentando nosso corpo, podemos contar muitas histórias. Por meio da dança, expressamos sentimentos como alegria, tristeza, surpresa, entre outros. Desde muito tempo, as pessoas usam a dança para celebrar momentos especiais, divertir-se e conectar-se com as outras.

**Atividades**

- 1 Escolha uma música e dance livremente. Escreva o nome da música e do artista que escolheu no espaço a seguir.
Resposta pessoal.
- 2 Como seu corpo se move quando está feliz? E quando está tranquilo?
- 3 Como você dançaria se estivesse animado ou curioso? Tente dançar como se estivesse sonolento. Como seria esse movimento?
- 4 Experimente criar um passo de dança para cada emoção: alegria, medo, surpresa e calma. Desenhe os movimentos que mais gostou de fazer.

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

O conteúdo deste capítulo contempla o Tema Contemporâneo Transversal: Multiculturalismo, uma vez que aborda uma variedade de danças e ritmos tanto brasileiros como de outros países, aproximando o estudante dessas manifestações culturais de forma a valorizar a pluralidade.

A dança pode estar em diversos lugares, como nos palcos ou no cinema. Existem danças, como o breakdance e a dança de salão, que podem ser consideradas uma modalidade esportiva.

Breakdance é um tipo de dança de rua que surgiu nas ruas da cidade de Nova York, nos Estados Unidos, durante os anos 1970. É uma mistura de acrobacias, ginástica e muita criatividade! Os dançarinos são chamados de b-boys e b-girls e usam o corpo todo para criar movimentos como girar no chão, fazer estrelas com as mãos e até mesmo congelar em poses.

Observe a imagem do espetáculo **Velox**, de Deborah Colker.



Companhia Deborah Colker durante apresentação do espetáculo **Velox**, que mistura dança e escalada, 2013.

No espetáculo **Velox**, os bailarinos fazem movimentos inspirados no esporte, como correr, escalar e saltar. Nesse espetáculo, o corpo é explorado em ação, mostrando como ele pode contar histórias por meio da dança, do movimento e do equilíbrio.

CONHECENDO O ARTISTA

Deborah Colker (nascida em 1960) é uma coreógrafa brasileira famosa por suas danças que combinam acrobacias, esportes e movimentos do dia a dia.

69

Orientações didáticas

A proposta da página é ampliar a visão dos estudantes sobre onde e como a dança acontece, valorizando sua presença em espaços não convencionais, como a rua e o Apresente à turma o conceito

de breakdance e, se possível, convide-os a assistir a vídeos sobre esse tipo de dança. Para isso você pode usar a indicação do boxe Diversificando.

Em seguida, chame a atenção e para os movimentos corporais na imagem do espetáculo **Velox**, da coreógrafa Deborah Colker. Promova uma roda de conversa com perguntas, como:

- Você já viu pessoas dançando na rua?
- Como a dança pode ser parecida com o esporte?
- O que os dançarinos da imagem e do vídeo estão fazendo com o corpo?
- Que sensações esses movimentos transmitem?
- Reforce a ideia de que a dança pode expressar equilíbrio, força, leveza e também brincadeira.

Diversificando

Indicação de vídeo:

Bart vs Phil Wizard (TOP 8) Red Bull BC One 2021 (PT-BR) Comentários. Publicado pelo canal by JP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vYpMQI3Idls>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Orientações didáticas

A proposta desta página é promover o reconhecimento das manifestações culturais brasileiras, com ênfase no frevo como estilo de dança e expressão cultural do Nordeste. Explique o contexto histórico e artístico do frevo.

O frevo é uma manifestação cultural originada no final do século XIX em Pernambuco, especialmente nas cidades de Recife e Olinda. Surgiu a partir das bandas militares que tocavam marchas aceleradas durante o Carnaval, inspirando movimentos corporais ágeis e acrobáticos feitos por capoeiristas, que deram origem à dança.

A palavra "frevo" vem de "fervor", refletindo a energia da festa. Os passos envolvem saltos, giros e agachamentos, exigindo muita agilidade. O guarda-chuva colorido, símbolo do frevo, era inicialmente usado para disfarçar armas e hoje é um importante adereço cênico.

Reconhecido pela UNESCO como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade em 2012, o frevo é uma expressão viva da identidade pernambucana e do Carnaval brasileiro.

Converse com os estudantes sobre as danças que eles conhecem ou praticam, e como cada uma envolve movimentos e emoções diferentes. Incentive a escuta de trechos de músicas variadas (frevo, samba, forró, balé, hip-hop, entre outros, sugestões abaixo) e proponha uma exploração livre de movimentos conforme cada ritmo.

Questione:

- Como seu corpo se move ao som do frevo? E de um samba?
- Qual movimento representa alegria?
- Como dançaríamos se estivéssemos tristes?

Ritmos e gestos: como a dança une emoção e cultura

A dança existe em todas as partes do mundo e faz parte da cultura de cada povo. Podemos sentir diferentes emoções através dos ritmos e dos gestos que usamos ao dançar.



Passistas de frevo em Recife, Pernambuco.

A imagem apresentada é do frevo, um estilo de dança e música brasileiro, muito popular no Carnaval de Pernambuco. A palavra vem do verbo "fervor", porque a dança é cheia de energia e movimentos rápidos.

Os dançarinos de frevo, chamados **passistas**, fazem movimentos ágeis e acrobáticos, como saltos e giros, que exigem equilíbrio e habilidade. Eles usam pequenas sombrinhas coloridas que, inicialmente, eram usadas para se proteger do sol, mas foram incorporadas à dança e ao figurino.



Atividades

- 1 Ouça diferentes estilos de música (samba, forró, hip-hop, balé, frevo). Como seu corpo reage a cada um? *Resposta pessoal.*
- 2 Tente fazer gestos de acordo com cada música e observe como eles transmitem sentimentos diferentes.

70

Diversificando

Indicação de músicas:

- **Frevo** – “Vassourinhas” – Orquestra Capiba
- **Samba** – “Aquarela” – Ary Barroso
- **Forró** – “Asa Branca” – Luiz Gonzaga
- **Balé / Valsa** – “Valse des Fleurs” – Tchaikovsky
- **Hip-Hop** (Dança Urbana) – “Planet Rock” – Afrika Bambaataa & The Soulsonic Force
- **Valsa Clássica** – “The Blue Danube” – Johann Strauss II

Criando passos e coreografias

Você sabe o que é coreografia?

Coreografia é quando organizamos os passos de uma dança para contar uma história ou combinar os movimentos com a música. É como um jogo, onde cada passo tem seu lugar e todos dançam juntos seguindo uma ordem.

Você já brincou de imitar alguém dançando? Ou já seguiu os movimentos de uma música? Isso também é coreografia.

Observe nas imagens a seguir, exemplos de apresentações de diferentes coreografias.



JOSE LUIZ PEDERNEIRAS



JOSE LUIZ PEDERNEIRAS

Grupo Corpo apresentando o espetáculo **O corpo** com coreografia de Rodrigo Pederneiras, 2000.

Orientações didáticas

Leia o texto da página com os estudantes, destacando o que é coreografia e explicando que dançar não é apenas movimentar o corpo de forma aleatória, mas organizar passos de forma intencional para expressar sentimentos, contar histórias ou transmitir ideias. Mostre as imagens do Grupo Corpo e converse sobre elas, perguntando o que os estudantes percebem nas fotos, como acham que os dançarinos combinaram os movimentos e que emoções ou mensagens as imagens transmitem. Retome com a turma os conteúdos já trabalhados sobre ritmo, movimento e expressão, reforçando como o ritmo orienta os passos da dança e como o corpo pode ser usado para se comunicar sem palavras.

Observe com atenção e valorize os exemplos trazidos pelos estudantes, chamando a atenção para a diversidade das experiências e mostrando que toda forma de dança, seja ela de palco, de festa ou de brincadeira, é válida e importante. Garanta que todos ouçam as respostas dos colegas com respeito e interesse, reforçando a construção de um ambiente acolhedor.

Orientações didáticas

Nesta página, os estudantes são convidados a experimentar a criação de uma coreografia, reforçando o conceito de organização de movimentos corporais com intencionalidade artística. O destaque dado ao Grupo Corpo amplia o repertório cultural dos estudantes ao apresentar uma companhia brasileira de referência internacional.

Converse sobre o texto da página. Em seguida, desenvolva a atividade, ajudando-os a identificar movimentos simples, repeti-los e organizá-los em sequência. Valorize a colaboração e o respeito à criatividade de cada grupo.

Depois das apresentações, converse com os estudantes sobre o processo de criação. Pergunte o que quiseram mostrar, como pensaram os passos, como decidiram o ritmo e o deslocamento.

Atividade complementar

Proponha que os estudantes criem um nome e um título para a coreografia elaborada, e que desenhem os principais movimentos como forma de registrar a composição. Se possível, grave as apresentações e compartilhe com as famílias ou com outras turmas da escola.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Incentive os estudantes a ensinarem em casa a coreografia criada e a descobrirem com seus familiares quais danças eles conheciam ou praticavam na infância. Isso valoriza o diálogo entre gerações e a diversidade cultural no ambiente familiar.

O **Grupo Corpo** é uma companhia de dança brasileira criada em 1975, em Minas Gerais. Suas apresentações combinam balé e dança contemporânea, explorando movimentos suaves e expressivos.

A companhia é conhecida por criar coreografias que destacam a cultura brasileira por meio da música e dos gestos dos bailarinos. O grupo já se apresentou em diversos países e é reconhecido pelo seu estilo único de dança.



Bailarinos do Grupo Corpo em ensaio, 2014.



Atividades

Inventando uma coreografia

Criar coreografias é uma forma de contar histórias com o corpo. Coreografia é uma sequência de movimentos que formam uma dança.

Passo a passo

- Escolha uma música e crie três movimentos diferentes, que podem ser: pular, girar, bater palmas, mexer os braços e as pernas.
- Coloque os movimentos em uma ordem e repita algumas vezes. Agora, você tem uma coreografia.
- Tente dançar junto com um colega e ensaiem.
- Apresentem sua dança para a turma.

72

Diversificando

Indicação de vídeo

- **Grupo Corpo – Parabelo – 1997.** Publicado pelo canal GrupoCorpoOficial. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e0UEsriM35I>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Assista com os estudantes à apresentação do Grupo Corpo e converse sobre o que observaram: os tipos de movimentos, a música utilizada, as sensações provocadas.

Outras formas de dança

Existem muitas formas e tipos de dança nos diferentes lugares do mundo. Cada estilo tem seus próprios movimentos e significados. Cada dança tem seu próprio ritmo e jeito de se expressar, mostrando a cultura e a história dos povos.

Apresentação de balé.
Moscou, Rússia, 2022.



NIKOLAY VINKUROV / ALAMY / FOTODARENA

O **flamenco**, muito popular na Espanha e geralmente dançado em duplas, tem sapateados fortes e expressões marcantes.

Casal dançando flamenco, 2008.



JACK GSHUTTERSTOCK

O **tango** é uma dança argentina, de passos firmes e giros, dançada em duplas, em que um guia o outro.

Dançarinos dançando tango. Argentina, 2006.



STEVE BARZES / SHUTTERSTOCK

73

Promova uma atividade de escuta musical com trechos representativos de cada dança e oriente os estudantes a realizar pequenos gestos ou passos inspirados nos estilos apresentados. Não é necessário replicar os movimentos com rigor técnico, mas sim criar conexões com o conteúdo e com as sensações evocadas.

Balé (França): Surgido nas cortes francesas no século XVII, o balé é uma dança erudita marcada pela leveza, precisão técnica e narrativa corporal, com movimentos que exigem disciplina e controle.

Flamenco (Espanha): Originário da região da Andaluzia, o flamenco combina canto, dança e palmas, expressando emoções intensas por meio de sapateados vigorosos, gestos marcantes e improvisação.

Tango (Argentina): Nascido em Buenos Aires no final do século XIX, o tango é uma dança de salão marcada pela conexão entre os pares, movimentos elegantes e dramáticos, e forte influência da cultura urbana portenha.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Convide os estudantes a conversarem com seus familiares sobre estilos de dança que fazem parte da história da família: danças típicas regionais, festas tradicionais ou músicas que embalaram momentos importantes. Os relatos podem ser compartilhados em sala de aula e registrados em um mural coletivo.

Orientações didáticas

Esta página introduz aos estudantes três estilos de dança com origem em diferentes países: o balé (França), o flamenco (Espanha) e o tango (Argentina). Incentive a observação das imagens e estimule uma conversa sobre as roupas, os movimentos e os sentimentos que as danças transmitem. Reforce a ideia de que a dança é uma linguagem que expressa cultura, emoção e história.

Orientações didáticas

Esta página amplia a diversidade cultural abordada anteriormente, com destaque para três manifestações de dança:

Ahouach (Marrocos): Dança tradicional coletiva praticada pelas comunidades berberes, especialmente no sul do Marrocos. O ahouach envolve um grande grupo de homens e mulheres em círculo, que dançam em sincronia com cantos e ritmos de percussão, celebrando a união, a identidade cultural e momentos festivos da comunidade.

Street dance/Breakdance (Estados Unidos): Originado nos bairros periféricos de Nova York na década de 1970, o *breakdance* faz parte da cultura hip-hop e inclui movimentos acrobáticos, giros e improvisações. É uma dança urbana de resistência e expressão da juventude, com forte identidade cultural e visual.

Samba de Roda (Brasil): Expressão cultural afro-brasileira surgida no Recôncavo Baiano, une música, canto, percussão e dança em roda. Está ligada às festas populares e celebrações religiosas, com forte presença do ritmo do samba, improvisação nos passos e uso do corpo como meio de expressão e resistência.

Proponha uma roda de conversa sobre o que os estudantes percebem nessas danças: os instrumentos, os trajes, o modo como as pessoas se movimentam. Estimule comparações e relações com danças locais conhecidas pelos estudantes.

A **ahouach**, dança marroquina, valoriza a coletividade e a comunidade. A performance junta canto, dança e percussão.

Grupo de ahouach no Marrocos, 2020.



ZUMA PRESS / ALAMY / FOTOARENA



SEVENTYFOURSHUTTERSTOCK

O **street dance**, assim como o **breakdance**, surgiu nas ruas e envolve movimentos criativos, como giros e saltos. É muito presente no hip-hop.

Grupo de breakdance, 2024.

O **samba de roda** é dançado em grupo, com palmas e músicas animadas.

Apresentação de samba de roda. Alagoas, 2022.



CESAR DINIZ/PULSAR IMAGENS

Atividade complementar

Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo escolherá uma das danças apresentadas e fará um cartaz com colagens, desenhos e palavras que representem suas características principais. Ao final, os grupos podem apresentar seus cartazes para a turma.

Sapatos para dançar

Você sabia que, para cada tipo de dança, existe um sapato específico que ajuda os dançarinos a se movimentarem com mais conforto e segurança?

Os modelos variam conforme o estilo da dança e os tipos de movimentos exigidos. Observe os modelos a seguir.



Atividades

Imagine que você é um dançarino e precisa de um sapato para dançar. Como seria o seu sapato? Desenhe em uma folha separada.

Resposta pessoal.

Sapatilhas de meia-ponta

Usadas no balé por iniciantes e profissionais em ensaios. Feita de tecido ou couro, é flexível e facilita o controle dos movimentos.

Sapatilhas de meia-ponta.



ROBYNLEIGHSHUTTERSTOCK

NEW AFRICA SHUTTERSTOCK



Sapatilhas de ponta

Utilizadas por bailarinas experientes, tem estrutura reforçada que permite dançar na ponta dos pés.

Sapatilhas de ponta.

75

Orientações didáticas

A proposta desta página é uma ótima oportunidade para explorar com os estudantes a importância dos acessórios e figurinos no universo da dança, estimulando a observação, criatividade e expressão pessoal. Inicie com uma leitura compartilhada da página, destacando como os adereços (por exemplo, sapatos) contribuem para o estilo e a identidade de diferentes danças. Em seguida, conduza a atividade de desenho do sapato, incentivando os estudantes a criarem modelos únicos, inspirados nas danças estudadas ou em suas próprias ideias.

Numa roda de conversa e apreciação, cada estudante apresenta seu desenho, explica suas escolhas e ouve os comentários dos colegas. Essa troca promove o olhar sensível, o respeito pelas produções do grupo e amplia o repertório visual e cultural dos estudantes.

Os sapatos apresentados – meia-ponta e ponta – são usados no balé, chamam atenção para as imagens, pergunte se conhecem, já usaram etc. Após a leitura e observação, incentive os estudantes a pensarem sobre a funcionalidade dos sapatos e os movimentos que eles permitem. Se possível, apresente alguns vídeos sobre as sapatilhas.

Diversificando

Indicação de vídeo

- **Conhecendo a Sapatilha de Ponta – Parte 1.** Publicado pelo canal Escola Bolshoi Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CTeXscVVHCw>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Este vídeo apresenta o universo das sapatilhas de ponta no balé clássico, destacando a importância da técnica, da preparação corporal e do tempo necessário para o uso seguro deste acessório tão simbólico da dança. O trabalho com este vídeo é oportuno para ampliar o repertório dos estudantes e aproximá-los da experiência real de quem pratica o balé.

Orientações didáticas

Esta página complementa o conteúdo da anterior, aprofundando o conhecimento dos estudantes sobre a relação entre dança e vestuário. Aqui, são apresentados sapatos típicos de danças como flamenco, tango e *street dance*.

Proponha uma conversa sobre o que os estudantes perceberam em relação aos diferentes formatos, materiais e objetivos de cada sapato. O sapato de flamenco, por exemplo, tem cravos na sola para marcar o ritmo; o de tango facilita os giros e exige elegância; já o tênis de dança oferece conforto e liberdade para movimentos mais acrobáticos.

Use este conteúdo como oportunidade para discutir também diversidade cultural, mostrando como cada povo se expressa por meio da dança, da música e da indumentária.

Atividade complementar

Organize uma roda de apresentação: cada grupo de estudantes escolhe um dos calçados apresentados e cria um cartaz explicativo com informações sobre o tipo de dança associada, os movimentos característicos e a cultura de origem. Se possível, inclua vídeos curtos para ilustrar cada dança.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 5**, consulte as orientações presentes na página 12.

JAVIER ARRIZURI/SHUTTERSTOCK



Sapatos de flamenco

Têm solado rígido e cravos de metal na sola para produzir som nos sapateados.

Sapatos de flamenco.

Sapatos de tango

Têm salto médio ou alto para mulheres e sola flexível para homens, facilitando giros e deslizamentos.

Sapatos de tango.



300DP/SHUTTERSTOCK

LUCKY BUSINESS/SHUTTERSTOCK



Tênis de dança

Usados no *street dance* e em danças urbanas, têm amortecimento e solado flexível para saltos e giros.

Tênis de dança.

OLHA QUE INTERESSANTE



O sapato plataforma de Carmen Miranda

Carmen Miranda (1909-1955) foi uma cantora e atriz **luso-brasileira**. Ela ficou conhecida por seu estilo e figurinos cheios de cores e detalhes. Um dos itens mais chamativos eram os sapatos plataforma: um calçado alto e de solado grosso feitos sob medida. O sapato ajudava a compor seu figurino inspirado na cultura tropical, com vestidos coloridos e turbantes enfeitados com frutas.

No Rio de Janeiro, há um museu em homenagem a Carmen Miranda, com seu acervo de figurinos e outros itens que ajudam a contar a história da artista.



PICTORIAL PRESS LTD / ALAMY / FOTODAREVA

Retrato de Carmen Miranda em 1941.



FERNANDO DONASCIO/HAPPRESS

Sapatos de Carmen Miranda.

Vocabulário

Luso-brasileira: refere-se a algo ou alguém que tem relação com Portugal e Brasil ao mesmo tempo. Carmen Miranda nasceu em Portugal e viveu no Brasil.

Orientações didáticas

A imagem e o texto apresentam Carmen Miranda, uma das figuras mais icônicas da cultura luso-brasileira. Sua imagem ficou marcada pelos figurinos exuberantes e pelo uso de sapatos plataforma, que também se tornaram símbolo de identidade cultural e expressão artística.

Aproveite o conteúdo para gerar nos estudantes reflexões sobre como roupas e acessórios (como o sapato de Carmen Miranda) podem comunicar elementos de uma cultura. Questione: por que ela se vestia assim? O que ela queria mostrar sobre o Brasil? Como a arte se mistura com o entretenimento, a música e a moda?

Proponha uma leitura crítica das imagens e discuta a ideia de identidade cultural. Você pode ampliar a discussão com outras personalidades que marcaram a cultura brasileira com estilo próprio.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Convide as famílias a compartilharem memórias ou objetos antigos ligados à cultura brasileira (como roupas de carnaval, LPs ou CDs de cantores famosos ou acessórios típicos). Essas histórias enriquecem o repertório visual e afetivo dos estudantes.

OED

Convide os estudantes a observar o **infográfico** “Formas de dança no Brasil” e a descobrir as diferentes manifestações culturais representadas. Converse sobre como cada dança expressa tradições e modos de vida de distintas regiões do país. Depois, incentive-os a pesquisar uma dança típica da sua região e compartilhar com a turma curiosidades sobre sua origem, ritmo e vestimentas.

