

BEM-ME-QUER

5^o
ANO

mais

ARTE

Maria Helena Webster (coord.)
Dafne Sense Michelini
Mairah Rocha
Maucha Rocha
Stella P.

CÓDIGO DA COLEÇÃO

0276P230202000060

PNLD 2023 - OBJETO 2

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO - VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO

MANUAL de PRÁTICAS e ACOMPANHAMENTO da APRENDIZAGEM

Ensino Fundamental • Anos Iniciais

Arte



Editora
do Brasil

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

BEM-ME-QUER

mais

ARTE

MANUAL de PRÁTICAS e ACOMPANHAMENTO da APRENDIZAGEM

Maria Helena Webster (Coordenação)

Especialista em História da Arte pela Universidade de Caxias do Sul (UCS)
Graduada em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Coordenadora de livros didáticos de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio
Formadora de coordenadores e professores em Arte
Autora de livros dirigidos aos professores de Educação Infantil
Idealizadora e autora de conteúdo de site de Educação Infantil

Dafne Sense Michellepis

Formada em Dança pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)
Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Alra América
Certificada pelo San Francisco International Orff Course (SFORFF)
Artista de dança, pesquisadora e arte-educadora
Professora especialista de dança no ensino formal
Mediadora em cursos de extensão sobre corpo e movimento na educação

Mairah Rocha

Formada em Música pela Faculdade Santa Marcelina (FASM)
Cantora e percussionista corporal
Educadora musical
Formadora de professores especialistas e generalistas na área de Música
Coautora de livros paradidáticos na área de Música para a Educação Infantil
Professora especialista de Música na Educação Infantil e Ensino Fundamental – Anos Iniciais no ensino formal
Professora de Música e Percussão Corporal para crianças, jovens e adultos em oficinas livres

Maucha Rocha Barros

Formada em Comunicação das Artes do Corpo – habilitação em Teatro pela Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP)
Licenciada em Artes pela Faculdade Belas Artes de São Paulo
Coordenadora de escola de música e teatro em São Paulo
Formadora de professores nas áreas de Teatro e Música
Coautora de livros paradidáticos na área de Música para a Educação Infantil
Colaboradora de livros didáticos na área de Arte para o Ensino Fundamental
Professora especialista de Teatro em cursos livres e Música na Educação Infantil e no Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Stella Ramos

Formada em Educação Artística pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)
Pesquisadora, formadora, mediadora e coordenadora de projetos em Educação e Arte/Cultura
Desenvolvedora de materiais e jogos educativos para instituições culturais
Autora e coautora de ações artísticas que mesclam poesia e artes visuais
Pesquisadora e arte-educadora em Artes Visuais
Autora de livros didáticos para o Ensino Fundamental – Anos Finais e o Ensino Médio
Autora de disciplina sobre artes híbridas e escola contemporânea em curso de formação a distância para professores de Arte



**Ensino Fundamental
Anos Iniciais
Arte**

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

1ª edição
São Paulo, 2021

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

Bem-me-quer mais [livro eletrônico] : arte,
5º ano : manual de práticas e acompanhamento
da aprendizagem / Dafne Sense
Michellepis...[et al.] ; Maria Helena Webster
(coordenação). -- 1. ed. -- São Paulo : Editora
do Brasil, 2021. -- (Bem-me-quer mais arte)
300 Mb ; PDF

Outros autores: Mairah Rocha, Maucha Rocha Barros,
Stella Ramos

ISBN 978-85-10-08830-5

1. Arte (Ensino fundamental) I. Michellepis, Dafne
Sense. II. Rocha, Mairah. III. Barros, Maucha Rocha.
IV. Ramos, Stella. V. Webster, Maria Helena.
VI. Série.