Diversificando

Indicação de vídeos:

- **Pequenos Ilustres: Carmem Miranda (Combo História + Música) - Educação Infantil.** Publicado pelo canal Pequenos Ilustres. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6Bg0OMdMuy0>. Acesso em: 20 jul. 2025. Apresenta trajetória de Carmen Miranda de forma lúdica e musical para o público infantil, unindo animação e conteúdo educativo.

Orientações didáticas

Esta atividade propõe que os estudantes personalizem um sapato inspirado no estilo de Carmen Miranda, explorando cores, formas e elementos decorativos que remetam à estética da artista. A proposta incentiva a experimentação visual e a valorização de símbolos culturais associados à brasilidade, como a alegria, o tropicalismo e o uso de adereços chamativos.

Antes de iniciar a atividade, apresente imagens dos figurinos utilizados por Carmen Miranda. Você pode projetar as imagens em sala ou organizá-las em fichas para uma roda de conversa com os estudantes. Durante esse momento, estimule a observação de elementos visuais marcantes, como cores vibrantes, frutas, flores e brilhos, promovendo um diálogo sobre o que essas escolhas comunicam.

Em seguida, oriente os estudantes a criarem seus próprios desenhos de sapatos, incorporando essas referências de forma criativa e autoral. Ao final, promova uma roda de partilha, convidando cada criança a apresentar sua criação e comentar sobre as escolhas feitas no processo.

Diversificando**Indicação de livro:**

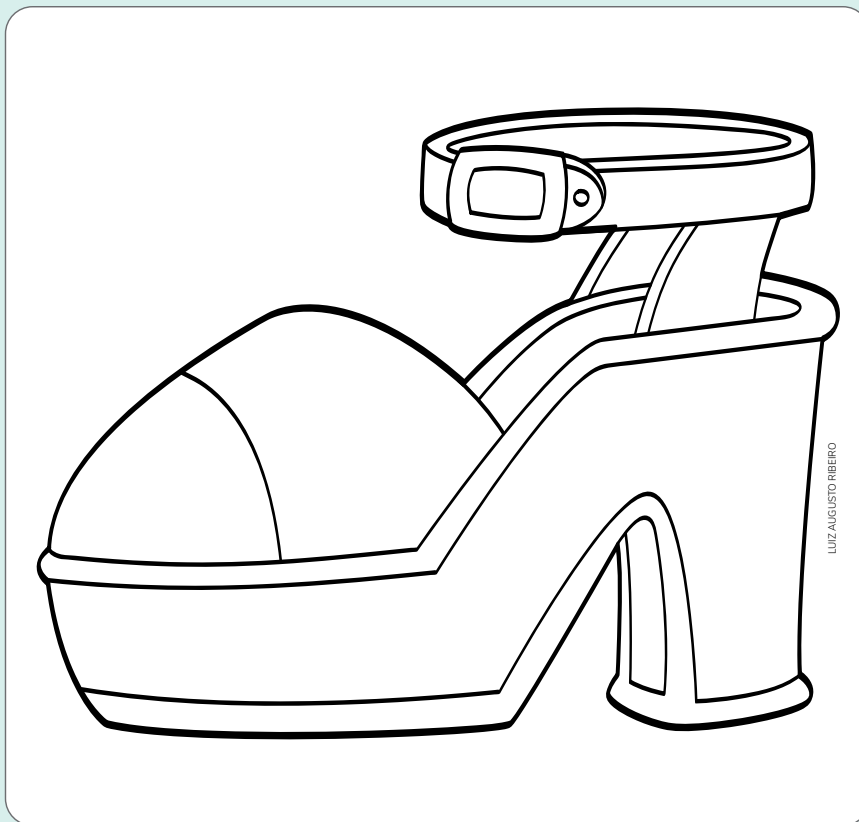
- Carmen: a grande pequena notável, de He-loisa Seixas e Julia Romeu. Editora Pequena Zahar. O livro apresenta, de forma leve e envolvente, a trajetória de Carmen Miranda e sua contribuição para a identidade cultural brasileira. A obra combina texto biográfico, ilustrações vibrantes e letras de músicas.

**Atividade****Vamos decorar o sapato plataforma de Carmen Miranda**

Veja a seguir o desenho de um sapato plataforma igual aos que Carmen Miranda usava. Pinte e decore o sapato do jeito que quiser.

Passo a passo

- Olhe bem para o sapato desenhado na página.
- Use lápis de cor, giz de cera ou canetas hidrográficas para pintá-lo com cores bem alegres e muitos enfeites.
- Depois de terminar, mostre seu sapato para um colega e conte sobre suas criações.



LUIZ AUGUSTO RIBEIRO

Atividade complementar

Proponha que os estudantes criem um "figurino completo" para acompanhar o sapato decorado. Eles podem desenhar ou montar colagens com roupas e acessórios inspirados no estilo de Carmen Miranda, usando papéis coloridos, tecidos e materiais recicláveis.

Dançar juntos: movimentos que contam histórias

Dançar em grupo também é muito divertido! Você já percebeu como nosso corpo pode contar histórias apenas com os movimentos? Podemos pular como um sapo, balançar como as ondas do mar ou girar como uma bailarina no palco.

Grupo de Dança da Udesc Cefid, de Santa Catarina. Coreografia **A Gente se Acostuma?**, 2023.



CRISTIANO PRIM FOTOS/DIVULGAÇÃO

Movimentos que vêm de longe

Imagine um grande círculo formado por pessoas dançando juntas. Esse é um jeito comum de dançar em muitos lugares.

Para alguns povos indígenas do Brasil, como os Guarani Kaiowá, a dança é uma maneira de agradecer à natureza e lembrar dos ensinamentos de seus ancestrais. Eles fazem movimentos que imitam animais e elementos da floresta.



DIVULGAÇÃO

Companhia Mandi'ô no espetáculo de dança e teatro **Ara Pyahu**, que conta a história do Povo Guarani Kaiowá, 2016.

79

- **Relação entre os corpos:** observe com os estudantes como os dançarinos interagem – em pares, em grupo, apoiando-se ou criando formas coletivas – demonstrando cooperação e sincronia.
- **Expressividade corporal:** explore com a turma que tipo de emoção ou ação cada corpo pode estar representando: força, leveza, união, resistência, celebração.
- **Ocupação do espaço:** analisem juntos como os artistas se distribuem no palco – formando círculos, linhas, níveis altos e baixos – e como isso influencia a narrativa da dança.
- **Figurinos e elementos visuais:** incentive a observação dos figurinos, das cores e pinturas corporais, como na imagem inferior, em que os pés pintados remetem ao vínculo com a terra, à ancestralidade e à natureza.
- **Iluminação e ambiente cênico:** discuta como a luz e o cenário reforçam o clima da apresentação e ajudam a destacar os movimentos.

Os estudantes também são convidados a conhecer práticas de dança de povos indígenas brasileiros, como os Guarani Kaiowá. Explique que, nesses contextos, a dança é também um gesto de agradecimento, conexão com a natureza e preservação da memória ancestral. Valorize essas manifestações e incentive o respeito à diversidade cultural.

Orientações didáticas

A proposta desta página é ampliar a percepção dos estudantes sobre a dança em grupo como linguagem expressiva que conta histórias, transmite emoções e promove conexão com os outros. Inicie a atividade promovendo a leitura das imagens: incentive a turma a observar com atenção os corpos dos dançarinos, suas posturas, gestos e interações.

Chame a atenção para os seguintes aspectos:

- **Posturas corporais e gestos:** destaque como os dançarinos usam braços, pernas e o tronco para expressar intenções e sentimentos, mesmo sem palavras.

Orientações didáticas

Esta página oferece uma oportunidade para ampliar o repertório cultural dos estudantes por meio da dança. Apresente a coreógrafa Germaine Acogny, uma das figuras mais influentes da dança africana contemporânea. Nascida no Benin e radicada no Senegal, ela fundou um centro de dança em Dakar e é reconhecida internacionalmente por integrar elementos das tradições africanas com técnicas da dança moderna.

Em seguida, explore a diversidade dos ritmos da América Latina, destacando como a música influencia o tipo de movimento e a energia da dança. Use as imagens para gerar uma conversa:

- O que você sente ao ver cada a dança de Germaine Acogny?
- Como você imagina os movimentos da dança africana?
- E salsa, você já viu ou ouviu? E as músicas de Mercedes Sosa?

Realize uma breve escuta musical, tocando trechos curtos de músicas africanas, de salsa e de canções mais lentas como as de Mercedes Sosa, e incentive os estudantes a moverem-se conforme o ritmo.

Em países da África, a dança pode ser cheia de energia, com batidas fortes dos pés no chão, giros rápidos e palmas. A artista Germaine Acogny, do Senegal, é uma dançarina e coreógrafa que mistura esses movimentos com danças modernas.



THOMAS DORNICOLE DES SABLES

Germaine Acogny se apresentando no espetáculo **Somewhere at the beginning** ("Algum lugar no começo").



GEORGES GOBET / AFP

Acogny se apresentando em sua escola de dança, em Toubab Dialao, 2007.

Na América Latina, o ritmo da salsa de Celia Cruz, em Cuba, faz as pessoas mexerem o corpo, enquanto as músicas de Mercedes Sosa, da Argentina, trazem danças mais calmas e cheias de emoção.

80

Diversificando

Para esse momento você pode usar as canções:

- **Música africana:** "Pata Pata" – Miriam Makeba. Canção sul-africana com ritmo contagiante, que mistura tradição e modernidade. Um dos maiores sucessos da cantora Miriam Makeba, conhecida como "Mama África".
- **Salsa:** "Pedro Navaja" – Rubén Blades. Clássico da salsa com letra narrativa e crítica social, representando a riqueza rítmica e cultural da música latina.
- **Música folclórica:** "Gracias a la vida" – Mercedes Sosa. Interpretação marcante de um hino à vida e à gratidão, com a voz forte e sensível de Mercedes Sosa.

CONHECENDO O ARTISTA



Celia Cruz no México.

Celia Cruz – a rainha da salsa

Celia Cruz nasceu em Havana, Cuba, em 21 de outubro de 1925. Desde pequena, adorava cantar e logo se tornou uma das maiores vozes da salsa, um ritmo latino cheio de energia e alegria.

Em 2001, uma de suas interpretações entrou para a lista de 500 melhores músicas de todos os tempos da revista **Rolling Stone**. Faleceu em 2003, aos 77 anos.

Mercedes Sosa – a voz da América Latina

Mercedes Sosa nasceu na Argentina, em 9 de julho de 1935. Ela sempre adorou cantar e ficou conhecida como **a voz da América Latina**.

Mercedes levou a música tradicional argentina para o mundo e inspirou muitas pessoas. Até hoje, suas canções ensinam sobre amor e a lutar por um mundo melhor. Ela faleceu em 2009, aos 74 anos.



Mercedes Sosa na Argentina.

Cada tipo de dança envolve a expressão da cultura de um povo. Além disso, ao dançar, o artista também se expressa, deixando sua marca. Isso significa que podemos nos inspirar em vários artistas e culturas para criar o nosso jeito de dançar.

Orientações didáticas

A proposta desta página é apresentar aos estudantes duas importantes artistas que marcaram a cultura musical e influenciaram formas de dançar: **Celia Cruz**, com sua energia contagiante da salsa, e **Mercedes Sosa**, com sua voz forte e emocionante que evoca sentimentos profundos.

Converse com a turma sobre as diferenças entre os estilos musicais e incentive-os a perceber como a música e a dança podem ser expressões de identidade e resistência cultural. Se possível mostre vídeos curtos de apresentações das artistas para sensibilizar e enriquecer a escuta musical.

Diversificando

Sugestões de vídeos:

- **Mercedes Sosa: “Solo le pido a Dios”.** Canção de forte apelo social e político, interpretada com grande emoção por Mercedes Sosa, que se tornou símbolo de resistência e esperança na América Latina. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Slrot1Flczg>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- **Celia Cruz: “La Vida es un Carnaval”.** Uma das músicas mais famosas de Celia Cruz, com mensagem positiva e ritmo vibrante, celebrando a alegria mesmo diante das dificuldades. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0nBFWzpWXuM>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Orientações didáticas

A proposta desta página promove a experimentação corporal livre e simbólica, usando metáforas para instigar a imaginação e a expressividade dos estudantes. A sequência culmina na criação de uma coreografia coletiva.

Inicie a atividade com um momento de sensibilização: convide os estudantes a fechar os olhos e guie-os com palavras sobre diferentes cenários e movimentos. Depois, forme pequenos grupos e proponha que eles inventem uma dança curta. Incentive que escolham uma música para acompanhar a criação.

É fundamental que o professor atue como mediador do processo criativo, garantindo escuta, cooperação e respeito à diversidade de ideias.

Organize o momento das apresentações e, se possível, grave as coreografias criadas pelos grupos e promova uma “Mostra de Dança da Sala”, assistindo juntos às apresentações. Depois, incentive a turma a conversar sobre como se sentiram criando em grupo e o que aprenderam com os movimentos dos colegas.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Peça que a criança converse com alguém da família sobre alguma dança típica ou brincadeira que envolva movimentos corporais. Pode ser uma dança de festa, uma brincadeira de roda, uma cantiga. Sugira que compartilhe esse movimento com os colegas na escola.

**Atividades****1 Explorando movimentos**

Vamos explorar alguns movimentos?

Agora você irá representar movimentos em situações diferentes. Vamos começar!

Fique em pé, feche os olhos por um instante. Imagine e represente:

- Seu corpo é uma árvore ao vento. Como ele se move?
- Depois, imagine que você é um pássaro. Como suas asas se movimentam?
- Agora, você está pisando na lama. Como seria esse movimento?
- Você é uma nuvem do céu. Como ela se move?
- Imagine um peixe nadando no mar. Como ele nada?
- Pense no sol em um dia quente. Como ele fica?

Observe como os seus colegas de movimentam. É muito diferente dos movimentos que você fez?

Viu como conseguimos expressar ideias só com o corpo?

2 Criando uma dança em grupo

Agora que você já conhece movimentos de dança diferentes, com seus colegas, crie uma dança coletiva.

Passo a passo

1. Separem a turma em grupos de cinco colegas.
2. Cada colega vai criar um movimento inspirado nos artistas ou culturas que vimos. Pode ser um giro, um pulo, um balanço, um movimento lento ou rápido.
3. Depois, juntem esses movimentos e criem uma pequena sequência.
4. Ensaíem algumas vezes para que todos consigam acompanhar.
5. Agora, chegou o momento de mostrar a dança para os outros grupos!

Dica: vocês podem escolher uma música para acompanhar a dança!

SAIBA MAIS

- Ingrid Silva. **A bailarina que pintava suas sapatilhas.** São Paulo: Globinho, 2023.
Conheça, nesse livro cheio de afeto e emoção, a história da bailarina brasileira Ingrid Silva, que fez carreira internacional.



TECNOLOGIA E ARTE

Que tal colocar em prática o que aprendeu sobre dança, movimento e emoção? Você vai brincar com ritmos, criar uma coreografia em grupo e apresentar uma dança para a turma, utilizando tecnologias e recursos digitais para registrar e compartilhar nossa arte!

Você já ouviu falar sobre videodança? A videodança é uma forma de arte que combina a dança com a linguagem do vídeo. Que tal criar sua própria videodança?

Não é apenas filmar uma coreografia, mas sim criar uma obra, explorando movimentos imaginando a câmera focando em cada detalhe.

Agora que você já sabe o que é videodança, que tal colocar a mão na massa? Junto com um grupo, faça o passo a passo a seguir:

- **Planejamento:** escolham um tema e uma música que inspirem seus movimentos. Se for possível usar câmera, pense em como vocês podem criar seus movimentos e usar efeitos.
- **Coreografia:** com base no que vocês aprenderam, criem uma sequência de movimentos que explorem o espaço. Imaginem uma interação com a câmera em cada detalhe.
- **Filmagens:** se possível, usem algum recurso para filmar. O professor pode auxiliar nesta etapa. Experimentem diferentes ângulos, de baixo para cima, de cima para baixo, lateral etc.
- **Edição:** se conseguiram gravar, com a ajuda do professor, adicionem música e efeitos sonoros, se necessário.

Após a atividade, apresentem a videodança para os colegas e troquem ideias sobre o processo criativo.



PKSUFESTANFREERK

83

Em seguida, oriente a turma a seguir as etapas propostas para a criação de sua videodança, seguindo o passo a passo proposto. Ao final, proponha uma exibição coletiva dos vídeos e incentive os estudantes a compartilharem o processo criativo.

Após a exibição você pode promover uma roda de conversa com a turma para estimular a leitura crítica e sensível das obras. É importante começar perguntando o que mais chamou a atenção dos estudantes e como se sentiram ao assistir: se ficaram curiosos, emocionados, alegres ou surpresos. Em seguida, vale explorar o que eles acreditam que a dança queria comunicar e se conseguiram perceber alguma história sendo contada apenas com movimentos corporais.

Outro ponto relevante é observar os gestos realizados: foram leves ou pesados, rápidos ou lentos?

Essas características contribuem para a construção de significados e emoções. Também é interessante comentar sobre o espaço onde as danças foram gravadas – se em palcos, ruas ou ambientes naturais – e como esses lugares influenciam na forma como a dança é percebida.

Destaque o papel da tecnologia nos vídeos, perguntando como a câmera se movimentava, se havia cortes, efeitos de luz ou som, e de que forma esses recursos ampliaram a expressividade da dança.

Orientações didáticas

A videodança é uma linguagem híbrida que une dança e audiovisual, oferecendo uma nova forma de criar e apresentar movimentos. Essa atividade convida os estudantes a registrarem seus próprios movimentos, transformando-os em uma produção audiovisual com elementos básicos de planejamento, coreografia, filmagem e edição.

Comece incentivando os estudantes a compartilharem ideias para os vídeos. Quais sentimentos, movimentos, ritmos e expressões eles gostariam de mostrar ao criar uma videodança? A conversa contribui para ampliar a percepção sobre a dança como linguagem artística e prepara os estudantes para o processo criativo com mais consciência e sensibilidade.

Objetivos gerais do capítulo

- Reconhecer o circo como manifestação artística cultural e coletiva.
- Desenvolver a percepção estética sobre o universo do circo e suas linguagens expressivas.
- Desenvolver a percepção corporal por meio da experimentação de movimentos.
- Desenvolver o trabalho coletivo, a autoria e a expressão crítica por meio da linguagem visual.
- Refletir sobre a relação entre som, movimento e emoção na linguagem cênica.

BNCC

(EF15AR03)

(EF15AR18)

Orientações didáticas

O circo é uma manifestação artística tradicional que une diferentes linguagens como teatro, dança, música e artes visuais. Está presente no imaginário coletivo, com cores vibrantes, figurinos expressivos, palhaços, acrobatas e malabaristas. Sua potência criativa está na mistura entre a arte e o lúdico, trazendo encantamento e reflexão.

Ao explorar o universo do circo, abre-se um espaço para integrar discussões sobre diversidade cultural, coletividade, invenção e emoção. É importante incentivar os estudantes a compartilhar suas vivências relacionadas ao tema: Quais personagens mais chamaram a sua atenção? Como esses personagens se movimentavam? Quais cores, sons e sensações fizeram parte dessa experiência? Vale lembrar que esse tema já foi introduzido no material do primeiro ano, o que permite retomar e ampliar os repertórios construídos anteriormente.

CAPÍTULO

6

O MUNDO DO CIRCO

Você já foi a um circo?

Como seria entrar no picadeiro, ouvir as palmas da plateia e apresentar acrobacias incríveis, malabarismos e palhaçadas divertidas?

O circo é um lugar cheio de cores, música e surpresas.



Artistas de circo.

A magia do circo: história e curiosidades

Antes mesmo de os circos modernos existirem, as pessoas já faziam apresentações em ruas e praças, mostrando habilidades incríveis para divertir quem passava.

84

Explore com a turma a imagem da página, observando os gestos, os figurinos e os adereços. Questione: quais movimentos você percebe na imagem? O que ela nos conta sem usar palavras? Reforce o caráter coletivo das apresentações e convide os estudantes a pensar como poderiam recriar uma cena circense.

Atividade complementar

Recomende aos estudantes que criem, em pequenos grupos, uma cena circense, utilizando o corpo, a voz e objetos do cotidiano. Pode ser uma imitação de malabares com bolas de meia, uma dança de equilibristas ou a dramatização de um palhaço. Incentive a colaboração e a improvisação.

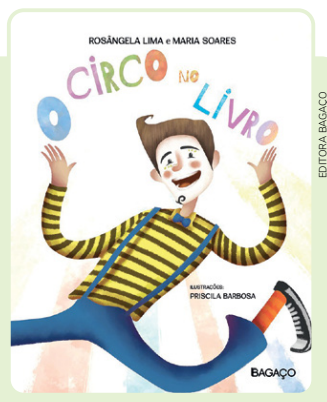
SAIBA MAIS

- LIMA, R.; SOARES, M. **O circo no livro**. Recife: Bagaço, 2015.