21-83964

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

© Editora do Brasil S.A., 2021
Todos os direitos reservados

Direção-geral: Vicente Tortamano Avanso

Diretoria editorial: Felipe Ramos Poletti

Gerência editorial de conteúdo didático: Erika Caldin

Gerência editorial de produção e design: Ulisses Pires

Supervisão de artes: Andrea Melo

Supervisão de editoração: Abdonildo José de Lima Santos

Supervisão de revisão: Elaine Silva

Supervisão de iconografia: Léo Burgos

Supervisão de digital: Ethel Shuñá Queiroz

Supervisão de controle de processos editoriais: Roseli Said

Supervisão de direitos autorais: Marilisa Bertolone Mendes

Supervisão editorial: Gabriela Hengles

Edição: Ana Okada e Mariana Tomadossi

Assistência editorial: Larissa de Almeida
Revisão: Amanda Cabral, Andréia Andrade, Fernanda Sanchez, Gabriel Ornelas,
Jonathan Busato, Leticia Santos, Rosani Andreani

Pesquisa iconográfica: Daniel Andrade e Marcia Sato

Design gráfico: Estúdio Chaleira - Cristiane Viana

Capa: Caronte Design e Patricia Lino

Edição de arte: Aline Maria, Gisele Oliveira, Patricia Lino e Talita Lima

Assistência de arte: Leticia Santos

Ilustrações: Diogo Ferreira e Caio Boracini

Editoração eletrônica: Studio Layout Ltda.

Licenciamentos de textos: Cinthya Utiyama, Jennifer Xavier,
Paula Harue Tozaki e Renata Garbellini

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento,
Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

1ª edição, 2021



Rua Conselheiro Nébias, 887
São Paulo/SP – CEP 01203-001
Fone: +55 11 3226-0211
www.editoradobrasil.com.br



OLÁ, PROFESSORA!

OLÁ, PROFESSOR!

A Arte nos convida a um longo percurso de descobertas pelas múltiplas formas de expressão que podemos desenvolver, e esse contato proporciona aos estudantes a oportunidade de experimentar os elementos das linguagens em diferentes materialidades.

Agora, nós o convidamos a propor atividades que permitirão que eles aprofundem o contato com a arte, fixando conceitos e ampliando experimentações para que compreendam os conteúdos e teçam outras possibilidades relacionadas aos temas pertinentes a cada linguagem da arte.

Este conjunto de atividades foi desenvolvido como propostas impulsionadoras para que você, ao desenvolvê-las, tenha muitas outras ideias relacionadas a seu contexto escolar e a sua turma. É pela experimentação que os estudantes ampliarão seus repertórios de investigação e pesquisa.

Valorize a experimentação!

Boas propostas!

As autoras

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

SUMÁRIO

EXPERIMENTAR PROCESSOS, CONSTRUIR O MUNDO..... V

Verbos cognitivos: processos de criação..... V

O CONHECIMENTO DO ALUNO E O ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM..... V

Para revisar e reforçar..... VI

Para ampliar..... VI

DIMENSÕES DO CONHECIMENTO, COMPETÊNCIAS E AVALIAÇÃO..... VI

Dimensões do conhecimento em Arte..... VI

Competências: gerais e específicas..... VII

Avaliação..... VII

PNA E AS PRÁTICAS EM ARTE..... VII

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

O QUE ESTÁ PROPOSTO NO LIVRO DE PRÁTICAS PARA O ESTUDANTE?..... VII

PRÁTICAS... PROCESSO DE CRIAÇÃO..... VIII

PLANO DE DESENVOLVIMENTO ANUAL..... IX

UNIDADE 1..... X

Plano de aula:
Desenhar o movimento com
os olhos..... X

Plano de aula: Animar
o mundo..... XII

UNIDADE 2..... XIV

Plano de aula: Pulsação..... XIV

Plano de aula: Sonoplastia..... XVI

UNIDADE 3..... XIX

Plano de aula: O tato
e a audição..... XIX

Plano de aula: Pesquisando
videoclipes..... XXI

UNIDADE 4..... XXV

Plano de aula: Recursos cênicos
e as transformações
na representação..... XXV

Plano de aula: Máscaras..... XXVII

REFERÊNCIAS..... XXXII

EXPERIMENTAR PROCESSOS, CONSTRUIR O MUNDO

Pensar em um Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem que dialogue com o Livro do Estudante é ampliar as possibilidades de experimentação. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece que:

A prática investigativa constitui o modo de produção e organização dos conhecimentos em Arte. É no percurso do fazer artístico que os alunos criam, experimentam, desenvolvem e percebem uma poética pessoal. [...] Eles possibilitam compreender as relações entre tempos e contextos sociais dos sujeitos na sua interação com a arte e a cultura. (BRASIL, 2018, p. 193).

Com essa perspectiva, propomos um Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem que desdobre os saberes dos estudantes, incentivando-os a aprofundar e experimentar novos olhares sobre diferentes aspectos da Arte. Há muitos modos de se aproximar de um objeto de conhecimento, e a experimentação é um deles. Ela é especialmente importante nos Anos Iniciais.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO VERBOS COGNITIVOS: DA EDITORA DO BRASIL PROCESSOS DE CRIAÇÃO

As propostas do objeto de conhecimento “Processos de criação” reforçam a importância da prática investigativa. Esse objeto é sinônimo de investigação na experimentação e não mais um fazer pontual com pouco significado na aprendizagem. É a construção de uma proposta de experimentação encadeada. O estudante caminha numa construção em espiral, tratando de assuntos com diferentes abordagens e explorando diversos caminhos que culminam em práticas que evidenciam os temas apresentados pelo viés da experiência.

Os verbos cognitivos da BNCC (BRASIL, 2018, p. 201-203) trabalhados nas unidades são:

- experimentar a criação;
- dialogar sobre a sua criação;
- criar e improvisar;
- discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências;
- experimentar improvisações, composições e sonorização;
- experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações;
- exercitar a imitação e o faz de conta;
- experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz;
- reconhecer e experimentar.

Todos levam a múltiplas possibilidades de exploração, pelos estudantes, de aprendizados pela experimentação e suas variações cognitivas. As experimentações podem ocorrer com conteúdos que indicam foco na pesquisa e investigação dos estudantes ou em propostas que partem do próprio interesse deles, tornando-se experiências exploratórias e que lhes possibilitem dar vazão mais ampla a seu processo de criação. Especialmente na área de linguagem, a pluralidade de experiências e práticas conduz ao conhecimento mais integrado, aprofundado e pessoal.

Os projetos pedagógicos individuais, coletivos ou colaborativos possibilitam ao professor adequar a proposta ao seu contexto, mas buscam principalmente a expansão das investigações da turma.

O CONHECIMENTO DO ALUNO E O ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM

O Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem, como o próprio nome indica, são propostas de experimentação, direta ou subjetiva, para serem trabalhadas de acordo com seu planejamento pedagógico. Está dividida em duas seções: revisão, que enfatiza a retomada dos conhecimentos gerais dos estudantes, fixando e verificando a aprendizagem; e ampliação dos conhecimentos pela observação, investigação, reflexão e criação.

As propostas elaboradas pelos autores buscam possibilitar a você, professor, no contexto escolar, o desenvolvimento de atividades encadeadas, com enfoque nas quatro linguagens da Arte na BNCC: Artes Visuais, Teatro, Música e Dança. Essa proposta está fundamentada nos ganhos da aprendizagem por projetos.



PARA REVISAR E REFORÇAR

Revisitar conteúdos vividos, de forma geral, possibilita progressão cognitiva na experiência realizada. O ato de contextualizar e nomear a experiência de vida dos estudantes fornece a base para se desenvolver processos criativos ancorados nas atividades aqui propostas. O ato de refazer algo é, na realidade, uma troca consigo mesmo, que amplia e consolida o experimentado. Esses momentos, que adquirem características de avaliação formativa por proporcionar o relembrar, tornam-se a base de um novo processo criativo, propiciando ao estudante estar sempre aberto ao fazer e refazer, tão presente em todas as aprendizagens por experiência.