Que incrível! Um circo inteiro dentro de um livro.

Tem o palhaço atrapalhado, os trapezistas que voam como pássaros e o mágico que sempre se enrola.

O texto usa **onomatopeias**: palavras que imitam sons, como “bum”, “plim”, “toc toc”, e muitas rimas, deixando a leitura mais animada e divertida.



Como surgiu o circo?

Os romanos, no passado, construíram arenas gigantes chamadas **circos romanos**, onde aconteciam corridas de bigas (carroças puxadas por cavalos) e apresentações de artistas.

Observe a imagem.



Ruínas do Circo Máximo. Roma, Itália.



Orientações didáticas

Esta página propõe uma ponte entre o passado histórico do circo e sua presença na literatura infantil contemporânea, despertando o interesse dos estudantes por meio do lúdico e da imaginação. A leitura de trechos do livro *O circo no livro* pode ser uma excelente oportunidade para valorizar a musicalidade das palavras e explorar as expressões criativas da linguagem escrita. Quando trabalhada com escuta atenta e criatividade, a literatura amplia o campo simbólico dos estudantes e fortalece seus vínculos com a cultura oral e escrita.

Promova um diálogo com os estudantes a partir da pergunta: “Vocês sabiam que o circo já foi um lugar de corridas e batalhas?”.

Explique que, nesses antigos circos romanos (ou arenas), os espetáculos simulavam acontecimentos grandiosos e emocionantes, como se fossem de verdade, e reuniam multidões em busca de diversão.

Para ampliar a experiência, incentive a observação da imagem do Circo Máximo e proponha questões como: Como será que as pessoas se divertiam naquele tempo? O que há de parecido e de diferente em relação ao circo que conhecemos hoje?

Oriente os estudantes a identificar, na imagem, aspectos como o espaço ao ar livre e a estrutura da arena, e a imaginar como era o público e os tipos de apresentações. Essa comparação favorece a construção de repertório cultural e estimula o pensamento histórico e estético.

Orientações didáticas

A proposta desta página convida os estudantes a embarcar em uma viagem no tempo para explorar como o circo surgiu, se transformou e se consolidou como espetáculo artístico ao longo da história. Por meio da pintura **Família de Saltimbancos**, de Pablo Picasso, e da imagem do Anfiteatro de Astley, em Londres, os estudantes entrarão em contato com duas representações visuais importantes: uma que evoca o universo sensível e simbólico da arte moderna, e outra que remete aos primórdios históricos do circo moderno, no século XVIII.

Esse tipo de abordagem está alinhado ao que defende Lavelberg (2003), ao afirmar que o ensino da arte torna-se mais significativo quando parte das experiências cotidianas deles. Para a autora, ao valorizar os repertórios individuais e culturais dos estudantes, o professor fortalece o orgulho dos estudantes pela própria cultura e promove o respeito à diversidade cultural de outros povos. Além disso, ela ressalta a importância de considerar os saberes prévios dos estudantes como ponto de partida para a construção do conhecimento artístico, incentivando a pesquisa, o diálogo e o aprofundamento na aprendizagem.

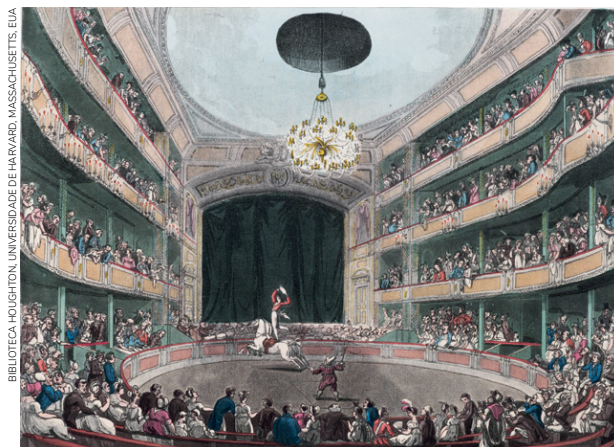
Há muito tempo, viajantes andavam de cidade em cidade apresentando truques, teatro e números engraçados em praças públicas, feiras e festivais. Eles eram conhecidos como saltimbancos.

Família de saltimbancos, 1905, de Pablo Picasso. Óleo sobre tela, 212,8 cm x 229,6 cm. Galeria Nacional de Arte, Washington D.C., Estados Unidos.



GALERIA NACIONAL DE ARTE, WASHINGTON, D.C. EUA © SUCCESION PABLO PICASSO/UTYS, BRASIL, 2006

O circo moderno, como conhecemos hoje, começou em 1768, em Londres, na Inglaterra, quando o inglês Philip Astley criou um espetáculo com cavalos, acrobacias e palhaços, que acontecia no **Anfiteatro Astley**. Observe a imagem.



Anfiteatro de Astley: 1808, de vários artistas. Água-forte colorida à mão e água-tinta, 24,4 cm x 29,9 cm. Biblioteca Houghton, Universidade de Harvard, Massachusetts, Estados Unidos.

Como você imaginaria um circo? Escreva como seria um circo criado por você.

Resposta pessoal.

Na segunda parte da proposta, os estudantes são convidados a imaginar e a criar um circo próprio – uma oportunidade valiosa para fomentar a autoria, a liberdade de expressão e o pensamento criativo. Essa criação deve começar pelo registro escrito, que pode, em seguida, ganhar forma por meio de desenhos, colagens, maquetes ou pequenas encenações, ampliando as possibilidades de expressão da turma e favorecendo um aprendizado mais envolvente, criativo e significativo.

OLHA QUE INTERESSANTE



Cirque du Soleil

O **Cirque du Soleil** é um circo famoso no mundo todo por criar espetáculos muito criativos, que reúnem acrobacias, arte, música e histórias que parecem mágica. Ele é do Canadá, mas percorre o mundo com seus vários shows.

Esse circo surgiu em 1984, com pessoas que faziam a arte circense nas ruas. Hoje ele tem mais de 4 mil pessoas. Os artistas são de diversos lugares do mundo. Pessoas que vão até o Cirque du Soleil para aprender e fazer treinamentos da arte do circo com eles.



Cirque du Soleil em Amsterdã, Holanda. Foto de 2020.



Atividade

Você já viu um espetáculo de circo? O que mais chamou a sua atenção? Como você imagina que seria fazer parte de um circo? Crie um desenho.

87

Orientações didáticas

O boxe **Olha que interessante**, apresenta aos estudantes a companhia circense Cirque du Soleil, conhecida mundialmente por sua originalidade, sua arte e suas narrativas mágicas. A companhia, formada em 1984 por artistas de rua do Canadá, inovou ao propor um formato novo para os espetáculos, deixando de lado o uso de animais e buscando criar uma experiência de imersão total. Atualmente, a companhia conta com artistas de diversas nacionalidades.

Faça a leitura do texto com os estudantes, chamando a atenção para detalhes da imagem da página, como figurinos, personagens, iluminação e acrobacias. Proponha algumas perguntas para incentivar a imaginação: Quem vocês acham que são os personagens desta cena? Qual será a história contada? Como vocês imaginam que seja a sensação de “voar” como o personagem central?

Em seguida, guie a atividade de que para os alunos realizem um desenho sobre o circo, como forma lúdica de consolidar a experiência vivida e favorecer a expressão artística individual. Oriente que cada estudante imagine qual seria sua função no espetáculo: palhaço, equilibrista, mágico, trapezista, músico, entre outras possibilidades. Essa proposta estimula a imaginação, amplia o repertório simbólico e valoriza a autoria.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Peça aos estudantes que conversem em casa sobre circos que os familiares já frequentaram. Os estudantes podem trazer fotos antigas, objetos relacionados ou contar histórias. As memórias afetivas enriquecem o trabalho em sala e conectam gerações.

OED

Orientar os estudantes a explorar o **infográfico** “Mais curiosidades sobre o circo” para conhecer as datas comemorativas relacionadas a essa arte. Converse sobre a importância do circo e de seus artistas na história do entretenimento. Depois, incentive a turma a criar um calendário ilustrado com as principais datas apresentadas, incluindo outras celebrações ligadas às artes.

Orientações didáticas

Esta proposta introduz os estudantes às artes circenses, com foco especial na palhaçaria; uma prática artística que une teatro, improvisação, comicidade e emoção. A figura do palhaço, muitas vezes ligada apenas à brincadeira, carrega também valores como generosidade, crítica social e sensibilidade.

Comece a atividade com a leitura coletiva da página e faça uma roda de conversa para apreciação das imagens. Pergunte aos estudantes se já conhecem ou viram esses palhaços: a Palhaça Rubra ou os Doutores da Alegria. A escuta das respostas deve ser valorizada como ponto de partida para ampliar a discussão. Acrescente perguntas que estimulem a escuta. Fale também sobre o papel social dos palhaços, como no trabalho dos Doutores da Alegria, que levam arte e afeto a ambientes hospitalares.

A imagem da Palhaça Rubra (personagem da artista Lu Lopes) permite abordar a presença das mulheres na palhaçaria e suas contribuições artísticas — importantes para ampliar os repertórios e desconstruir estereótipos de gênero.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 6**, consulte as orientações presentes na página 12.

Malabarismo, acrobacias e outras artes circenses

No circo, os artistas treinam muito para conseguir fazer movimentos incríveis. Vamos conhecer algumas artes circenses.

Palhaçaria

Os palhaços são mestres da brincadeira. Eles fazem caretas, contam piadas e fazem trapalhadas que nos fazem rir.

Você já viu estes palhaços?

**Lu Lopes (Palhaça Rubra)**

– artista de teatro e de circo. Ela já participou de projetos infantis, como contação de histórias e espetáculos interativos. Lu também dá cursos de palhaçaria, que incentivam a arte e a criatividade desde a infância.

Palhaça Rubra em São Paulo, 2019.

Doutores da Alegria –

projeto que leva alegria para crianças hospitalizadas. Os Doutores da Alegria ajudam a transformar o ambiente dos hospitais por meio do riso.

Integrantes do projeto
Doutores da Alegria.

**Diversificando****Indicação de vídeo**

- **TV Rubra - Palhaça Rubra - Miniminimá.** Publicado pelo canal Palhaça Rubra. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gxgkWFT_Ao. Acesso em: 21 jul. 2025.

O vídeo apresenta uma performance da Palhaça Rubra com música, poesia e elementos do universo infantil. A personagem convida o público a participar de um momento lúdico, sensível e cheio de imaginação, com uma escuta afetiva e divertida.

George Savalla Gomes (palhaço Carequinha) – famoso pela sua alegria e dar bons conselhos às crianças, George Savalla Gomes encantava como o palhaço Carequinha. Suas apresentações eram cheias de brincadeiras e interação com o público. Ele foi um dos palhaços mais conhecidos na televisão brasileira.

Palhaço Carequinha.



DIVULGAÇÃO

Malabarismo

Você já tentou jogar uma bola para o alto e pegá-la de volta? Imagine fazer isso com três ou quatro ao mesmo tempo. Malabaristas treinam muito para equilibrar objetos como bolas, **claves** e pratos.

Claves para praticar malabarismo.



GH-JONES/SHUTTERSTOCK

VOCABULÁRIO

Clave: objeto usado por malabaristas. Parecida com um pequeno taco ou uma garrafa alongada, ela é feita de materiais leves, como plástico ou madeira, e projetada para ser jogada e girada no ar antes de ser pega novamente.



Homem fazendo malabares.

MATT_DAVISON/SHUTTERSTOCK

Orientações didáticas

Esta página amplia o repertório dos estudantes ao apresentar o trabalho de George Savalla Gomes, o Palhaço Carequinha. A proposta busca destacar a riqueza e a diversidade da arte circense contemporânea, mostrando como ela pode dialogar com a educação, a saúde emocional e o desenvolvimento artístico e corporal.

Em seguida, leia o texto da página sobre o malabarismo. Converse com a turma sobre os desafios e os encantos dessa prática, ressaltando as habilidades envolvidas: equilíbrio, coordenação, ritmo, concentração e criatividade.

Aproveite o box Vocabulário para ampliar o conhecimento dos estudantes sobre os objetos usados no malabarismo – sobretudo a clave. Estimule a observação das imagens da página.

Diversificando

Indicação de vídeo

- Carequinha. Publicado pelo canal Aiupa Brasil Produções. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XNl4a4L8Fbl>. Acesso em: 21 jul. 2025.
O vídeo apresenta uma performance da Palhaça Rubra com música, poesia e elementos do universo infantil.
- Número de malabarismo com claves. Publicado pelo canal Circo Pirata. Disponível em: https://youtu.be/m-dRqGC9Zsc?si=YburXhk-7a_5Bgli. Acesso em: 21 jul. 2025.
O vídeo apresenta uma demonstração de malabarismo com claves.

Orientações didáticas

Neste momento, os estudantes são provocados a interpretar as ações e as emoções dos artistas circenses, na interação entre a leitura de imagem, a expressão corporal e o compartilhar de ideias, partindo da apreciação da obra **Os acrobatas**, de Hector Carybé. A proposta convida os estudantes a observar com atenção a imagem, a refletir sobre os gestos dos personagens e a responderem às questões que exploram sensações, equilíbrio, movimento e emoção.

Inicie a atividade promovendo uma leitura coletiva da imagem, incentivando os estudantes a observar detalhes como posições dos corpos, expressões faciais, cores, gestos e relações entre os personagens.

Na sequência, envolva os estudantes na atividade prática, que convida à experimentação corporal. Incentive a brincadeira de explorar equilíbrio, giros, saltos e posições corporais com cuidado, sempre de forma lúdica e adaptada ao contexto da turma.

Por fim, ofereça momentos de conversa coletiva, em que os estudantes possam contar como se sentiram ao experimentar os movimentos e como enxergaram a relação entre a imagem, o corpo e a arte circense.

Acrobacias

Os acrobatas fazem saltos, giros e movimentos no ar. Alguns andam sobre cordas, fazem pirâmides humanas ou se penduram no trapézio.



• Há duas mulheres pulando, as mulheres ao fundo e dois contorcionistas estão se equilibrando, o homem embaixo está segurando um objeto pesado.

Os acrobatas, s. d., de Hector Carybé. Serigrafia 64/180 – 70 cm x 95 cm.



Observe a imagem com atenção e responda:

- Quem são essas pessoas? O que elas estão fazendo?
- Quem está pulando? Quem está equilibrado? Quem está segurando algo pesado?
- Como você acha que essas pessoas se sentem? Elas parecem estar felizes, concentradas, nervosas ou animadas? • *Resposta pessoal.*
- E os cavalos? O que eles estão fazendo ali? Você já viu cavalos participando de algo assim? • *Espera-se que os estudantes respondam que os cavalos parecem estar se abraçando em uma apresentação.*

• Espera-se que os estudantes respondam que as pessoas na imagem são artistas. Elas estão fazendo malabarismo, acrobacias, alguma apresentação.



Atividade

1

Observe um pouco mais.

- Veja como as pessoas estão se movimentando. Escolha um movimento e tente imitá-lo com o seu corpo. Será que você consegue manter o equilíbrio como essas pessoas? Tente com os colegas.
- Quem pode fazer um salto como as trapezistas?
- Quem consegue fazer de conta que está levantando um peso como o atleta?
- Quem pode ficar de ponta-cabeça como os acrobatas?
- Em duplas e com a orientação do professor, criem juntos uma pose de circo e inventem um movimento inspirado na imagem.

90

Diversificando

Indicação de vídeo

- **60-min Special - Volta, Kurios & Mystère - Cirque du Soleil.** Publicado pelo canal Cirque du Soleil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ktfON8ubGnM>. Acesso em: 21 jul. 2025.

No vídeo, artistas do espetáculo Kurios, do Cirque du Soleil, realizam acrobacias impressionantes, explorando equilíbrio, força e movimentos sincronizados. A apresentação ajuda a ampliar o repertório dos estudantes sobre o corpo em movimento e o universo das artes circenses.

DISCUTINDO O DIA A DIA

Circo legal é circo sem animal!

Observe e leia este cartaz do Ministério Público de Minas Gerais.



Cartaz do Ministério Público de Minas Gerais, 2019.

Você já imaginou como os animais se sentem quando são usados em espetáculos de circo? No passado, era comum que leões, elefantes, macacos e outros animais fossem treinados para fazer apresentações. Mas, com o tempo, as pessoas perceberam que isso pode ser muito prejudicial para eles.

Você concorda com essa ideia? Por quê?



Converse com os colegas sobre o assunto.

Depois, reflita sobre as perguntas a seguir:

- Como será que os animais se sentem ao serem treinados para apresentações de circo? *Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compreendam que esse tipo de apresentação pode causar sofrimento físico e emocional nos animais.*
- Você já foi ao circo? O que ele tinha de interessante? *Resposta pessoal.*
- Que outras formas de diversão podemos ter sem prejudicar os animais?

Hoje, muitos circos já não usam mais animais, apresentando apenas palhaços, performances impressionantes de acrobacia, ilusionismo, teatro e música.

1

Crie um cartaz para defender os animais.



Agora que você e seus colegas já pensaram sobre o tema, vamos criar um cartaz educativo para conscientizar mais pessoas? Organizem-se em trios.



91

Orientações didáticas

Amplie a reflexão ética e crítica sobre o uso de animais em espetáculos circenses tendo como base a análise de um cartaz de campanha do Ministério Público de Minas Gerais. A atividade articula arte, cidadania e empatia, estimulando o debate sobre os direitos dos animais e o papel da arte como ferramenta de conscientização social.

Inicie promovendo uma leitura orientada da imagem, destacando os elementos gráficos e comunicativos: as cores utilizadas, os personagens e as formas, o texto do cartaz e o uso de imagens simbólicas (como a tenda e o macaco).

Em seguida, organize uma conversa coletiva com base nas perguntas propostas na página, promovendo a escuta ativa, o respeito à diversidade de opiniões e o exercício do pensamento crítico. Estimule os estudantes a refletir sobre as transformações nas formas de entretenimento ao longo do tempo e sobre o papel da sociedade na defesa do bem-estar dos animais.

Promova o diálogo sobre outras formas de espetáculo circense, que valorizam o circo como uma arte feita por pessoas – com acrobacias, palhaçaria, malabarismo, música, luzes e imaginação. Mostre que o circo contemporâneo continua encantando o público ao redor do mundo com criatividade e inovação, sem precisar explorar animais. Essa discussão contribui para a formação de cidadãos mais empáticos, conscientes e comprometidos com um futuro mais ético e sustentável.

Orientações didáticas

Esta página propõe uma prática artística de forte valor expressivo: a criação de cartazes com propósito social. A atividade oferece aos estudantes a oportunidade de elaborar mensagens visuais que promovam o bem-estar animal, utilizando imagens, palavras e recursos gráficos para informar e sensibilizar outras pessoas.

Leia a página com a turma, se possível mostre modelos de cartazes e, durante o processo de criação, oriente os estudantes a refletir sobre a articulação entre conteúdo e forma – ou seja, o que se quer dizer e como comunicar isso visualmente. Estimule o uso criativo de cores contrastantes, palavras-chave em destaque, símbolos, desenhos e a distribuição equilibrada entre texto e imagem no espaço da folha (*layout*).

Incentive também a pesquisa de imagens em revistas, jornais ou materiais impressos e oriente quanto à reutilização de materiais como prática sustentável, ampliando a consciência ambiental dos estudantes.

Essa proposta reforça a arte como forma de expressão cidadã, favorece o desenvolvimento da comunicação visual e promove o protagonismo estudantil, ao reconhecer os estudantes como agentes ativos na construção de uma sociedade mais ética e empática.

**DISCUTINDO
O DIA A DIA****Você vai precisar de:**

- Cartolina ou folha de papel grande
- Lápis de cor, caneta hidrocor ou tinta guache
- Recortes de revistas e jornais (se quiser colagens)
- Cola e tesoura sem ponta.

Passo a passo:**1. Pense na mensagem do seu cartaz**

Ela deve ser clara e direta, para que outras pessoas entendam sua ideia. Anote a frase.

2. Crie sua ilustração ou colagem

Você pode desenhar um circo sem animais, mostrando as diversas atrações que existem, ou recortar figuras em jornais e revistas e montar uma colagem.

3. Capriche nas cores e no *layout*

Use letras grandes e chamativas para que a mensagem fique bem visível.

4. Apresente seu cartaz para a turma

Cada grupo pode explicar o que desenhou e qual a importância do tema.

VOCABULÁRIO

Layout: é o jeito como organizamos os elementos em uma página, um cartaz, um livro, um site ou qualquer outro material visual.

Pense um pouco mais:

O uso de animais no circo não é o único problema que afeta a vida deles. Outros desafios incluem:

- desmatamento, que destrói o lar de muitos animais;
- tráfico de animais silvestres, que captura bichos da natureza para vender ilegalmente;
- falta de abrigo, que deixa vários animais sem cuidados nem proteção.

O que podemos fazer para ajudar os animais no dia a dia?

Agora que você e seus colegas criaram o cartaz, compartilhem com outras pessoas para conscientizar mais gente sobre a importância de respeitar os animais!

Com a ajuda do professor, espalhem os cartazes pela escola. Vocês também podem, com autorização, colocar em alguns comércios locais.

A música no circo

A trilha sonora é muito importante para os espetáculos no circo. Ela cria suspense quando o acrobata está no alto, anima as palhaçadas e dá ritmo às apresentações.

Mas você pode estar se perguntando:

O que é trilha sonora?

É a música e os sons que acompanham filmes, desenhos, peças de teatro, espetáculos de circo e até videogames. Ela ajuda a deixar as cenas mais emocionantes, tristes, assustadoras ou engraçadas. No circo, por exemplo, a trilha sonora pode ter músicas alegres e animadas para tornar os shows ainda mais divertidos e empolgantes.



Acrobatas e palhaços, 1950, de Fernand Léger. Gravura, 42 cm x 32 cm. Museu Nacional Fernand Léger, Biot, França.

Converse com seus colegas:



- Que tipos de sons e músicas combinam com os movimentos dos acrobatas e palhaços? *Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes mencionem o tambor e o violão.*
- Você já ouviu músicas de circo? Quais instrumentos você reconheceu na imagem?
- Como são os sons que você imagina para essa cena? Tente imitá-los. *Resposta pessoal.*
- Que tipo de som cada personagem da pintura poderia fazer? *Resposta pessoal.*

93

Orientações didáticas

A apreciação da obra de arte *Acrobatas e palhaços*, de Fernand Léger, serve de ponto de partida para associar imagens visuais a sons imaginados pelos estudantes.

Promova uma escuta ativa e coletiva: proponha que os estudantes fechem os olhos e ouçam diferentes trechos de músicas circenses, como marchinhas, trilhas orquestrais, sons de suspense ou comédia.

Você pode usar músicas que estão disponíveis em plataformas digitais, como: “Entrada dos gladiadores”, de Julius Fučík; “Alegría”, de Cirque du Soleil; “Danúbio Azul”, de Johann Strauss; “Carnaval dos Animais”, de Camille Saint-Saëns; “Marcha Circense Brasileira”, Anônimo; “O circo já chegou”, de Ary Dias Sperling, Maurício Gaetani de Pinho e Vanessa Alves. Pode também usar trilha cômica com efeitos sonoros, como: buzina de palhaço, trombone triste, passos exagerados etc.

Em seguida, retome a imagem e oriente os estudantes a conversar sobre as perguntas da página. A proposta também estimula o reconhecimento de como a música atua de forma simbólica e narrativa, permitindo que os estudantes explorem as relações entre diferentes linguagens artísticas – imagem, movimento e som – e expressem as próprias interpretações.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** estudantes a entrevistar um familiar sobre músicas que lembram o circo ou a infância. Que sons ou canções vinham à cabeça quando iam ao circo? Peça que tragam a música ou apenas compartilhem com os colegas.

Orientações didáticas

A atividade propõe a construção de bolas de malabares utilizando materiais recicláveis e simples, promovendo consciência ambiental, criatividade e coordenação motora. O objetivo é que os estudantes explorem, de forma lúdica, o universo do circo como espaço de invenção, superação e diversão.

Antes da atividade, converse com os estudantes sobre os malabaristas e seus desafios. Se possível, mostre vídeos curtos ou imagens que ilustrem um pouco mais esse artista circense, destacando os movimentos, o ritmo e o controle corporal.

**Atividade****Brincar de circo**

Hoje, você vai aprender a fazer suas próprias bolas de malabares com jornal.

Passo a passo**Você vai precisar de:**

- Folhas de jornal ou revista
- Fita adesiva (fita crepe)
- Meias velhas ou balões de festa
- Tesoura com pontas arredondadas
- Cola branca (opcional)
- Tinta guache ou caneta hidrocor (opcional, para decoração)



MILENA MANTOVANI B.

LUIZ AUGUSTO RIBEIRO

Diversificando**Indicação de vídeo**

- **Palhaço Pirilampo fazendo malabarismo.** Publicado pelo canal Palhaço Pirilampo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=61Mg3ho5ZDw>. Acesso em: 22 jul. 2025.

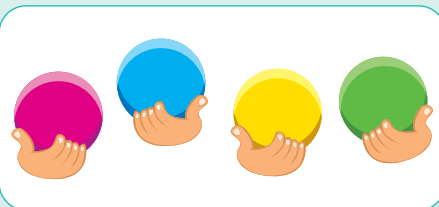
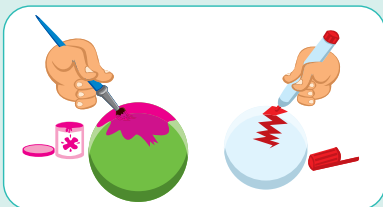
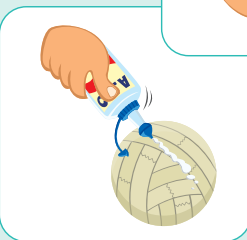
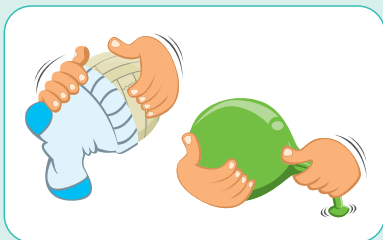
O vídeo é ideal para mostrar movimentos acessíveis e seguros.

- **Número de malabarismo com Palhaço Malinha.** Publicado pelo canal Circolando Iniciativas Artísticas. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BETsTEhIXjg>. Acesso em: 22 jul. 2025.

Neste vídeo, o Palhaço Malinha, apresenta um número poético com o devil stick.

► Modo de fazer

1. Com as folhas de jornal ou revista, faça bolas mais ou menos iguais. Cubra-as com fita adesiva ou fita crepe para deixá-las mais firmes. Se quiser, cubra também com cola branca e deixe secar de um dia para o outro.
2. Em seguida, coloque cada bola dentro de uma meia velha ou balões de festa para dar o acabamento na bola. Com os balões, você pode fazer muitas bolas coloridas.
3. Se quiser, pinte as meias ou os balões com tinta. Caso escolha pintar, deixe secar antes de fazer os malabarismos!



Orientações didáticas

Leia o passo a passo para a confecção das bolas de malabares, promovendo uma vivência manual que integra expressão artística, coordenação motora e planejamento. É fundamental permitir que os estudantes explorem esse processo com autonomia, respeitando o ritmo e o modo próprio de manipular os materiais.

A etapa de confecção favorece o raciocínio espacial, o desenvolvimento da atenção e a organização do espaço de trabalho, aspectos essenciais para a criação artística.

Durante a finalização, valorize a liberdade criativa: incentive o uso de papéis coloridos, pintura ou desenhos com canetas hidrocor, para que cada criança personalize sua bola e imprima sua identidade visual no objeto. Essa ação amplia o sentido de autoria e fortalece a conexão entre a criação e o universo simbólico da criança.

Atividade complementar

Depois de confeccionar as bolas, proponha um circuito de malabares coletivo: os estudantes podem, em dupla ou em trio, inventar formas de lançar, equilibrar ou passar as bolas entre si, associando música e ritmo à movimentação.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Permita que os estudantes levem as bolas para casa e mostrem à família o que aprenderam sobre o malabarismo. Incentive os familiares a entrar na brincadeira, registrando a experiência com uma foto ou um desenho da atividade.

Orientações didáticas

A página reúne indicações de livros infantis que abordam o universo do circo a partir de diferentes perspectivas e estilos. A leitura dessas obras pode ser feita em roda, de forma dramatizada ou silenciosa, sempre respeitando o tempo e o interesse dos estudantes. Busque com a turma, na biblioteca ou na sala de leitura da escola, outros títulos sobre o tema.

Aproveite a riqueza narrativa dos livros para propor conversas sobre personagens, sentimentos e conflitos. Incentive os estudantes a compartilharem o que acharam mais divertido ou surpreendente em cada história.

Incentive também uma análise comparativa entre as obras lidas. Questione a turma: de que forma cada livro apresenta o circo? Um foca nos bastidores, outro no espetáculo e um terceiro em um conflito específico. Analise como as ilustrações de cada autor transmitem sentimentos diferentes, ajudando a turma a perceberem que um mesmo tema pode ser contado e representado de múltiplas e ricas maneiras.

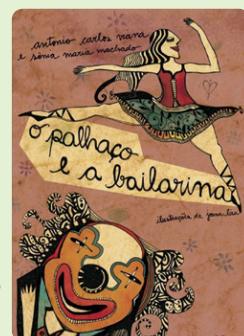
Atividade complementar

Monte, com a turma, um “Cantinho do Circo Literário” na sala, com os livros indicados e outros que tratem do tema. Estimule os estudantes a desenhar cenas que imaginaram a partir das leituras e a compartilhar suas interpretações.

SAIBA MAIS

- Na história **O palhaço e a bailarina**, a cidade de Alegria era muito chata até a chegada do palhaço Carambola e da bailarina Alice. Eles trouxeram muita diversão e animação para o lugar. Mas logo as pessoas começaram a perguntar quem era melhor: o palhaço ou a bailarina, criando uma grande confusão.

VIANA, Antonio C. **O palhaço e a bailarina**. Porto Alegre: Edelbra, 2007.



EDITORIA EDELBRA



EDITORIA PANDA BOOKS

- No livro **Sou de circo**, o personagem conta suas experiências com outros artistas do circo, como malabaristas, acrobatas e palhaços, e mostra que todos trabalham juntos para criar um grande espetáculo, cheio de diversão e surpresas.

LACERDA, Leninha. **Sou de circo**. São Paulo: Panda Books, 2020.

- Em **O circo**, os artistas se preparam para fazer um grande espetáculo: palhaços, acrobatas e malabaristas fazem a plateia ficar encantada, em uma história com muita magia e diversão.



EDITORIA NOVA FRONTEIRA

ZIGG, Ivan. **O circo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

PROJETO

O grande espetáculo do circo

Hoje, você e seus colegas vão usar toda a sua criatividade para criar um espetáculo cheio de magia, diversão e surpresas. Vocês já aprenderam sobre o circo, os palhaços, os acrobatas, os malabaristas e até a música circense. Agora, é a hora de inventar o próprio show de circo.



Criar um espetáculo de circo

Vocês vão formar grupos de artistas. Cada grupo será responsável por um número no show. Escolham entre:

- **Malabaristas:** brincar de malabares com as bolas feitas de jornal.
- **Palhaços:** criar uma cena engraçada com trapalhadas e caretas.
- **Acrobatas:** inventar poses e movimentos de equilíbrio e força.
- **Músicos de circo:** criar sons com palmas, batidas no chão e instrumentos improvisados.

Cada grupo vai ensaiar seu número para depois fazer um grande espetáculo juntos.

Etapas 1: escolhendo os personagens do circo

Na hora de formar os grupos de artistas, escolha o do número que você quer fazer. Você pode ser mágico, malabarista, palhaço, acrobata, músico, apresentador, equilibrista ou outro personagem do circo. Combine com o grupo escolhido como será sua apresentação.

Etapas 2: ensaiando o número circense

Agora, é hora de praticar! Cada grupo vai ensaiar seu número e preparar algo bem divertido para o espetáculo.

Algumas ideias:

- Os palhaços podem fingir que estão brigando por um chapéu e acabam caindo no chão.
- Os malabaristas podem tentar lançar as bolas no ar e fazer desafios cada vez mais difíceis.
- Os acrobatas podem inventar poses em dupla ou fazer equilíbrio em um pé só.
- Os músicos podem criar uma trilha sonora para acompanhar os colegas.
- Seja criativo! Cada grupo pode ensaiar por alguns minutos.

97

Orientações didáticas

Esta página propõe um projeto coletivo de criação e apresentação de um espetáculo circense. A atividade convida os estudantes a assumir diferentes papéis no circo, criando personagens, movimentos e trilhas sonoras a partir da própria imaginação. Ao mesmo tempo, promove habilidades importantes como planejamento, cooperação e expressão corporal.

Organize a turma em grupos equilibrados, garantindo que todos participem e possam escolher, de forma democrática, sua função (malabarista, palhaço, acrobata ou músico). Incentive o respeito às escolhas e a escuta ativa durante a elaboração dos números.

Durante o ensaio, oriente os grupos passo a passo, como indicado na página. Ajude-os a pensar nos elementos que compõem a apresentação: entrada no picadeiro, sequência do número, finalização e interação com os colegas.

Valorize a liberdade criativa e o protagonismo dos estudantes, estimulando a originalidade nas ideias e nas formas de apresentação. Aproveite para destacar como os diferentes papéis são igualmente importantes para a construção coletiva do espetáculo.

Atividade complementar

Se possível, durante a realização do projeto, registre as diferentes etapas do processo de criação do espetáculo circense: escolha de personagens, ensaios, momentos de criação coletiva e bastidores da preparação. Esses registros podem ser feitos em vídeo ou fotografia e contribuem para documentar a trajetória artística dos estudantes, valorizando tanto o resultado final quanto o percurso vivido.

Orientações didáticas

Para o encerramento do projeto “O grande espetáculo do circo”, ofereça aos estudantes a oportunidade de apresentar o que criaram, refletir sobre a experiência e registrar suas percepções e sentimentos. Essa etapa é tão importante quanto a criação e o ensaio, pois ajuda a consolidar a aprendizagem, valoriza o percurso vivido e amplia o repertório expressivo.

Organize o espaço da sala como um picadeiro simbólico, em que cada grupo possa realizar sua apresentação para a turma. Oriente para que:

- cada grupo entre em cena com confiança, seguindo a ordem combinada;
- a turma atue como plateia ativa, assistindo com respeito e entusiasmo;
- ao final, todos se reúnam para uma comemoração coletiva, marcando o encerramento simbólico do espetáculo com música, palmas ou uma roda festiva.

Reforce a importância do apoio mútuo e da valorização da produção dos colegas, oferecendo um clima de escuta, respeito e celebração conjunta.

No campo destinado ao desenho, incentive os estudantes a representar o que gostariam de ser em um circo de verdade. O desenho, nesse contexto, amplia a linguagem escrita e reforça a construção de memória e identidade artística.

Esses relatos e desenhos podem compor um mural coletivo, um livro do espetáculo ou até integrar uma “Mostra de Circo”, caso tenha sido organizada.

Etapa 3: o grande espetáculo

Agora, chegou a hora mais esperada: a apresentação para toda a turma.

Como será o espetáculo?

- Cada grupo entra no picadeiro e faz seu número.
- Os colegas assistem com atenção e aplaudem.
- No final, todos os artistas se juntam para um grande encerramento com música e comemoração.

Etapa 4: registrando a apresentação

Depois do espetáculo, registre a experiência.

- Descreva como foi ser um artista no circo.
- Escreva qual foi a parte mais divertida do espetáculo.
- Registre quais sons e movimentos fizeram parte do espetáculo.

Incentive os estudantes a registrarem suas principais impressões sobre a atividade, destacando palavras-chave.

Parabéns, artista!

Agora, pense:

- O que você mais gostou de fazer? *Resposta pessoal.*
- Se pudesse participar de um circo de verdade, o que gostaria de ser? Desenhe:

ARTE E
IMAGINAÇÃO

PARA COMEÇAR



A casa amarela,
1888, de Vincent van
Gogh. Óleo sobre
tela, 76 cm x 94 cm.
Museu Van Gogh,
Amsterdã, Holanda.



Você já viu um quadro cheio de amarelo? **A casa amarela**, do artista Vincent van Gogh, é assim. Mas não é só a casa que tem essa cor. Observe que o chão parece dourado como areia ensolarada, as janelas brilham como raios de sol e até o céu tem um toque dourado misturado ao azul.



Converse com os colegas.

Respostas pessoais.

- O que você vê nessa imagem?
- Como são as pessoas que moram nessas casas?
- Como seria viver nesse lugar?
- Que sons você imagina que existem nesse cenário?
- Quais histórias poderiam ser contadas por essas pessoas?

99

Atividade complementar

Peça aos estudantes que façam um desenho ou uma pintura de uma casa imaginária, usando cores intensas como Van Gogh. Em seguida, proponha que escrevam ou contem uma pequena história sobre quem vive lá, o que fazem, como se sentem e o que acontece naquele lugar.

Objetivos gerais da seção

Esta Unidade convida os estudantes a explorar a música e o teatro como formas de expressão artística, utilizando sons, gestos e narrativas para comunicar ideias e sentimentos. A partir da escuta sensível e da imaginação, os estudantes criam cenas a partir de músicas conhecidas, produzindo figurinos, cenários e encenações.

BNCC

(EF15AR03)

Orientações didáticas

Ao iniciar a Unidade 4, que traz a obra **A casa amarela**, de Vincent van Gogh, na abertura, é essencial promover uma leitura que contemple tanto os elementos formais da imagem quanto sua carga simbólica e expressiva. A proposta é conduzir os estudantes a uma apreciação sensível e investigativa, despertando o olhar para a linguagem visual e para as possíveis narrativas evocadas pela pintura. Conduza a conversa com as perguntas propostas no livro. Estimule os estudantes a pensar sobre o que essa casa representa.

Conclua destacando que a leitura de uma obra de arte não é única nem definitiva. Cada estudante pode interpretar a imagem pela perspectiva de sua própria sensibilidade, memória e imaginação, construindo múltiplas interpretações.

Orientações didáticas

A apresentação da obra de Vincent van Gogh permite contextualizar a trajetória de um dos artistas mais relevantes da história da arte ocidental. Suas pinturas chamam a atenção pelo uso de cores fortes, como o amarelo e o azul, e por pinceladas que deixam a tinta bem visível.

Faça a leitura do texto com os estudantes. Aproveite a oportunidade para mostrar a eles, em um mapa, onde se localiza a Holanda (Países Baixos).

Promova também uma comparação entre as cores da casa na obra da página anterior com a casa da foto. Depois, use a pergunta sugerida na página para propor uma conversa sobre as sensações que as cores provocam nos estudantes, incentivando-os a estabelecer essa relação.

CONHECENDO O ARTISTA**Vincent van Gogh: o pintor das cores vivas**

Van Gogh nasceu em 1853, na Holanda. Desde pequeno, gostava de observar a natureza, os campos de trigo, as flores e o céu estrelado. Quando cresceu, descobriu que queria ser pintor.

Com cores fortes e pinceladas rápidas, Van Gogh criava pinturas cheias de emoção, como girassóis amarelos, noites estreladas, pessoas simples do campo e paisagens vibrantes.

Em sua obra **A casa amarela**, Van Gogh escolheu o amarelo porque ele queria representar felicidade e esperança. Qual cor você escolheria para representar a sua casa?



Vincent van Gogh aos 19 anos.

JACOBUS MARINUS WILHELMUS DE LOUWMEMÓRIA DA HOLANDA



A casa em Cuesmes, na Bélgica, onde Van Gogh tomou a decisão de se tornar artista.

ARTERRA PICTURE LIBRARY / ALAMY / FOTOARENA

Mesmo enfrentando dificuldades, Van Gogh continuou pintando. Ele morreu em 1890, na França, aos 37 anos. Durante sua vida, vendeu poucos quadros, mas hoje suas obras são muito admiradas e estão em museus do mundo todo.

Diversificando**Sugestão de visita virtual**

- **Van Gogh Museum 4K Virtual Tour - Exhibition "Van Gogh In Auvers"**. Publicado pelo canal Van Gogh Museum. Disponível em: https://youtu.be/0D0z_CCKnNg?si=oe_Mf9Jpqc6ijNpK. Acesso em: 18 jul. 2025.

O Museu Van Gogh, localizado em Amsterdã (Países Baixos), disponibiliza um tour virtual em vídeo do museu. Essa experiência permite que os estudantes observem como as obras do artista estão organizadas em um espaço expositivo e conheçam outras pinturas importantes de sua trajetória.

Algumas de suas pinturas mais conhecidas são:

Os girassóis – um vaso com flores amarelas vibrantes.

A noite estrelada – um céu azul com estrelas brilhantes girando.

Campo de trigo com corvos – uma paisagem dourada com um céu escuro e corvos voando.

Se você pudesse pintar o mundo do seu jeito, que cores usaria?

Desenhe esse mundo no espaço indicado.



101

Orientações didáticas

A proposta convida os estudantes a refletir sobre as cores e os sentimentos que podem expressar em uma criação artística. Pela observação de três obras emblemáticas de **Van Gogh** – **Os girassóis**, **Noite estrelada** e **Campo de trigo com corvos** –, a atividade busca ampliar o repertório estético dos estudantes e inspirar criações pessoais com liberdade e sensibilidade. Se a escola tiver recursos (um projetor, por exemplo), sugere-se organizar uma roda de apreciação e projetar as imagens dessas obras em sala.

Converse com a turma sobre as sensações que cada obra transmite. O amarelo dos girassóis pode lembrar o calor e a alegria; o azul da noite estrelada pode trazer paz ou mistério; o céu escuro com corvos pode sugerir medo ou reflexão.