O fazer e refazer faz parte do pensamento científico crítico e criativo, por possibilitar múltiplas experimentações em um processo investigativo. O pensamento criativo encontra espaço para narrativas visuais, orais, corporais e escritas, enfim, em qualquer tipo de letramento.



PARA AMPLIAR

Fundamentado na revisão e com espaço para novas experiências criativas, o estudante se permite fazer percursos mais longos, com paradas investigativas e diferentes propostas em cada etapa. A palavra **percurso** também pode indicar um espaço percorrido por um corpo em movimento – um movimento criativo.

Esse corpo em movimento é do estudante em seu processo criativo, com os elementos e materialidades das linguagens no contexto

dele e do professor. Você, docente, observará a turma por vários ângulos para reunir diferentes “informações” sobre a diversidade que compõe a sala de aula.

A proposta de a ampliação ser encadeada e ter quatro etapas fundamenta muitas outras ações no contexto de cada escola, como um todo ou diante do interesse dos estudantes, pela possibilidade de tornar-se um projeto pedagógico, não metodológico.

DIMENSÕES DO CONHECIMENTO, COMPETÊNCIAS E AVALIAÇÃO

DIMENSÕES DO CONHECIMENTO EM ARTE

As práticas propostas contemplam as linguagens da Arte – Artes Visuais, Teatro, Dança e Música – e articulam esses saberes com as seis dimensões do conhecimento propostas pela BNCC.

A dimensão da **Expressão** está diretamente ligada às possibilidades oferecidas aos estudantes de exteriorizar criações subjetivas por meio de procedimentos artísticos, individual e coletivamente, utilizando os elementos de cada uma das linguagens e sua materialidade, assim como a dimensão da **Criação**. A **Estesia** articula a sensibilidade do estudante na percepção da Arte como forma de conhecer a si mesmo, o outro e o que está em seu entorno. A estesia tem no corpo seu maior protagonista.

A dimensão da **Fruição**, que propicia prazer ao mesmo tempo que enaltece a oportunidade de se sensibilizar ao participar de práticas artísticas, leva o estudante à dimensão da **Reflexão**, possibilitando o processo de construir um posicionamento sobre experiências e processos criativos. A **Crítica** abre caminho para a articulação e a formação de pensamento próprio acerca do experimentado e apreciado.

COMPETÊNCIAS: GERAIS E ESPECÍFICAS

As práticas desenvolvidas trabalham as competências, assegurando aos estudantes a “possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil” (BRASIL, 2018, p. 199).

Sobre as competências, o jornalista Rosi Rico, no texto “Conheça e entenda as competências gerais da BNCC”, publicado na Revista Nova Escola, coloca que:

A ideia não é planejar uma aula específica sobre essas competências ou transformá-las em componente curricular, mas articular a sua aprendizagem à de outras habilidades relacionadas às áreas do conhecimento. Muitas dizem respeito ao desenvolvimento socioemocional que, para acontecer de fato, deve estar incorporado ao cotidiano escolar, permeando todas as suas disciplinas e ações. (RICO, 2021).

O desenvolvimento das competências em Arte está nas ações de investigação, expressão, criação e reflexão sobre o que foi vivenciado em atividades individuais, coletivas e cooperativas, possibilitando a aquisição de conhecimentos, o desenvolvimento da experimentação, a comunicação e a argumentação na apresentação de seu trabalho e a fruição durante todo o processo de criação.

AVALIAÇÃO

A avaliação não deve ser excludente e classificatória. A experimentação proposta no Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem deve ser beneficiada por uma avaliação formadora com a autoavaliação, possibilitando ao estudante expressar-se sobre sua prática e sobre as facilidades e dificuldades encontradas durante o processo criativo.

PNA E AS PRÁTICAS EM ARTE

O Decreto nº 9.765 de 2019 estabeleceu a Política Nacional de Alfabetização (PNA), cujo objetivo é melhorar a qualidade da alfabetização no território brasileiro e combater o analfabetismo absoluto e o analfabetismo funcional. O documento tem o caráter prático de orientar os programas e as ações do governo federal e exige, portanto, o alinhamento entre os materiais didáticos para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental e suas diretrizes.