Depois da apreciação, oriente a produção de uma paisagem, de acordo com o que está sendo proposto na página. Reforce que não há certo ou errado: cada criação é uma forma de dizer algo com imagens. Proponha o uso de materiais variados (giz, tinta, colagem, lápis aquarelável etc.) e discuta o uso sustentável dos recursos. Após a produção, estimule um momento de partilha em que os estudantes possam comentar o que imaginaram e como escolheram as cores.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Incentive as famílias a observar com os estudantes as cores que predominam em diferentes momentos do dia (manhã, tarde, noite). Peça que registrem em uma pequena lista ou desenho e compartilhem depois com a turma.

Objetivos gerais do capítulo

- Compreender a função expressiva da música e da animação na criação de atmosferas narrativas.
- Refletir como a arte transforma espaços e personagens em histórias cativantes.
- Relacionar ciência e arte na construção de experiências sensoriais ligadas ao som e à vibração.
- Criar sons para ambientar diferentes tipos de cenas e histórias.
- Desenvolver a capacidade de imaginar e compor narrativas visuais a partir de elementos cenográficos.
- Relacionar produções artísticas históricas com suas funções culturais, religiosas e sociais.

BNCC

(EF15AR15)

(EF15AR23)

(EF15AR26)

Orientações didáticas

Neste momento, os estudantes são convidados a refletir sobre o papel dos elementos sonoros e visuais na criação de narrativas cênicas, especialmente nas animações. Os filmes utilizam música, efeitos e imagens para envolver o espectador, comunicar emoções e dar vida a personagens e cenários.

Aproveite para explorar com a turma as perguntas iniciais reforçando como sons podem indicar sentimentos (tristeza, alegria, tensão) e como os movimentos animados, mesmo quando criados digitalmente, geram empatia. Acrescente outras perguntas como: Que tipo de som combina com uma cena de aventura? Como a música muda o clima de um desenho?

CAPÍTULO

7

SONS E IMAGENS NA CENA

Antes de começarmos, observe esta cena.



DISNEY / WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

Cena do filme **Moana 2**. Walt Disney Animation Studios, 2024.



- A cena desse filme parece contar uma história?
- Como será que os artistas criam os cenários e os sons que vemos em um filme ou desenho animado?
- Crie uma história com os sons e os personagens que você imagina que fazem parte dessa imagem.

Resposta pessoal.

102

Atividade complementar

Peça aos estudantes para escolherem um personagem de desenho animado de que gostem e criem um novo cenário para ele, pensando em como sons e músicas poderiam transformar a cena. Durante a atividade, oriente-os a considerar cores, formas, linhas e espaços na construção da cena. Depois, eles podem apresentar suas ideias oralmente ou em pequenos grupos, explicando os sons escolhidos.

- **Sugestão de trabalho com a família:** Sugira que assistam juntos a uma cena de um desenho animado ou filme musical e conversem sobre como a música contribui para a emoção da cena. Estimule a escuta e a comparação entre diferentes tipos de sons (grave/agudo, rápido/lento) durante a escolha da trilha sonora para a cena. O estudante pode relatar na escola o que observou.

Como a música transforma uma história

Você já percebeu como conseguimos ouvir músicas, vozes e barulhos ao nosso redor? Isso acontece porque o som se move pelo ar na forma de **ondas sonoras**.

O que é uma onda sonora?

As ondas sonoras são vibrações que viajam pelo ar (ou pela água e outros materiais) até chegarem aos nossos ouvidos. Quando falamos ou batemos palmas, fazemos o ar vibrar e criar essas ondas.



Atividades

Veja o som!

Com o professor, você e sua turma farão um experimento para entender melhor como o som funciona.

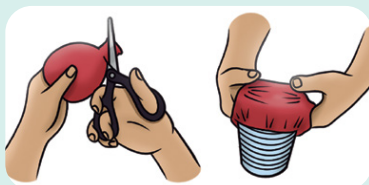
Passo a passo

Você vai precisar de:

- Copo plástico
- Balão (bexiga)
- Tesoura sem ponta
- Bandeja com açúcar ou arroz
- Algum recurso com som. Pode ser um alto-falante, algo tocando música ou você falando bem alto.

Como fazer:

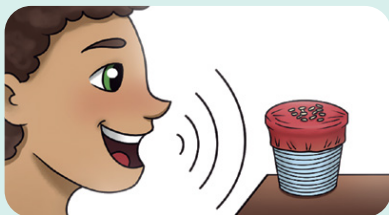
1. Corte a boca do balão e estique a parte maior sobre a boca do copo plástico, formando uma “pele” esticada.



2. Coloque um pouco de açúcar ou arroz sobre essa superfície.



3. Posicione o copo perto de um alto-falante tocando música ou fale bem alto perto dele.
4. Observe como os grãos de açúcar ou de arroz pulam! Isso acontece porque as ondas sonoras fazem o ar vibrar, movendo os grãos.



ILUSTRAÇÕES: MILENA MANTOVANI B

103

Orientações didáticas

Esta proposta interdisciplinar aproxima a arte da ciência, permitindo que os estudantes compreendam, na prática, como o som se propaga em forma de ondas. O experimento é simples, mas muito eficaz para tornar visível um fenômeno geralmente invisível: a vibração provocada pelas ondas sonoras.

Inicie conversando com a turma o que são as ondas sonoras. Pergunte se já perceberam janelas vibrando com som alto, ou se sentiram o corpo “tremar” com um som muito forte. A partir dessa vivência, introduza a ideia de que som é vibração e que ela se propaga no ar, na água e em objetos sólidos.

Explique o **Passo a passo** com calma, assegure que os materiais estejam disponíveis e proponha que os estudantes observem e descrevam o que acontece. Relacione o movimento dos grãos à percepção sensorial de cenas que envolvem som e movimento. Estimule a curiosidade científica e artística dos estudantes.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Oriente a turma a realizar o mesmo experimento em casa, com a família, com materiais simples, registrando, por meio de fotos ou desenhos, o que observaram. Incentive o compartilhamento em sala. A família também pode realizar o registro do experimento com celular, gravação em vídeo ou edição de som digital, reforçando a exploração tecnológica nos processos criativos.

Orientações didáticas

Continuando a exploração do som como elemento artístico, leve os estudantes a experimentar diferentes formas de criação sonora em uma proposta de contação de histórias. A atividade valoriza a expressão oral, corporal e musical, promovendo integração entre linguagem, imaginação e sensorialidade.

Inicie com o **Desafio extra**, convidando os estudantes a observar o efeito da variação da altura da voz sobre os grãos do experimento anterior. Depois, proponha uma escuta ativa do ambiente e leve-os a pensar em sons cotidianos que poderiam entrar em histórias (vento, passos, sinos, batidas, sons de animais).

Durante o **Passo a passo**, incentive a criação em duplas ou em pequenos grupos. Um estudante pode narrar enquanto os outros produzem sons com instrumentos ou objetos do cotidiano. Valorize a colaboração e a autoria coletiva.

Se possível, grave a apresentação de cada grupo e, se achar interessante, crie com a turma um “podcast de histórias sonoras da sala”. Depois, organize uma escuta coletiva e proponha que os colegas tentem adivinhar os sons ou comentem as sensações que eles despertaram. Converse com os estudantes sobre como se sentiram e quais palavras escolheriam para descrever esse momento.

O som é uma onda invisível que se espalha pelo ar e pode fazer as coisas vibrarem. Essa vibração chega aos nossos ouvidos, permitindo que escutemos os sons ao nosso redor.

**Desafio extra**

- 1 Tente falar mais alto e mais baixo perto do copo. O que acontece com os grãos?
- 2 Teste diferentes tipos de música e veja como o som muda a vibração!
- 3 Anote o que você percebeu:

Agora você sabe como o som viaja! Observe os sons ao seu redor e experimente criar sons para deixar uma história ainda mais legal.

**Passo a passo**

1. Escolha um tipo de história
 - Pense em um momento engraçado, assustador ou emocionante.
2. Escolha os sons

Como essa história soaria? Imagine:

 - Para uma cena de corrida: som de passos.
 - Para uma cena de mistério: sussurros e barulhos suaves.
 - Para uma cena alegre: palmas e assobios.
3. Criação dos sons
 - Use a voz, palmas, batidas na mesa, instrumentos musicais ou até brinquedos para criar os sons.
4. Apresentação
 - Faça os sons enquanto conta a história para um amigo, para a família ou a turma.

104

Atividade complementar

Com base no experimento e nas histórias, proponha que a turma crie um desenho ou colagem de uma cena (real ou imaginária) transformada pelo som – como uma floresta sendo agitada pelo vento, uma festa cheia de música ou um momento de silêncio quebrado por um som inesperado.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 7**, consulte as orientações presentes na página 12.

Você aprendeu que a música é importante para contar uma história. Que tal agora brincar com os sons e criar uma **trilha sonora** para uma cena?

Vocabulário

Trilha sonora: é a música e os sons que acompanham uma história em filmes, desenhos, peças de teatro ou até jogos, deixando tudo mais emocionante.



Atividades

Vamos descobrir os sons!

Passo a passo

1. Feche os olhos! O que você escuta?

Será que dá para desenhar esse som?

Exemplos:

- Linhas onduladas para sons suaves.
- Pontos grandes para batidas fortes.
- Desenhos de objetos que fazem sons.

2. Agora, vamos imaginar uma cena.

Exemplos:

- Uma floresta mágica.
- Um castelo durante a noite.
- Uma viagem em um foguete.

Escolha uma cena e pense nos sons que fariam parte dela.

Registre esses sons com desenhos.

3. Agora que temos nossos sons, que tal tentar reproduzi-los?

Utilize a voz, o corpo e objetos para criar os sons da sua cena. Depois, se possível, com a ajuda do professor, você pode usar algum recurso para gravar os sons e criar um registro em áudio ou vídeo da trilha sonora.

4. Apresentação

Toque a trilha para os colegas. Vamos imaginar a cena juntos?

- Como a música ajudou a transformar a história?
- O que você mais gostou dessa experiência?

105

Orientações didáticas

Esta página convida os estudantes a criar a própria trilha sonora para uma cena imaginada, aproximando-os do universo do teatro, do cinema e da música. A atividade desenvolve a escuta sensível e o pensamento simbólico por meio da criação de sons com a voz, o corpo, objetos ou instrumentos, além de propor o uso de tecnologias para registro.

Inicie com a escuta ativa: convide os estudantes a fechar os olhos e escutar o ambiente. Depois, proponha que representem graficamente esses sons com linhas, pontos ou desenhos livres. A escuta atenta promove o desenvolvimento da sensibilidade estética e do pensamento musical, fortalecendo o processo de criação sonora com intencionalidade.

Se possível, utilize gravadores simples para registrar as trilhas. Incentive os estudantes a assistir a apresentações dos colegas, valorizando a produção coletiva. Reforce com a turma o que é uma trilha sonora.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Peça que o estudante escolha um ambiente da casa (como a cozinha ou o quintal) e, com a ajuda da família, identifique os sons presentes ali. Depois, ele pode criar uma trilha sonora para esse espaço e compartilhar com a turma.

Orientações didáticas

Chame a atenção para os três cenários. Se possível, apresente outros cenários teatrais nacionais, como os de peças populares brasileiras ou os de espaços cênicos tradicionais (teatro de mamulengo, teatro de rua, ópera brasileira), observando com a turma os elementos de composição: cor, luz, forma, profundidade, tema. Questione: Que tipo de história poderia se passar nesse cenário? Como seria a iluminação? Onde estariam os personagens?

Aprofunde o tema ao enfatizar que o ambiente é uma interpretação tanto da narrativa quanto da perspectiva do diretor. Ele pode funcionar como uma extensão dos personagens, refletindo suas emoções e limitações. Por exemplo, um ambiente idêntico pode ser mostrado de forma organizada e bem iluminada para uma sensação de harmonia ou, ao contrário, com móveis bagunçados e tonalidades escuras para insinuar um conflito ou uma sensação de opressão. Assim, o cenário deixa de ser apenas um “fundo” e se transforma em um componente dramático que interage diretamente com as ações e as performances dos atores.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 8**, consulte as orientações presentes na página 12.

Como o cenário transforma uma história



Já imaginou ver uma peça de teatro sem cenário? Onde os personagens estariam?

O cenário mostra onde a história acontece. Existem peças sem cenário, mas ele ajuda a contar a história e a transportar o público para os mais diferentes lugares.

Observe estes cenários.



Cenário do espetáculo **Meninas malvadas: O musical**, em São Paulo, 2025.



Cenário do espetáculo **A rainha da neve**, em Moscou, Rússia, 2009.

106

Atividade complementar

Convide os estudantes a escolher um dos cenários apresentados e a desenhar, com base nele, a cena imaginada. Incentive o uso de colagem, sobreposição de texturas ou materiais recicláveis para ampliar a exploração artística. Depois, eles podem escrever ou contar oralmente o que acontece ali.

Agora, observe atentamente este cenário e responda às perguntas.



Cenário de uma peça de teatro.

- 1 Como seria essa peça de teatro se não houvesse cenário? Os personagens poderiam estar em outro lugar? *Os personagens poderiam estar em qualquer lugar, e o público precisaria imaginar o ambiente.*

- 2 O que esse cenário nos conta sobre a história da peça? Onde ela acontece?

O cenário nos dá pistas sobre o contexto da história. No caso, há uma casa com cerca e alguns elementos cotidianos em uma floresta, indicando que pessoas moram ali.

- 3 O cenário faz você se lembrar de algum lugar real que já visitou? Onde?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante apresente suas experiências.

- 4 Se essa peça de teatro acontecesse em um castelo ou em um planeta distante, o que mudaria no cenário?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes explorem e entendam como o cenário pode mudar a ambientação da peça.

- 5 Como você descreveria esse cenário para alguém que não pode vê-lo? Quais detalhes são mais importantes?

Resposta pessoal.

- 6 Se você pudesse mudar algo no cenário, o que seria?

Resposta pessoal.

107

Orientações didáticas

Um cenário teatral é uma forma de compreender como os espaços visuais ajudam a contar histórias no teatro. Nesta atividade, os estudantes são convidados a explorar a imagem de um cenário de peça fictícia, exercitando a leitura de imagem com foco nos elementos cenográficos.

O objetivo é que interpretem o espaço, imaginem o que pode acontecer ali e reflitam sobre como luzes, objetos, cores e formas ajudam a criar a atmosfera da cena e a orientar a narrativa. Essa proposta estimula o olhar atento, a criatividade e o entendimento do cenário como parte fundamental do espetáculo teatral.

Antes de responder às perguntas, faça uma leitura coletiva da imagem: destaque formas, cores, objetos e distribuição dos elementos no espaço. Pergunte: O que você vê primeiro? Que história esse cenário poderia contar? Onde essa cena pode estar acontecendo?

As perguntas da página levam ao desenvolvimento do pensamento crítico, da imaginação e da capacidade de interpretar imagens complexas. Trabalhe-as oralmente e depois proponha o registro escrito.

Atividade complementar

Peça que os estudantes criem um novo cenário para a mesma história, mas situado em outro lugar (castelo, floresta, praia, cidade). Eles podem desenhar ou montar com colagens. Depois, incentive-os a compartilhar as criações em uma roda de conversa, explicando suas escolhas.

Orientações didáticas

Esta atividade propõe que os estudantes se tornem criadores de cenários, utilizando a imaginação e diferentes formas de expressão artística. O processo começa com a escolha de uma história – real ou inventada – e segue para a criação visual do ambiente onde essa narrativa se desenrola.

Estimule a turma a desenhar, escrever ou construir cenários com caixas de papelão, tecidos, colagens ou materiais recicláveis. O foco é a criação simbólica de um espaço que dialogue com a história. Reforce que não é necessário ter grandes recursos – o importante é comunicar uma ideia e ambientar a cena. Proponha uma conversa com a turma sobre o papel do cenário na narrativa.

Após a atividade prática, explore a obra **Ensaio de um balé no palco**, de Edgar Degas. A proposta aprofunda a prática da leitura de imagem, já introduzida anteriormente, estimulando o olhar atento para as personagens, o ambiente e as ações representadas. Converse com a turma sobre as questões propostas. Valorize as diferentes percepções dos estudantes, mostrando que cada olhar pode revelar novos sentidos. Estimule o diálogo respeitoso entre os colegas e incentive que expressem suas ideias com base na observação e na imaginação.



Atividade

Criando um cenário

Passo a passo

1. Escolha uma história. Pode ser uma história conhecida ou inventada.
2. Imagine onde ela acontece. Uma história pode acontecer em lugares inesperados.
3. Desenhe ou monte o cenário. Você pode desenhar em papel, montar com materiais recicláveis ou até criar um cenário usando caixas de papelão.
4. No seu caderno, registre as primeiras ideias do seu cenário. Você pode escrever ou desenhar.
5. O cenário foi importante para contar a sua história? O que precisaria mudar na história se não houvesse cenário?

Espera-se que o estudante possa compreender que a história pode acontecer independentemente do uso do cenário, mas que ter uma produção de cenário auxilia na representação.

Você viu que o cenário pode deixar uma história mais emocionante. Mas, não é só no teatro que pode existir um cenário!

Aprecie a imagem e converse com os colegas.



- 1 O que você acha que está acontecendo na imagem?

Resposta pessoal.

- 2 Quem são essas pessoas? O que elas estão fazendo? Como você imagina que elas estão se sentindo?

São bailarinas e estão ensaiando.

- 3 O lugar parece real ou faz de conta? Você vê algum cenário no palco?

Parece real e é possível ver um cenário.

Ensaio de um balé no palco,
1874, de Edgar Degas.
Óleo sobre tela, 65 cm x 81 cm.



METROPOLITAN MUSEUM OF ART, NOVA YORK, EUA

108

Diversificando

Sugestão de visita virtual

Tour virtual em 3D por uma galeria dedicada a Edgar Degas. Esse recurso digital permite explorar suas pinturas com mais detalhes, observando de perto as cenas de bastidores da dança, tão presentes em sua produção.

Disponível em: <https://mus3ums.com/pt/tour3D/edgar-degas/>. Acesso em: 18 jul. 2025.

Essa pintura mostra como a luz, as cores e os movimentos ajudam a contar uma história. Edgar Degas adorava pintar bailarinas e, nessa obra, ele mostra um ensaio no palco. As bailarinas parecem estar se mexendo de verdade. Ele fez vários desenhos antes de pintar, para capturar o movimento na sua pintura.

O cenário tem um grande palco com luz suave, como se estivéssemos espiando um momento especial. Podemos ver os detalhes do chão, das roupas e até da postura das bailarinas, como se elas estivessem concentradas no ensaio.



Vista do Palco do Theatro Municipal do Rio de Janeiro, 2017.



Palco do Teatro Bravos na apresentação de **Drácula** em São Paulo, 2025.

Orientações didáticas

Os estudantes são convidados a observar diferentes representações do palco: a pintura **Ensaio de um Balé no Palco**, de Edgar Degas, na página anterior, e a imagem real do palco do Theatro Municipal do Rio de Janeiro e a cena de uma peça teatral. A proposta é estimular um olhar atento para os elementos que compõem a cena – luz, movimento, figurino, arquitetura e emoção – e refletir sobre como eles contribuem para a construção do sentido artístico.

Retome a pintura de Degas, apresentada na página anterior, e proponha que os estudantes descrevam o que veem: onde a luz incide, como estão posicionadas as bailarinas, o que o artista pode estar querendo mostrar sobre o momento do ensaio. Discuta como os pintores podem representar o movimento, a atmosfera e os detalhes do cotidiano artístico.

Em seguida, direcione a atenção para as imagens da página: uma mostra o palco vazio, com destaque para a grandiosidade do espaço e da arquitetura; a outra apresenta uma cena da peça **Drácula**, com luzes, personagens e efeitos visuais.

Diversificando

Sugestão de visita virtual

- **Tour Virtual pelo Theatro Municipal do Rio de Janeiro.**

A visita permite explorar detalhes arquitetônicos e técnicos de um dos palcos mais importantes do Brasil. Matterport Discover. Theatro Municipal do Rio de Janeiro. Disponível em: <https://discover.matterport.com/space/t2nf2q2GLTY>. Acesso em: 18 jul. 2025.

Orientações didáticas

Agora que os estudantes apreciaram e realizaram uma leitura comparativa entre duas imagens da página anterior – uma com o palco vazio e outra com o palco ocupado por uma apresentação, retome a observação da primeira imagem (palco vazio) destacando sua arquitetura, cortina, colunas, tonalidades douradas, luzes e estrutura do teatro.

Reflita sobre as perguntas apresentadas. Aqui, o objetivo é estimular a percepção visual dos estudantes. Caso eles respondam apenas “simples” ou “detalhada”, pode-se pedir que justifiquem observando cores, formas e materiais na imagem. Incentivar os estudantes a fazerem inferências sobre o uso do palco, relacionando com o que já viram em apresentações teatrais ou audiovisuais.

Na **segunda imagem**, conduza a análise da cena em ação, observando: figurinos, iluminação, personagens, objetos de cena, fundo do palco. Incentive os estudantes a imaginar o enredo e os movimentos que podem acontecer ali.

A última proposta estimula os estudantes a imaginar que estão assistindo ao espetáculo e convida à criação de um cenário próprio, ampliando a compreensão da relação entre espaço, narrativa e emoção. Estimule a análise comparativa com perguntas como: Como a luz muda a forma que vemos a cena? O que essa apresentação quer transmitir com o cenário e os efeitos? Que emoções essas imagens provocam?

A análise das imagens deve envolver tanto a percepção visual quanto o contexto cultural e simbólico.

Observe as duas imagens dos teatros e responda às perguntas.



1 Na primeira imagem:

- O teatro está vazio ou cheio?

O teatro está vazio.

- Como você descreveria a decoração do teatro? É simples ou detalhada?

Espera-se que os estudantes digam que a decoração do teatro é detalhada, com ornamentos dourados, pinturas no teto. Há muitas colunas, esculturas e elementos decorativos sofisticados.

- O que você acha que acontece nesse palco quando há uma peça?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes descrevam as transformações do palco com figurinos, cenários, iluminação, música e elementos cenográficos.

2 Na segunda imagem:

- Como está o palco?

Espera-se que os estudantes descrevam a presença dos atores, a iluminação e elementos do cenário.

- O que você vê no fundo do cenário?

Espera-se que os estudantes identifiquem, no fundo do cenário, uma porta e algumas janelas.

- Quais cores aparecem mais na cena?

Vermelho.

3 Imagine que você está assistindo a essa peça!

- O que você acha que os personagens estão fazendo?

Resposta pessoal. Sugere-se guiar um olhar atento para a imagem com perguntas como: Quantas pessoas estão na

cena? O que parece que estão fazendo? De que forma estão vestidas?, entre outras.

- Se você fosse criar um cenário para uma peça, o que colocaria no palco?

Resposta pessoal.

Você percebeu como um cenário pode transformar uma história?

A música é antiga



Mural retratando músicos no Egito Antigo.

Há muito tempo, no **Egito Antigo**, a música era muito importante. Os egípcios acreditavam que ela tinha sido criada pelo deus **Thoth** e que outro deus, chamado **Osíris**, usou a música para ensinar e ajudar as pessoas a viverem melhor. Para eles, a música não era só uma forma de diversão, mas também fazia parte das suas orações e celebrações.

Vocabulário

Egito Antigo: civilização que existiu há milhares de anos, perto do Rio Nilo, onde hoje é o Egito.

Thoth: deus egípcio da escrita, da sabedoria, da magia, do equilíbrio, da linguagem e da lua.

Osíris: deus egípcio da morte, do julgamento, da ressurreição e da vegetação.

Necrópole de Gizé, no Egito, onde estão localizadas as pirâmides de Quéops, Quéfren e Miquerinos.



ALEXANDER SHUTTERSTOCK

111

Orientações didáticas

O contato com manifestações artísticas de diferentes tempos e culturas amplia o repertório e permite aos estudantes reconhecer a arte como fenômeno histórico e social. Use o Egito Antigo como referência para mostrar aos estudantes como a música e o cenário já eram usados juntos em rituais e cerimônias religiosas. A imagem dos músicos ajuda a contextualizar essas práticas milenares. Destaque com a turma como som, espaço e imagem se uniam para criar um ambiente simbólico — algo que ainda acontece no teatro e em apresentações artísticas hoje. Essa abordagem amplia o repertório cultural dos estudantes e fortalece a conexão entre passado e presente nas artes.

Comece apresentando brevemente os deuses Thoth (deus da sabedoria e das artes) e Osíris (deus da vida após a morte), destacando a importância atribuída pelos egípcios à música como instrumento de ensino, cura e celebração. Estimule os estudantes a refletir sobre como a música era viva em outros tempos e como sua função se transforma nos diferentes contextos.

Leve a turma a pensar: Como seria contar uma história com sons do Egito Antigo? Como seriam os instrumentos? Que cenário acompanharia essa narrativa?

Chame a atenção para o box vocabulário e para a imagem das pirâmides na página. Esse exercício auxilia na construção do pensamento simbólico e da sensibilidade histórica.

Orientações didáticas

Segundo Schafer (1991), ouvir é um ato criativo, e escutar com intenção transforma a experiência sonora em arte. Essa prática amplia a escuta crítica e ativa, levando ao entendimento de que a música não é apenas decorativa, mas construtiva na narrativa.

A proposta da página contempla uma experiência prática de manipulação da trilha sonora. Se possível, com o apoio da tecnologia, revele como a música transforma o tom emocional de uma narrativa. A atividade envolve escuta comparativa, escolha criativa de músicas e produção audiovisual com participação ativa dos estudantes.

Comece a atividade escolhendo com a turma uma história conhecida (conto de fadas, fábula ou cena cotidiana). Em seguida, apresente diferentes trechos musicais (alegre, tenso, misterioso, calmo) e aplique-os à mesma narrativa, convidando os estudantes a perceber as diferenças geradas em ritmo, emoção e sentido.

Ajude a turma a compartilhar a experiência com os colegas mostrando como uma mesma cena pode ser divertida, assustadora ou emocionante dependendo da trilha.

TECNOLOGIA E ARTE

Música que transforma

Você já aprendeu que imagem e som estão conectados. Aprendeu também que, ao mudar a música, a cena apresentada pode ficar diferente. Vamos brincar com a música e ver como ela pode mudar uma história?

1 Escolha uma história

- Pode ser um conto de fadas ou um conto popular.
- Agora, pense na música que costuma acompanhar essa história. É animada? É triste? Faz suspense?

2 Transformando a trilha sonora

Agora, troque a música e veja como a história muda!

Cante algumas músicas ou, se possível, com a ajuda de seu professor, usem um recurso tecnológico e escolham trechos de música.

Experimente diferentes tipos de música:

- Música dramática para deixar a história mais intensa.
- Música alegre para mudar o tom da cena.
- Música de suspense para criar tensão.
- Músicas mais rápidas e mais lentas também

Questões, como "Se colocarmos uma música animada em uma cena triste, a história ainda parece triste ou fica mais leve?" ajudam a aprofundar essa reflexão e tomam a atividade mais envolvente.

3 Teste e compare

Agora, perceba como a cena se transforma! Veja:

- Cinderela com uma música de suspense: será que ela está fugindo do baile ou de um mistério assustador?
- O Lobo Mau com uma música alegre: ele parece tão assustador assim?
- Os sete anões voltando para casa estão cantando o quê?

4 Compartilhe suas descobertas

- Como a mudança da música fez você sentir a história de um jeito diferente?
- Qual foi a troca de trilha sonora mais engraçada ou surpreendente?
- Você gosta mais da história com a música original ou com a música que você colocou?
- Compartilhe com seus colegas!



Atividades

Criando cenários diferentes para a mesma cena

Passo a passo

Escolha uma cena simples do dia a dia.

Agora, desenhe dois cenários diferentes para essa cena:

- Uma rua moderna, com carros e prédios.
- Uma rua mágica, cheia de árvores falantes e casas voadoras.
- Como cada cenário muda a história?

Cenário 1

Cenário 2

113

Orientações didáticas

A proposta explora a capacidade narrativa do cenário. Ao criar dois ambientes distintos para a mesma cena – um realista e outro imaginativo –, os estudantes são levados a perceber que o espaço interfere no enredo, nos personagens e até nas emoções transmitidas.

Comece com uma conversa coletiva: O que acontece em uma rua moderna? O que poderia acontecer em uma rua mágica?

Incentive os estudantes a pensar em detalhes: tipos de casas, cores, objetos, personagens, sons. Em seguida, proponha o desenho dos dois cenários nos espaços indicados.

Ao final, promova um momento de partilha para que os estudantes apresentem os dois desenhos e expliquem como o cenário modificou a história, os personagens e os sentimentos envolvidos.

Depois dos desenhos, peça que cada um escolha um dos dois cenários e escreva (ou dite) uma pequena história que se passe nele, em forma de roteiro ou narrativa livre.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Proponha que o estudante escolha um lugar especial em sua casa ou comunidade (quintal, praça, varanda) e imagine uma cena de teatro acontecendo ali. O estudante pode fazer um desenho do espaço e pensar em como o cenário ajudaria a contar essa história.

Objetivos gerais do capítulo

- Conhecer a importância da música ao longo da história da humanidade.
- Identificar os instrumentos de percussão e compreender seu funcionamento.
- Refletir sobre as origens culturais da música e sua relação com os sons da natureza.
- Valorizar a diversidade musical e suas manifestações em diferentes povos e épocas.

BNCC

(EF15AR13)
(EF15AR14)
(EF15AR15)
(EF15AR17)
(EF15AR25)

Orientações didáticas

A escuta sensível e a produção sonora acompanham a humanidade desde seus primórdios, compondo um vasto repertório de experiências estéticas, afetivas e culturais. A música, em sua origem, nasce do corpo, da natureza e da convivência – uma forma de comunicação que atravessa o tempo e ressoa em diferentes tradições e culturas.

Apresente à turma imagens ou instrumentos de percussão de diferentes culturas e convide os estudantes a observarem seus formatos, sons e materiais. Incentive uma conversa sobre como a música pode ter surgido: os ruídos da natureza, as batidas do corpo, o compasso dos passos e o ritmo das atividades diárias. A partir dessa escuta sensível, conduza uma leitura compartilhada do texto da página, destacando o conceito de percussão e sua importância na construção de ritmos, tradições e expressões culturais ao longo da história.

CAPÍTULO

8

UM POUCO MAIS SOBRE MÚSICA



INFOGRÁFICO

Você já imaginou como a música surgiu?

Ninguém sabe ao certo, mas algumas pessoas acham que ela pode ter surgido quando os primeiros humanos imitaram sons da natureza, como o canto dos pássaros.

Talvez alguém tenha batido dois ossos ou duas pedras e descoberto um som diferente — aí nasceu a ideia da **percussão**.

Há muito, muito tempo, os primeiros grupos humanos na África já faziam algum tipo de música.

Cantar, bater palmas e brincar com sons faz parte da história de muitos povos.

Vocabulário

Percussão: instrumentos de percussão, como tambores, pandeiros e chocalhos, produzem música quando são tocados com as mãos ou com baquetas, ou ao serem batidos uns contra os outros.



Tocadores de instrumentos de percussão usando baquetas em Gana, 2012.

114

Organize uma roda de experimentação musical com objetos diversos, como potes, colheres, sementes ou materiais recicláveis. Oriente a turma a criar diferentes batidas e a combiná-las para formar sequências rítmicas coletivas. Essa vivência favorece o desenvolvimento da coordenação motora, da criatividade e da escuta em grupo.

OED

Proponha que os estudantes explorem o **infográfico** “O que é música?” para descobrir os elementos que compõem uma composição musical. Converse sobre como o tempo, a melodia, a harmonia e o ritmo se combinam para criar diferentes estilos e sensações. Em seguida, incentive-os a ouvir uma música escolhida pela turma e identificar esses elementos durante a audição.

A música que une todos nós!

No Brasil, há muitos ritmos diferentes, vindos de povos que ajudaram a formar o nosso país. O samba, os batuques e os tambores são exemplos disso.

Eles nasceram da mistura das culturas africanas, indígenas e europeias, fazendo parte da nossa história até hoje.

Toda música, toda dança e toda cultura merecem respeito. Quando ouvimos diferentes ritmos e conhecemos histórias de outros povos, aprendemos a respeitar quem é diferente da gente.

Converse com seus colegas e responda às perguntas a seguir.



MILENA MANTOVANI B

5. Resposta: Espera-se que os estudantes respondam que sim. É preciso respeitar a cultura, pois ela expressa a identidade de um povo; e a música e a dança também, porque são formas universais de comunicação que unem as pessoas.

- 1 Que tipo de música sua família gosta de ouvir? Essa música tem alguma história especial? *Resposta pessoal.*
- 2 Você já participou de alguma festa com músicas diferentes das que costuma ouvir? Como foi? *Resposta pessoal.*
- 3 Você já conheceu alguém que gosta de um tipo de música diferente do que você gosta? Como foi essa experiência? *Resposta pessoal.*
- 4 Como você se sentiria se alguém dissesse que a sua música favorita não é importante? Por quê? *Resposta pessoal.*
- 5 Você acha que é importante respeitar todas as culturas e os diferentes tipos de música e dança? Por quê?
- 6 Como podemos demonstrar respeito quando ouvimos uma música ou vemos uma dança de uma cultura diferente da nossa?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que demonstramos respeito dando atenção, não fazendo julgamentos ou piadas com base na nossa cultura, valorizando os artistas, entre outras atitudes.

115

Utilize as perguntas da página como ponto de partida para ampliar o vocabulário dos estudantes, promover empatia e despertar a curiosidade por tradições culturais diferentes das suas. Valorize as manifestações populares como patrimônio imaterial e estimule a construção de uma visão de mundo mais inclusiva, sensível e plural.

Incentive os estudantes a compartilharem suas vivências musicais, valorizando todas as expressões – desde canções de ninar até festas populares.

Se possível, apresente trechos curtos de ritmos diversos, como samba, coco, maracatu, frevo, modas caipiras, carimbó ou músicas indígenas. Encoraje a observação dos instrumentos, dos movimentos corporais, dos figurinos e dos sentimentos que cada ritmo desperta. Essa escuta ativa amplia o repertório e convida à apreciação de diferentes formas de fazer arte.

Orientações didáticas

A música é uma das formas mais potentes de expressão cultural, capaz de contar histórias, transmitir valores e fortalecer vínculos entre gerações e comunidades. No Brasil, a riqueza de ritmos e sonoridades revela a pluralidade de heranças que compõem nossa identidade: africanas, indígenas, europeias e muitas outras. Cada ritmo, cada batida carrega memórias e modos de vida que dialogam com o presente e ressignificam tradições.

Nesse sentido, refletir sobre os ritmos brasileiros é também reconhecer a multiplicidade de vozes e histórias que constroem nosso país. A escola, como espaço de escuta e partilha, torna-se território fértil para o respeito às diferenças e para o fortalecimento de vínculos comunitários.

Orientações didáticas

A proposta busca ampliar o olhar dos estudantes sobre o que é música e como ela pode ser feita, promovendo a valorização das diferentes formas de expressão cultural. Faça com a turma a leitura compartilhada do trecho introdutório da página, promovendo uma conversa sobre empatia, convivência e escuta sensível. Destaque que ouvir e valorizar a música do outro é também uma forma de respeito.

Em seguida, apresente a imagem do grupo Barbatuques, que usa o próprio corpo como instrumento musical. Incentive a observação atenta e a troca de ideias a partir das perguntas propostas na página e leve a turma a pensar sobre os sons que o corpo pode produzir: palmas, estalos, batidas no peito, sons com a boca e a voz. Conduza a conversa para que reconheçam o corpo como um instrumento legítimo de criação musical.

Ao desenvolver esta proposta, destaca-se que está sendo trabalhado um dos temas contemporâneos transversais propostos na BNCC: a valorização da diversidade cultural, o respeito mútuo e a promoção da convivência ética e solidária. Esses aspectos contribuem para a formação de cidadãos conscientes, empáticos e abertos ao diálogo com as múltiplas expressões artísticas e culturais presentes na sociedade.

Atividade complementar

Realize com a turma uma atividade de percussão corporal. Em roda, proponha uma sequência de batidas com palmas, pés e sons vocais, e desafie os estudantes a imitarem e depois criarem novas combinações sonoras em grupo.

DISCUTINDO O DIA A DIA

Como podemos ser respeitosos?

- Ouvindo e valorizando diferentes tipos de música.
- Acolhendo as tradições e as histórias de outros povos.
- Sendo gentis com todas as pessoas, não importando de onde elas vêm ou como vivem.
- Aprendendo que a **diversidade** torna tudo mais bonito e especial.

Vocabulário

Diversidade: diverso, diferente, variado. Diversidade é pensar que existem comunidades e povos diferentes convivendo em um mesmo lugar. Pessoas de religiões e línguas diferentes, com ideias e gostos variados.

Observe a imagem e converse com os colegas.



Apresentação do grupo Barbatuques no estado de São Paulo, 2017.

1. Espera-se que os estudantes respondam que veem um grupo em apresentação, dançando, usando as mãos e, com isso, fazendo som.

- 1 O que você vê na imagem? O que essas pessoas estão fazendo?
- 2 Elas usam algum instrumento para fazer música? *Espera-se que os estudantes respondam que não.*
- 3 Que parte do corpo elas estão usando para fazer música? *As mãos, o peito e a boca.*
- 4 Você já tentou fazer sons musicais com o seu corpo? Como foi? *Resposta pessoal.*
- 5 Você acha que a música pode ser feita sem instrumentos? Por quê? *5. Espera-se que os estudantes respondam que sim, já que o grupo da imagem usa as mãos e a boca como instrumentos para fazer som e música.*

116

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Reforce com os estudantes que a música está presente em todos os lugares e pode surgir de diferentes maneiras. Aproveite para destacar o conceito de diversidade, explicando que cada grupo ou cultura pode ter seu próprio jeito de fazer música – e que todas essas formas são valiosas e merecem ser respeitadas. Encoraje a turma a celebrar essas diferenças como algo que enriquece nossa convivência e nosso repertório artístico.

Grave ou agudo

Você já percebeu que alguns sons são mais baixos e outros mais altos? Na música, entender essa diferença ajuda a criar melodias.

O som grave é mais grosso e pesado, como o de um tambor ou o ronco de um leão. O som agudo é mais fino e alto, como o canto de um pássaro ou um apito.



Tambores têm sons graves.



Araponga, também conhecida como “ferreiro” ou “pássaro-campana”.

Um exemplo bem curioso é a araponga, um pássaro que canta um som agudo e forte, que lembra o barulho de um martelo batendo no metal. Esse canto é tão alto que pode ser ouvido de longe na floresta.

Misturando sons graves e agudos com o silêncio, conseguimos fazer músicas ainda mais interessantes.

Agora, pense:

- Qual é o som mais grave que você conhece? E o mais agudo? Escreva aqui.

Resposta pessoal.

117

Orientações didáticas

A experiência sonora é uma das primeiras formas de relação com o mundo. Desde cedo, os estudantes reconhecem vozes, ruídos e melodias, estabelecendo vínculos afetivos e culturais com o que ouvem. Compreender as propriedades do som, como a altura – grave ou agudo –, é mais do que desenvolver habilidades musicais: é promover uma escuta ativa, sensível e atenta ao entorno. Essa escuta desperta sentidos, memória e imaginação, e amplia a capacidade de perceber e expressar o mundo.

Trabalhar essas noções com exemplos reais do cotidiano permite que os estudantes desenvolvam uma relação mais profunda com os sons, reconhecendo neles uma linguagem carregada de significado e emoção.

Inicie com uma escuta orientada: toque ou imite sons graves (como trovões, batidas fortes ou voz grossa) e agudos (como apitos, trinitados de pássaros ou sinos). Peça que os estudantes fechem os olhos e levantem a mão quando identificarem cada tipo de som.

Em seguida, retome o texto da página e proponha que os estudantes compartilhem outros sons que conhecem, classificando-os como graves ou agudos. Incentive o uso de palavras descritivas, como “ronco”, “piado”, “assobio”, “batida seca”. Essa atividade amplia o vocabulário sonoro e estimula a atenção ao ambiente como fonte de descobertas e expressão artística.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 9**, consulte as orientações presentes na página 12.

Interdisciplinaridade com Arte

Ao tratar dos sons e variações grave–agudo, forte–fraco, curto–longo, pode-se desenvolver um trabalho em conjunto com Ciências da Natureza, ampliando os conhecimentos dos estudantes quanto ao modo como os sons se constituem e se propagam e por que essas variações ocorrem.

Orientações didáticas

Explorar os sons do mundo é, para o estudante, uma forma natural de se expressar e se conectar com o que está ao seu redor. Quando ele descobre que pode produzir sons com o corpo, com a voz ou com objetos simples do cotidiano, amplia sua consciência sensorial e desenvolve uma escuta mais atenta e criativa. A vivência sonora, quando aliada ao jogo e à imaginação, transforma-se em uma experiência artística completa.

Organize a turma em roda e inicie com a brincadeira de imitar sons da natureza. Encoraje variações de voz, incentivando os estudantes a perceberem diferenças de altura sonora. Em seguida, explore sons produzidos com coro e provoque a escuta atenta com perguntas como: Esse som ficou mais grosso (grave) ou mais fino (agudo)? Mais forte ou mais suave (fraco)?

Utilize também objetos acessíveis da sala ou trazidos de casa, como copos plásticos, colheres, papel alumínio ou caixas. A diversidade de materiais amplia o repertório sonoro e convida à experimentação sensível.

Finalize com o **jogo do maestro**: o professor conduz a brincadeira apontando para cima (som agudo) ou para baixo (som grave), e os estudantes devem responder com sons de acordo com o gesto. A dinâmica promove atenção, coordenação e escuta coletiva.

Ao terminar, oriente os estudantes a identificarem os sons mais graves e mais agudos que conseguiram produzir e a representá-los com desenhos na área indicada da página – um modo de transformar a escuta em imagem e expressão.

**Atividades****Brincando com sons graves e agudos com sua turma****Passo a passo****1. Imitem os sons da natureza.**

- Façam um som grave, como o rugido de um leão ou o som de um trovão.
- Façam um som agudo, como o canto de um pássaro ou o som de um apito.