É natural a relação entre certos componentes curriculares, principalmente entre Língua Portuguesa e Arte, por ambas fazerem parte da área de Linguagens. São letramentos que a criança utiliza desde os primórdios para se comunicar. As primeiras expressões estão no balbuciar palavras e nos gestos incentivados por sua curiosidade. Mas as artes e, principalmente, os processos criativos podem ampliar essa interrelação pelo hibridismo da área. A arte – mais expressivamente a arte contemporânea, em que as crianças se inter-relacionam despojadas de qualquer critério racional, apenas pelo sentir e experimentar –, possibilita a construção de aprendizados nos dois componentes, ao vivenciá-los.

O QUE ESTÁ PROPOSTO NO LIVRO DE PRÁTICAS PARA O ESTUDANTE?

Assim como a criança na Educação Infantil, o estudante se aproxima de uma obra de arte, principalmente de arte contemporânea, “despido” de racionalização. Ele se aproxima como se aproxima sempre de uma brincadeira, de um elemento da natureza, de uma pessoa. Essa liberdade vem de sentir, sem racionalizar, o que pode vir a experimentar e, na sequência, expressar o que experimentou. Esse é o percurso do estudante em seu processo de criação.

O estudante dos primeiros anos narra o vivenciado pela experiência, sem preocupação com categorizações em sua fala, de modo

diferente do adulto, que busca compreender o que viveu para organizar seu relato.

O crítico de arte Fernando Cocchiarale (2006, p. 10) diz que:

[...] o problema é que estas pessoas [os adultos] usam um único verbo: entender. Entender significa reduzir uma obra à esfera inteligível. Eu nunca ouvi ninguém dizer: eu não consegui sentir essa obra.

Os livros desta coleção propõem práticas visuais, sonoras, gestuais, cênicas e escritas que levam os estudantes a sentir e experimentar, de modo que possam se expressar e progredir no aprendizado pelas várias experiências realizadas. As propostas consistem em propiciar uma criação e, em seguida, apreciar o caminho percorrido, mas não explicar ou julgar seu processo. O estudante não precisa explicar o resultado de seu trabalho, assim como posiciona Cocchiarale (2006, p. 10):

O artista contemporâneo nos convoca para um jogo onde as regras não são lineares, mas desdobradas em redes de relações possíveis ou não de serem estabelecidas.

O mesmo procedimento acontece com o estudante em suas expressões.

Para concluir, vale lembrar que o que os estudantes vão aprender que Arte não se restringe apenas a conteúdos específicos mas à sua capacidade de encontrar caminhos expressivos, arriscar experimentar, buscar a própria voz. A coleção **MATERIAL DE DIVULGAÇÃO DA EDITORA DO BRASIL** desenvolvimento de questões e práticas expressivas.

PRÁTICAS... PROCESSO DE CRIAÇÃO

Até há bem pouco tempo, o ensino de Arte se resumia comumente a tarefas repetitivas, que não estimulavam a experimentação como parte do processo de criação do estudante. As propostas costumavam enaltecer a preocupação com o resultado final e não com o processo de criação. A BNCC propõe uma inversão nessa forma de ensinar, conforme abordamos anteriormente, enfatizando a presença dos verbos cognitivos relacionados à experimentação.

A experimentação ocorre quando o estudante explora a linguagem por meio de

investigações e pesquisa, da ação de fazer e refazer, aprecia o realizado e reflete sobre ele para, então, reiniciar o processo.

Um processo de experimentação, sempre!

Ainda reportando-se à BNCC, encontramos dez vezes o verbo **experimentar** distribuído nas 26 habilidades dos Anos Iniciais. Isso mostra mais de 38% de enfoque na orientação para propostas práticas que possibilitem ao estudante aprender por meio do fazer, buscando ampliar sua autonomia (iniciada pela curiosidade na infância) e exercitar processos que o levem a construir, ao longo de sua jornada de estudante, uma forma de expressão visual, corporal ou sonora.