2. Usem o corpo para fazer sons.

- Batam no peito ou nas coxas. O som ficou grave?
- Estalem os dedos ou batam palmas. O som ficou agudo?

3. Experimentem fazer som com objetos.

- Batam devagar na mesa ou em um tambor (grave).
- Batam duas colheres ou sacudam chaves (agudo).

4. Façam o jogo do maestro.

- Se o maestro apontar para baixo, vocês fazem um som grave. Se ele apontar para cima, vocês fazem um som agudo.

5. Qual foi o som mais grave que você criou ou descobriu? E o som mais agudo? Escreva e desenhe a seguir.**Som grave**

Som agudo

Avaliação

A atividade desta página é uma boa oportunidade de avaliação do desenvolvimento das habilidades dos estudantes ao longo do ano letivo.

Use este momento para observar o engajamento deles na atividade, a espontaneidade, a compreensão das diferenças entre os tipos de sons, o modo como interagem com os colegas e o trabalho coletivo. Não deixe de levar em consideração outras avaliações feitas de forma contínua no decorrer do ano.

Som e ruído

Como você sabe, o som está ao nosso redor. Ele está na música, no canto dos pássaros, no barulho dos carros na rua e até na voz das pessoas quando conversam.



Criança ouvindo música.



Criança incomodada com barulho.

Mas nem todo som é agradável de ouvir. Alguns tipos de sons podem nos incomodar. Chamamos isso de ruído.

O som pode ser agradável e organizado. O ruído pode ser confuso e barulhento.

- 1 Que sons você imagina que as crianças das imagens estão ouvindo?

Espera-se que os estudantes respondam música e um ruído incômodo.

- 2 Quais sons você gosta de ouvir?

Resposta pessoal.

- 3 Quais ruídos incomodam você?

Resposta pessoal.

A proposta é refletir sobre a presença constante do som no cotidiano e sobre a diferença entre o som organizado – como músicas, conversas agradáveis ou o canto dos pássaros – e o ruído, que pode ser entendido como sons altos, repetitivos, confusos ou incômodos. Essa distinção é cultural e subjetiva, e, por isso, deve ser explorada com abertura e sensibilidade.

Para iniciar a atividade, convide a turma a participar de um momento de escuta silenciosa. Peça que fechem os olhos por um minuto e prestem atenção aos sons ao redor. Em seguida, liste com eles os sons percebidos e pergunte: Qual som vocês gostaram de ouvir? Teve algum som que incomodou?

Apresente então as imagens da página e conduza uma leitura visual compartilhada usando as perguntas propostas. Incentive a turma a refletir sobre como os sons nos afetam e como podemos aprender a escutá-los com mais consciência. Em seguida, peça que registrem as respostas.

Essa vivência convida os estudantes a se tornarem ouvintes atentos, capazes de distinguir, expressar e respeitar suas próprias percepções sonoras e as dos outros – um aprendizado que vai além da música e se estende à convivência e ao cuidado com o outro.

Orientações didáticas

Vivemos rodeados por sons – alguns nos acalmam, outros nos agitam; uns nos encantam, outros nos incomodam. Ensinar os estudantes a escutar com intenção é ajudá-los a perceber essas nuances, desenvolvendo sensibilidade, atenção e consciência sobre o ambiente em que vivem. A escuta ativa transforma a relação com o som em uma experiência de descoberta, expressão e autorregulação.

Schafer (1991, p. 284) destaca a importância de “procurar descobrir todo potencial criativo dos estudantes, para que possam fazer música por si mesmos”. Nessa perspectiva, ouvir não se resume a captar sons, mas envolve interpretar, selecionar e reagir. Ao reconhecer que cada indivíduo percebe os sons de maneira singular, promovemos a empatia, o respeito às experiências sonoras dos outros e a valorização do silêncio como elemento fundamental da escuta sensível.

Orientações didáticas

A proposta desta página é mostrar que o que muitas vezes é considerado ruído ou barulho pode ser transformado em arte por meio da experimentação sonora e do uso de tecnologias, como o *sampler*. Ao desenvolver a escuta criativa, os estudantes aprendem que até os sons mais comuns, como uma porta rangendo, a chuva caindo ou passos no chão, podem se tornar elementos artísticos.

O *sampler* é uma ferramenta que permite gravar sons do ambiente e reutilizá-los como parte de composições musicais. Essa prática amplia o repertório sonoro e promove a imaginação, ao mostrar que a música pode nascer de qualquer lugar, e não apenas dos instrumentos tradicionais.

Converse com os estudantes sobre a música “Thriller”, de Michael Jackson, presente na imagem da página. Fale sobre como a ambientação sonora foi construída com sons como passos, vento, trovões e portas se abrindo, criando uma atmosfera envolvente e cheia de suspense. Pergunte: Que sons do dia a dia poderiam entrar em uma música? Vocês já ouviram alguma canção que começa com sons diferentes?

Transformando ruídos em música

Mas será que todo ruído é barulho desagradável? Com criatividade e tecnologia, podemos transformar sons do dia a dia em música.

Alguns músicos usam um equipamento chamado *sampler* para gravar e repetir sons. Isso significa que qualquer som — como o barulho da chuva, o apito de um trem ou até o som de passos — pode virar parte de uma melodia.

Quanto mais sons diferentes forem misturados, mais rica e interessante fica a música.

Muitos artistas já usaram ruídos em suas músicas. O cantor Michael Jackson, por exemplo, usava o som de portas batendo e de passos para criar ritmo em algumas canções.



Tipo de sampler que funciona usando teclado.

DAVID MARTINO PHOTO SHUTTERSTOCK



© SONY MUSIC ENTERTAINMENT

Cena do videoclipe da música “Thriller”, de Michael Jackson.

120

Diversificando

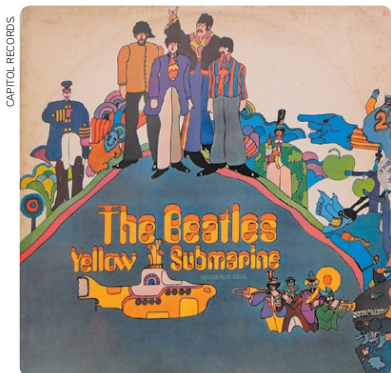
Indicação de vídeo:

Se possível, mostre o videoclipe da música para turma. Disponível em: <https://youtu.be/4V90AmXnguw?si=tTS7jc6aol4NaDSt>. Acesso em: 26. jul. 2025.

Ao exibir o vídeo, chame a atenção para os ruídos presentes na introdução e durante o clipe, como passos no asfalto, ranger de portas e sons atmosféricos. Explique que esses elementos fazem parte da construção musical, contribuindo para a narrativa e a emoção da obra. Incentive os estudantes a perceberem como sons cotidianos ou incomuns podem ser transformados em material artístico e como o limite entre som musical e ruído pode ser explorado com criatividade. Essa escuta atenta ajuda a ampliar a percepção sonora e permite a experimentação musical nas produções dos próprios estudantes.

Já uma dupla francesa chamada Daft Punk usava sons eletrônicos variados para criar batidas animadas.

A banda inglesa The Beatles utilizou sons de aviões e risadas na música “Yellow submarine”.



Capa do álbum **Yellow Submarine**, dos Beatles.



Thomas Bangalter e Guy-Manuel, da dupla Daft Punk.

Agora que você já sabe que o ruído pode virar música, que tal prestar atenção aos sons ao seu redor? Será que o barulho do lápis no papel ou o estalar dos dedos podem virar parte de uma canção? Experimente! **Resposta pessoal.**

Registre suas ideias.

121

Orientações didáticas

A música não está apenas nos instrumentos tradicionais ou nas canções que já conhecemos. Muitas vezes, ela nasce do inesperado: de um ruído, de uma risada, de um som captado ao acaso. Com escuta sensível e criatividade, até o barulho cotidiano pode se transformar em arte sonora. Esta proposta amplia essa reflexão, incentivando os estudantes a perceberem o som como matéria-prima para a criação musical.

Ouvir com atenção e intenção permite que os estudantes desenvolvam sua sensibilidade artística e passem a enxergar o ambiente como um campo de possibilidades sonoras.

Apresente aos estudantes as bandas Daft Punk e The Beatles, explicando que ambas exploraram sons inusitados em suas músicas – como ruídos eletrônicos, vozes, passos e até sons de água. A canção “Yellow Submarine”, dos Beatles, pode ser ouvida em sala como exemplo lúdico e acessível, evidenciando como elementos sonoros foram incorporados para criar ambientações e narrativas musicais.

Depois da escuta, convide os estudantes a prestarem atenção aos sons do ambiente escolar: o som do lápis riscando o papel, da lousa, de passos, de carteiras sendo arrastadas ou até do ventilador. Peça que anotem ideias de como esses sons poderiam ser organizados para formar uma música, pensando em aspectos, como ritmo, repetição, pausa e combinação.

Essa experiência promove a escuta crítica e a valorização dos sons que compõem nosso cotidiano, despertando a consciência de que a arte pode surgir dos pequenos detalhes e de que todos os sons, mesmo os mais simples, têm o potencial de se tornarem poesia sonora.

Diversificando

Indicação de vídeo e música:

The Beatles – “Yellow Submarine”. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=m2uTFF_3MaA. Acesso em: 26 jul. 2025.

Orientações didáticas

A escuta é um caminho para perceber o mundo em sua riqueza de detalhes. Aprender a distinguir sons fortes e fracos ajuda o estudante a afinar sua percepção auditiva, a reconhecer nuances sonoras e a ampliar sua sensibilidade artística. Trata-se de escutar com intenção, abrindo espaço para o sentir e o imaginar. Ao valorizar essa escuta, contribuimos para a formação de sujeitos mais atentos, expressivos e sensíveis.

Inicie convidando os estudantes a explorarem as diferenças entre sons fortes e fracos por meio de vivências práticas. Apresente exemplos reais em sala de aula: toque um tambor (ou bata em uma caixa de papelão) e, em seguida, estale os dedos ou reproduza um áudio com sons suaves, como folhas se movendo ao vento ou água pingando.

Depois, proponha um momento de escuta ativa. Peça que aos estudantes fechem os olhos por um instante e tentem identificar os sons do ambiente escolar, classificando-os como fortes ou fracos. Incentive o compartilhamento das descobertas e das sensações que cada som despertou.

Som forte e som fraco

Os sons podem ser fortes ou fracos. Vamos descobrir a diferença?

- **Som forte:** é alto e chama muita atenção! Pode ser um trovão, uma buzina ou um tambor bem batido.



Músico tocando percussão.



Pessoa buzinando.

- **Som fraco:** é baixo e suave. Pode ser um sussurro, o som das folhas ao vento ou o tique-taque do relógio.



Folhas balançando levemente com o vento.



Relógio de ponteiro com seu tique-taque.

1 Agora, tente!



- Bata palmas bem forte!
- Bata palmas bem fraco!

a. Qual som você acha mais agradável?

Resposta pessoal.

b. Em que momentos devemos usar um som fraco? Quando podemos usar um som forte?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que há momentos em que não é adequado

usar sons fortes, como durante a aula; do mesmo modo, em uma situação em que se quer chamar

a atenção, um som fraco não é eficiente.



ROMARDIENSHUTTERSTOCK

Som curto e som longo

Os sons podem ser curtos ou longos. Vamos aprender?

- **Som curto:** é rápido e termina logo, como uma gota de água caindo, um piscar de luz ou o som do estalo da língua.
- **Som longo:** dura mais tempo, como o assovio do vento, uma nota cantada ou o som de uma buzina.

1 Agora, tente!

- Diga “ah!” bem curto.
- Diga “aaaaah” bem longo.



2 Você consegue encontrar mais sons curtos e sons longos ao seu redor?

Espera-se que os estudantes respondam que sim.



Gota de água caindo de uma folha.

LINOIÖCARLUSHUTTERSTOCK

123

Na segunda atividade desta página, os estudantes são incentivados a reconhecer a diferença entre sons curtos e longos por meio da produção vocal e da observação sonora. Comece propondo a eles que explorem o ambiente da sala ou do pátio em busca de sons com durações diferentes: como um estalo de dedos, o canto de um pássaro ou o barulho do vento. Em seguida, leia com a turma o texto da página sobre som curto e longo, e realize os exercícios sugeridos, incentivando os estudantes a experimentarem com a própria voz. A proposta favorece a escuta atenta, amplia o repertório sonoro e permite conexões com Ciências da Natureza, ao relacionar os sons a fenômenos como a queda de uma gota d'água ou o assovio do vento.

Atividade complementar

Realize um jogo de adivinhação sonora: reproduza sons (curtos e longos) e desafie os estudantes a adivinharem se o som é curto ou longo e qual objeto pode tê-lo produzido. Esses sons podem ser reproduzidos com objetos do cotidiano ou com apoio de aplicativos de efeitos sonoros disponíveis gratuitamente. Incentive os estudantes a ouvirem com atenção, a descreverem o som e a justificarem sua resposta, favorecendo a escuta ativa e o desenvolvimento da linguagem.

Orientações didáticas

Trabalhe com os estudantes a atividade da página, que propõe uma vivência prática para que eles percebam e diferenciem sons fortes e fracos por meio de palmas, desenvolvendo a escuta ativa e a percepção auditiva. Oriente-os a fechar os olhos durante a ação para concentrar-se nos sons, e incentive a observação das sensações provocadas: qual som é mais agradável, confortável ou chamativo?

Em seguida, conduza uma conversa sobre os usos sociais do som, refletindo com a turma sobre quando é adequado utilizar sons fortes, como para chamar a atenção, e quando é melhor optar por sons fracos, como em momentos de calma ou conversa. Essa atividade fortalece a atenção auditiva e o vocabulário sonoro, ao mesmo tempo que desenvolve a sensibilidade para o som como linguagem expressiva e artística – presente nas músicas, no cotidiano e também no silêncio entre um som e outro.

Orientações didáticas

Este projeto propõe a criação de trilhas sonoras para histórias conhecidas ou inventadas pelos estudantes. A atividade fortalece a escuta, a imaginação, a improvisação e a cooperação entre os estudantes. Incentive-os a explorarem sons com o corpo, com objetos da sala e com a voz, percebendo variações como grave/agudo, forte/fraco, curto/longo.

Você pode organizar a turma em pequenos grupos, distribuindo partes da história para cada grupo sonorizar.

Leia a página junto com os estudantes e vá explicando cada etapa da proposta. Faça pausas para demonstrar exemplos e incentivar a participação. Use os exemplos listados (chuva, dedos estalando ou monstro com voz grave) como ponto de partida para outras criações sonoras.

OED

Para um melhor aproveitamento do **áudio 10**, consulte as orientações presentes na página 12.

PROJETO**Criando sons para uma história**

Você e seus colegas vão transformar uma história em um espetáculo sonoro. Preparados? Vamos lá!

**1. Escolham a história.**

- Pode ser uma história que vocês já conhecem ou uma que vocês inventaram.
- Pensem em uma cena para sonorizar. Pode ser qualquer cena. Usem a criatividade!

2. Descubram os sons da história.

Fechem os olhos e imaginem: quais sons aparecem na história? Aqui estão algumas ideias:

- Passos rápidos – batam as mãos na mesa.
- Chuva caindo – estalem os dedos devagar.
- Vento forte – soprem suavemente.
- Um monstro roncando – façam um som bem grave com a boca.
- Sinos tocando – batam em um copo com uma colher.

3. Criem sons usando o corpo e alguns objetos.

Agora que vocês já sabem quais sons querem usar, vamos experimentá-los!

Vocês podem usar:

- A voz
- As mãos e os pés
- Objetos ao seu redor

Para deixar a história mais impressionante, tentem misturar sons fortes e fracos, graves e agudos, longos e curtos.



MILENA MANTOVANI B.

4. Preparem a apresentação.

- Juntem os sons na ordem certa, para combinar com a história.
- Escolham um colega para contar a história, enquanto os outros fazem os sons.
- Ensaie para que todos saibam o momento certo de fazer os efeitos sonoros.

5. Apresentem sua história sonora.

- Chegou a hora! Contem a história, fazendo os sons escolhidos.
- Os amigos vão tentar descobrir quais sons vocês criaram.

6. Depois da apresentação, no espaço abaixo, desenhe uma cena da sua história e escreva quais sons você usou.



Resposta pessoal.



Pense e responda:

- 1 Como foi criar os sons? Foi fácil ou difícil? *Resposta pessoal.*
- 2 Algum som ficou muito engraçado? *Resposta pessoal.*
- 3 Os sons ajudaram a deixar a história mais divertida? Como?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que, por causa dos sons improvisados, a história ficou mais divertida.

Orientações didáticas

Esta etapa do projeto envolve a apresentação final das histórias sonorizadas. É um momento importante para valorizar a escuta, o respeito ao tempo de fala do outro e a observação atenta. Antes da apresentação, oriente os grupos a ensaiarem e organizarem bem a ordem dos sons, pensando na coerência com os acontecimentos da história. Observe as orientações propostas.

Durante a apresentação, peça à turma que tente adivinhar quais sons foram usados e como eles contribuíram para tornar a narrativa mais interessante. Após as apresentações, proponha uma roda de conversa em que os estudantes possam relatar como se sentiram ao apresentar e ouvir as histórias dos colegas, e registrar suas ideias.

Atividade complementar

Monte um “rádio da turma”, gravando as apresentações com o celular ou gravador da escola. Posteriormente, reproduza para todos ouvirem, discutirem e avaliarem juntos.

O encerramento de um ciclo é também um momento de olhar para trás com atenção e cuidado. Revisitar memórias, reencontrar produções, reviver aprendizados – tudo isso ajuda o estudante a compreender a própria trajetória, a reconhecer conquistas e a fortalecer sua identidade como sujeito criador.

Nesta atividade final, convida a turma a lembrar os principais momentos das quatro unidades trabalhadas ao longo do ano. Utilize recursos como fotos, registros de trabalhos, vídeos ou murais produzidos para reativar a memória afetiva dos estudantes. Incentive a conversa:

- O que vocês aprenderam?
- O que mais gostaram de fazer?
- Qual momento marcou vocês?

Depois, proponha que cada estudante registre suas lembranças e seus sentimentos por meio de desenhos e palavras. Esse gesto de criar a partir da memória permite que os estudantes expressem suas vivências com autenticidade e sensibilidade.

Finalizar o ano desta forma é também reforçar que a arte não está apenas nas técnicas ou nas obras, mas no caminho trilhado, nas emoções despertadas e no que permanece como experiência significativa em cada estudante.

PARA ENCERRAR: O QUE APRENDI

Agora, é hora de refletir sobre os aprendizados deste ano. Para isso, vamos produzir um mural de arte.

Resposta pessoal.

- 1 O que foi mais interessante para você nas aulas de Arte deste ano?
- 2 Qual atividade ou técnica artística foi a mais divertida? Resposta pessoal.
- 3 Alguma história, desenho ou arte que criamos marcou você?

Escreva ou desenhe no quadro a seguir. Resposta pessoal.

Relembrando

Cada unidade trouxe novas descobertas. Você se lembra delas?

Unidade 1 – Explorando o teatro

Unidade 2 – Os lugares e suas artes

Unidade 3 – Movimentos e emoções na arte

Unidade 4 – Explorando a imaginação com arte

- De qual dessas unidades você mais gostou?
- Escreva o nome dela aqui:

Criação do mural

Você e sua turma farão uma contribuição para o “mural de arte da turma”.



Você vai precisar de:

- Papel A4
- Lápis de cor
- Lápis grafite
- Cola
- Caneta hidrocor
- Revistas e jornais para recortes

Como fazer:

- Desenhe ou escreva algo que aprenderam ou de que mais gostaram.
- Você pode usar as técnicas já exploradas, como desenho, colagem e modelagem.

Montagem do mural:

- Fixe sua produção no mural da sala.
- Organize as contribuições de forma colorida e harmoniosa.
- Apresente o mural para outras turmas e, se possível, para os seus familiares também.

Momento de reflexão

Depois de construir o mural, pense e converse com seus colegas:



- Como foi criar algo com a turma?
- O que a arte pode ensinar para a vida?

A arte nos acompanha todos os dias e nos ensina a ver o mundo de um jeito mais criativo.

Parabéns por todas as suas descobertas!

Orientações didáticas

Este fechamento celebra a trajetória artística da turma por meio da criação de um mural coletivo. Incentive os estudantes a relembrarem técnicas e conteúdos abordados, escolhendo aquilo que mais os marcou para representar visualmente.

O processo de criação coletiva reforça valores de respeito, escuta, empatia e responsabilidade compartilhada. Trabalhos como colagem, desenho, pintura, escrita, modelagem ou outros podem compor o mural.

Monte uma pequena exposição com o mural e convide outras turmas, professores e famílias para visitarem. Peça aos estudantes que apresentem oralmente suas produções e relatem o que criaram e por quê. Use as questões propostas na página para as reflexões.

Atividade complementar

- **Sugestão de trabalho com a família:** Envie um convite para que as famílias visitem a exposição do mural de encerramento. Se possível, inclua um espaço onde possam escrever mensagens para os estudantes, valorizando a trajetória deles nas aulas de Arte.

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 Fonterrada. 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.

MUNDO ENCANTADO DO SABER ARTE

2^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

© 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 Vitor Moia, Luiz Augusto Ribeiro,

Milena Mantovani B., Patricia Paulozi

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: vladee/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: 2º ano / Sergio Cunha. 1º ed. – São Paulo: Casa de Letras, 2025.

ISBN 978-65-6011-267-4 (Livro Impresso do Estudante)

ISBN 978-65-6011-265-0 (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

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 131

1.1. Composição da coleção 131

1.1.1. Livro do estudante 131

1.1.2. Material 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 da obra e habilidades BNCC 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

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 Aluno, que possui cinco volumes, e o material 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 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. Material do professor

O material 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, o 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 do “livro do estudante”: 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 são 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 no livro. 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 selecionadas 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	(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais. (EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva. (EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.
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 da obra e habilidades BNCC

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. Descobrindo 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, autoexpressão 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 autoexpressão 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 e Fernando Hernández, que postulam 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 Vigotski, 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, 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 Terraza, Pelegrini e Funari.

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, Marques e Laban.

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 propõe Visconti, Biagioni e Schafer.

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 e Koudela.

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, o uso da tecnologia e mídias digitais é uma ferramenta potente no trabalho com a Arte por elas ampliarem as possibilidades de criar, registrar e fazer as produções artísticas circularem, sejam elas patrimônios ou novidades.

Silva norteia o método avaliativo da coleção, postulando o uso de uma avaliação que é processual, 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 material 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
		Segundo Bimestre	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
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
	Segundo Trimestre		4. Arte no espaço ao nosso redor	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06, EF15AR25

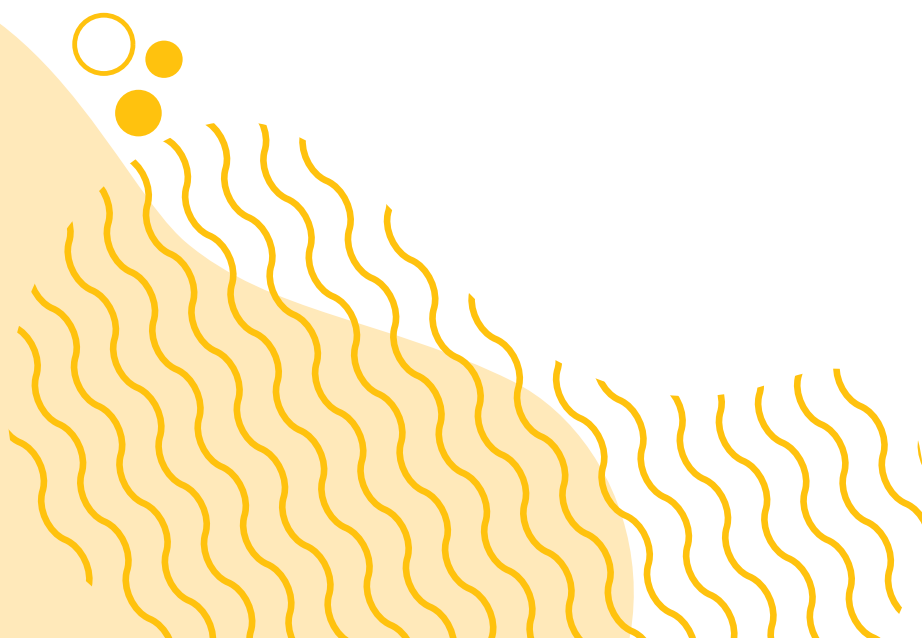
Cronograma			Capítulos	Habilidades BNCC
Segundo Semestre	Segundo Trimestre	Terceiro Bimestre	5. O corpo conta histórias	EF02CO05, EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR04, EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26
			6. O mundo do circo	EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03, EF15AR05, EF15AR07, 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. Descobrindo 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 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 material 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 incentiva 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

**NÃO ESCREVA
NO LIVRO.**

Não escreva no livro – Indica que a atividade deve ser feita fora do livro, preservando sua reutilização nas obras de categoria 2.



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 da OED de áudio.

Objetivos gerais da seção

Nesta Unidade, o foco está linguagem teatral.

O teatro é uma linguagem artística que envolve diferentes elementos, como o espaço cênico, o corpo, a palavra e a interação com o público. Explorar um espaço teatral com os estudantes permite inserir-los nesse universo de forma sensível e concreta, favorecendo a construção de sentido sobre o que é o teatro e como ele se manifesta em diferentes lugares e formas.

Segundo Barba e Savarese (2012), o espaço teatral não é apenas um lugar físico, mas um espaço de relação, de escuta e de presença. Assim, observar e discutir o ambiente do teatro ajuda os estudantes a compreender que o fazer teatral é um acontecimento coletivo, atravessado por experiências culturais e artísticas.

BNCC
(EF15AR01)
(EF15AR20)

Orientações didáticas

Apresente a imagem, que mostra o interior do Teatro Amazonas. Conduza uma leitura visual coletiva, instigando a turma com as perguntas propostas. Ressalte a construção e beleza do teatro como patrimônio cultural brasileiro, aproveitando para explicar o conceito de teatro como espaço de convivência e apreciação cultural, onde histórias ganham vida por meio da atuação. Se possível, para ampliar o repertório da turma, traga imagens de outros teatros brasileiros.

UNIDADE 1

EXPLORANDO O TEATRO

PARA COMEÇAR



VISTA INTERNA DE PARTE DO TEATRO AMAZONAS, MANAUS (AMAZONAS), 2020.

CONVERSE COM OS COLEGAS:

- O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM?
- VOCÊ JÁ ESTEVE EM UM LUGAR PARECIDO? COMO ERA?
- PARA QUE VOCÊ ACHA QUE ESSE LUGAR É USADO?
- SE VOCÊ FOSSE ASSISTIR A UM ESPETÁCULO NESSE TEATRO, DE QUE TIPO SERIA?
- IMAGINE COMO SERIA ESTAR SENTADO DE FRENTE PARA ESSE PALCO. COMO VOCÊ SE SENTIRIA?
- QUE HISTÓRIAS VOCÊ ACHA QUE PODERIAM ACONTECER EM UM LUGAR COMO ESSE?

Respostas pessoais.

Atividade complementar

Organize a turma em semicírculo, como se estivesse em um teatro. Proponha que cada estudante suba no "palco" (um espaço livre da sala), para contar uma história curta ou fazer uma mímica. Os colegas assistem ao relato em silêncio, como público. Ao final, promova uma conversa sobre como foi atuar e assistir como espectador, destacando sentimentos e expressões. Valorize o papel do público no teatro e mostre que todos podem ser espectadores e também criadores.

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 o teatro como arte da encenação e da representação.
- Identificar elementos essenciais do teatro: ator, maquiagem, figurino, palco, personagem.
- Desenvolver a imaginação e a expressão ao explorar a preparação dos atores e a encenação teatral.
- Refletir sobre as próprias experiências com jogos teatrais e apresentações.

BNCC
(EF15AR18)
(EF15AR22)

Orientações didáticas

Para começar, leia com os estudantes o texto e chame a atenção para as duas imagens da página, conversando sobre as questões apresentadas.

Comente que, antes de entrarem no palco, os atores precisam se preparar, com maquiagem, ensaio, figurino e muita imaginação. Leve os estudantes a compreender que o teatro não acontece apenas no momento da apresentação, mas também nos bastidores e no processo de criação.

CAPÍTULO 1

O MUNDO DO TEATRO

VOCÊ JÁ FOI AO TEATRO?

O PALCO, UM DOS LUGARES EM QUE OS ATORES PODEM SE APRESENTAR, É O ESPAÇO DA MAGIA, ONDE OS PERSONAGENS GANHAM VIDA NA BRINCADEIRA DE REPRESENTAR.

OBSERVE AS IMAGENS.



A PREPARAÇÃO DOS ATORES GARANTE O SUCESSO DO ESPETÁCULO.



APRESENTAÇÃO DE MÚSICOS E DANÇARINOS EM TRAJES CIGANOS, 2021.

10

Respostas pessoais.

- POR QUE SERÁ QUE A PESSOA DA PRIMEIRA IMAGEM ESTÁ PINTANDO O ROSTO? O QUE ISSO PODE SIGNIFICAR?
- NA SEGUNDA IMAGEM, QUEM ESTÁ NO PALCO? O QUE VOCÊ ACHA QUE ESSAS PESSOAS ACABARAM DE FAZER PARA O PÚBLICO?
- VOCÊ JÁ BRINCOU DE FAZER TEATRO OU DE CONTAR HISTÓRIAS PARA OUTRAS PESSOAS? COMO FOI?
- VOCÊ JÁ PARTICIPOU DE ALGUMA APRESENTAÇÃO? COMO VOCÊ SE SENTIU ANTES E DEPOIS DE SE APRESENTAR?

Atividade complementar

Se houver tempo e julgar oportuno, ofereça espelhos, maquiagem, tinta para rosto, tecidos e chapéus, para que os estudantes se maquiem ou se fantasiem simbolicamente. Depois, cada um pode inventar e apresentar um personagem, nomeando-o. Finalize com uma roda de conversa sobre como se sentiram ao representar.

Orientações didáticas

A proposta busca ampliar o olhar dos estudantes sobre o que é música e como ela pode ser feita, promovendo a valorização das diferentes formas de expressão cultural. Faça com a turma a leitura compartilhada do trecho introdutório da página, promovendo uma conversa sobre empatia, convivência e escuta sensível. Destaque que ouvir e valorizar a música do outro é também uma forma de respeito.

Em seguida, apresente a imagem do grupo Barbatuques, que usa o próprio corpo como instrumento musical. Incentive a observação atenta e a troca de ideias a partir das perguntas propostas na página e leve a turma a pensar sobre os sons que o corpo pode produzir: palmas, estalos, batidas no peito, sons com a boca e a voz. Conduza a conversa para que reconheçam o corpo como um instrumento legítimo de criação musical.

Ao desenvolver esta proposta, destaca-se que está sendo trabalhado um dos temas contemporâneos transversais propostos na BNCC: a valorização da diversidade cultural, o respeito mútuo e a promoção da convivência ética e solidária. Esses aspectos contribuem para a formação de cidadãos conscientes, empáticos e abertos ao diálogo com as múltiplas expressões artísticas e culturais presentes na sociedade.

Atividade complementar

Realize com a turma uma atividade de percussão corporal. Em roda, proponha uma sequência de batidas com palmas, pés e sons vocais, e desafie os estudantes a imitarem e depois criarem novas combinações sonoras em grupo.

116

**DISCUTINDO
O PÁ A DIA**

Como podemos ser respeitosos?

- Ouvindo e valorizando diferentes tipos de música.
- Acolhendo as tradições e as histórias de outros povos.
- Sendo gentis com todas as pessoas, não importando de onde elas vêm ou como vivem.
- Aprendendo que a **diversidade** torna tudo mais bonito e especial.

Vocabulário

Diversidade: diverso, diferente, variado. Diversidade é pensar que existem comunidades e povos diferentes convivendo em um mesmo lugar. Pessoas de religiões e línguas diferentes, com ideias e gostos variados.

Observe a imagem e converse com os colegas.



Apresentação do grupo Barbatuques no estado de São Paulo, 2017.

1. Espere-se que os estudantes respondam que veem um grupo em apresentação, dançando, quando as mãos e com sons, fazendo sons.

2. O que você vê na imagem? O que essas pessoas estão fazendo?

3. Elas usam algum instrumento para fazer música?

4. Que parte do corpo elas estão usando para fazer música? *Espera-se que os estudantes respondam que não.* As mãos, o peito e a boca.

5. Você já tentou fazer sons musicais com o seu corpo? Como foi? *Resposta pessoal.*

6. Você acha que a música pode ser feita sem instrumentos? Por quê?

7. Espere-se que os estudantes respondam que sim, já que o grupo da imagem usa as mãos e a boca como instrumentos para fazer sons e música.

116

Temas Contemporâneos Transversais (TCT)

Reforce com os estudantes que a música está presente em todos os lugares e pode surgir de diferentes maneiras. Aproveite para destacar o conceito de diversidade, explicando que cada grupo ou cultura pode ter seu próprio jeito de fazer música – e que todas essas formas são valiosas e merecem ser respeitadas. Encoraje a turma a celebrar essas diferenças como algo que enriquece nossa convivência e nosso repertório artístico.

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.

Grave ou agudo

Você já percebeu que alguns sons são mais baixos e outros mais altos? Na música, entender essa diferença ajuda a criar melodias.

O som grave é mais grosso e pesado, como o de um tambor ou o ronco de um leão. O som agudo é mais fino e alto, como o canto de um pássaro ou um apito.



Tambores têm sons graves.



Araponga, também conhecida como "ferreiro" ou "pássaro-campana".

Um exemplo bem curioso é a araponga, um pássaro que canta um som agudo e forte, que lembra o barulho de um martelo batendo no metal. Esse canto é tão alto que pode ser ouvido de longe na floresta.

Misturando sons graves e agudos com o silêncio, conseguimos fazer músicas ainda mais interessantes.

Agora, pense:

- Qual é o som mais grave que você conhece? E o mais agudo? Escreva aqui.

Resposta pessoal.

117

Orientações didáticas

A experiência sonora é uma das primeiras formas de relação com o mundo. Desde cedo, os estudantes reconhecem vozes, ruídos e melodias, estabelecendo vínculos afetivos e culturais com o que ouvem. Compreender as propriedades dos sons, como a altura – grave ou agudo –, é mais do que desenvolver habilidades musicais: é promover uma escuta ativa, sensível e atenta ao entorno. Essa escuta desperta sentidos, memória e imaginação, e amplia a capacidade de perceber e expressar o mundo.

Trabalhar essas noções com exemplos reais do cotidiano permite que os estudantes desenvolvam uma relação mais profunda com os sons, reconhecendo neles uma linguagem carregada de significado e emoção.

Inicie com uma escuta orientada: toque ou imite sons graves (como trovões, batidas fortes ou voz grossa) e agudos (como apitos, trinos de pássaros ou sinos). Peça que os estudantes fechem os olhos e levantem a mão quando identificarem cada tipo de som.

Em seguida, retome o texto da página e proponha que os estudantes compartilhem outros sons que conhecem, classificando-os como graves ou agudos. Incentive o uso de palavras descritivas, como "ronco", "piado", "assobio", "batida seca". Essa atividade amplia o vocabulário sonoro e estimula a atenção ao ambiente como fonte de descobertas e expressão artística.

OED

Para um melhor aproveitamento do áudio 9, consulte as orientações presentes na página 12.

117

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.

Interdisciplinaridade com Arte

Ao tratar dos sons e variações grave–agudo, forte–fraco, curto–longo, pode-se desenvolver um trabalho em conjunto com Ciências da Natureza, ampliando os conhecimentos dos estudantes quanto ao modo como os sons se constituem e se propagam e por que essas variações ocorrem.

BNCC
(EF15AR16)
(EF15AR17)

Orientações didáticas

Explorar os sons do mundo é, para o estudante, uma forma natural de se expressar e se conectar com o que está ao seu redor. Quando ele descobre que pode produzir sons com o corpo, com a voz ou com objetos simples do cotidiano, amplia sua consciência sensorial e desenvolve uma escuta mais atenta e criativa. A vivência sonora, quando aliada ao jogo e à imaginação, transforma-se em uma experiência artística completa.

Organize a turma em roda e inicie com a brincadeira de imitar sons da natureza. Em seguida, explore sons produzidos com corpo e provoque a escuta atenta com perguntas como: Esse som ficou mais grosso (grave) ou mais fino (agudo)? Mais forte ou mais suave (fraco)?

Utilize também objetos acessíveis da sala ou trazidos de casa, como copos plásticos, colheres, papel alumínio ou caixas. A diversidade de materiais amplia o repertório sonoro e convida à experimentação sensível.

Finalize com o **jogo do maestro**: o professor conduz a brincadeira apontando para cima (som agudo) ou para baixo (som grave), e os estudantes devem responder com sons de acordo com o gesto. A dinâmica promove atenção, coordenação e escuta coletiva.

Ao terminar, oriente os estudantes a identificarem os sons mais graves e mais agudos que conseguiram produzir e a representá-los com desenhos na área indicada da página – um modo de transformar a escuta em imagem e expressão.

118

Atividades

Brincando com sons graves e agudos com sua turma

Passo a passo

1. **Imitem os sons da natureza.**
 - Façam um som grave, como o rugido de um leão ou o som de um trovão.
 - Façam um som agudo, como o canto de um pássaro ou o som de um apito.
2. **Use o corpo para fazer sons.**
 - Batam no peito ou nas coxas. O som ficou grave?
 - Estalem os dedos ou batam palmas. O som ficou agudo?
3. **Experimentem fazer som com objetos.**
 - Batam devagar na mesa ou em um tambor (grave).
 - Batam duas colheres ou sacudam chaves (agudo).
4. **Façam o jogo do maestro.**
 - Se o maestro apontar para baixo, vocês fazem um som grave. Se ele apontar para cima, vocês fazem um som agudo.
5. **Qual foi o som mais grave que você criou ou descobriu? E o som mais agudo? Escreva e desenhe a seguir.**

Som grave

Som agudo

118

Avaliação

A atividade desta página é uma boa oportunidade de avaliação do desenvolvimento das habilidades dos estudantes ao longo do ano letivo.

Use este momento para observar o engajamento deles na atividade, a espontaneidade, a compreensão das diferenças entre os tipos de sons, o modo como interagem com os colegas e o trabalho coletivo. Não deixe de levar em consideração outras avaliações feitas de forma contínua 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.

DAN FLAVIN: O ARTISTA DAS LUZES

VOCÊ JÁ IMAGinou USAR LUZES PARA CRIAR ARTE?



OBRA SEM TÍTULO
(PARA BARNETT
NEWMAN)
1971, DE DAN
FLAVIN, TUBO
FLUORESCENTE.



CONVERSE COM SEUS COLEGAS.

Resposta pessoal. Espere-se que o estudante argumente algo relacionado à própria imaginação e sensação.

- SE ESSAS LUZES PUDESSEM CONTA R UMA HISTÓRIA, QUAL SERIA?
- VOCÊ ACHA QUE A LUZ PODE SER UMA FORMA DE ARTE? POR QUÊ?

Resposta pessoal. Espere-se que o estudante compartilhe suas percepções relacionadas a uma obra de arte que é feita por luz.

CONHECENDO O ARTISTA

DAN FLAVIN FOI UM ARTISTA DOS ESTADOS UNIDOS, NASCIDO EM 1933. ELE USAVA LÂMPADAS COLORIDAS, COMO AS DE ESCRITÓRIOS OU CASAS, PARA CRIAR SUAS ESCULTURAS. AS OBRAS DELE SÃO CHEIAS DE CORES E LUZES BRILHANTES, E ELE AS COLOCA DE FORMAS DIFERENTES PARA TRANSFORMAR OS LUGARES. O ARTISTA MOSTRA COMO ALGO SIMPLES PODE VIRAR ARTE. FALECEU EM 1996.



DAN FLAVIN, FAMOSO POR UTILIZAR LUZES EM SUAS OBRAS.

Dan Flavin foi um artista conhecido por transformar espaços usando luz fluorescente colorida. Suas obras criam ambientes cheios de cor e brilho, despertando sensações e emoções em quem as observa.

Ao usar a luz como matéria-prima, ele mostra como a arte pode mudar o jeito como vemos e sentimos um lugar. Seu trabalho inspira os estudantes a pensarem sobre como a arte pode transformar o ambiente ao nosso redor de forma criativa e sensível.

Apresente a imagem e desenvolva sobre as perguntas propostas. Você pode sugerir outras, como: O que você vê nessa imagem? Parece com algo que você já viu na rua ou em outro lugar?

Estimule respostas livres. O importante é compartilhar sensações e interpretações pessoais. Em seguida, leia o texto com a turma e destaque a biografia do artista.

Atividade complementar

Se possível, proponha um passeio pela escola para que os estudantes observem a luz em cada lugar por onde passam. Peça que descrevam os efeitos que a luz faz em objetos, cortinas, chão ou paredes da escola.

Diversificando

indicação de conteúdos disponíveis online que podem ser utilizados pelo professor em sala de aula para auxiliar no entendimento dos estudantes.

Diversificando

Indicação de vídeo

Dan Flavin Corners, Barriers and Corridors [Dan Flavin: Cantos, Barreiras e Corredores]. Publicado pelo canal David Zwirner. Disponível em: https://youtu.be/Arfj60Na-RB?si=_ce00ZSgm4nfvUFv. Acesso em: 17 jul. 2025.

O vídeo mostra as instalações do artista Dan Flavin com luzes fluorescentes, destacando como ele transforma os espaços usando cor e iluminação. É uma oportunidade para explorar com os estudantes como a arte pode influenciar a percepção e as emoções em um ambiente.

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: Dcei, 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.

IAVELBERG, 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.

IAVELBERG, 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.; MASETO, 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, Vygotsky 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