Essa proposta só se concretiza se as práticas fizerem sentido no contexto dos estudantes, ou seja, se forem significativas para eles. Para isso, é necessário que participem da própria elaboração da proposta, façam um levantamento do que conhecem, do que já desenvolveram e de como se sentiram durante a elaboração, principalmente usando linguagens não familiares.

Por que voltamos a falar dos verbos cognitivos?

Porque eles ressaltam a importância de um livro voltado para a ampliação das experimentações e não apenas propondo atividades já desgastadas pela repetição.

A palavra **prática** pode ser interpretada apenas como um fazer pontual, sem nada acrescentar ao aprendizado dos estudantes. Mas se for compreendida como parte de uma sequência, de um trabalho de investigação recorrente, alinhado em novas buscas e pesquisas, ela possibilita aos estudantes exercitar a investigação autônoma e aprender pelo autoconhecimento. Em arte, eles descobrem, pela prática, as possibilidades da materialidade utilizada e dos elementos da linguagem escolhida. A arte possibilita essa união.

O percurso de criação dos estudantes entendido como “processo” é formado de ações muito similares às do artista, independentemente da linguagem de expressão. As obras de arte contemporâneas trazem em sua materialidade vestígios de grandes pesquisas para identificar um caminho, muitas vezes unindo mais de uma linguagem artística. Os artistas também investem em pesquisas, testagens e investigações para chegar ao resultado no contexto proposto.

A BNCC revê essa posição, enfatizando a importância dos processos de criação, quando propõe que:

A prática investigativa constitui o modo de produção e organização dos conhecimentos em Arte. É no percurso do fazer artístico que os alunos criam, experimentam, desenvolvem e percebem uma poética pessoal. Os conhecimentos, processos e técnicas produzidos e acumulados ao longo do tempo em Artes Visuais, Dança, Música e Teatro contribuem para a contextualização dos saberes e das práticas artísticas. Eles possibilitam compreender as relações entre tempos e contextos sociais dos sujeitos na sua interação com a arte e a cultura. (BRASIL, 2018, p. 193).

Desse prisma, os estudantes do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental abrigam na memória os bons momentos vivenciados na Educação Infantil, com uma bagagem de conhecimentos construídos tanto pelo aprendizado em brincadeiras e investigações quanto pela elaboração de narrativas que explicam como eles percebem seu entorno e os impulsos que sua curiosidade valorizada os leva a descobrir.

PLANO DE DESENVOLVIMENTO ANUAL

Apresentamos a seguir uma proposta de distribuição dos conteúdos do Livro de Práticas e Acompanhamento da Aprendizagem no decorrer do ano letivo. Ele está organizado por bimestres.

O plano de desenvolvimento anual é somente uma sugestão, pois também valoriza a autonomia do professor e pode ser adaptado à realidade escolar e à quantidade de aulas destinadas à disciplina de Arte em seu estado ou município.

	CRONOGRAMA	CONTEÚDO A SER TRABALHADO	BNCC E PNA
UNIDADE 1	1º BIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> Atividades de revisão das páginas 6 a 9 (Desenhar o movimento com os olhos). Atividades de ampliação das páginas 10 a 14 (Animar o mundo). 	<p>Competências gerais: 4, 5 e 7.</p> <p>Competências específicas de Linguagens: 3 e 6.</p> <p>Competências específicas de Arte: 2 e 5.</p> <p>Habilidades: EF15AR01, EF15AR02, EF15AR04, EF15AR06.</p> <p>Componentes essenciais para a alfabetização: desenvolvimento de vocabulário; produção de escrita.</p>
UNIDADE 2	2º BIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> Atividades de revisão das páginas 10 a 14 (Publição). Atividades de ampliação das páginas 20 a 25 (Sonoplastia). 	<p>Competências gerais: 1, 4, 5 e 10.</p> <p>Competências específicas de Linguagens: 3 e 6.</p> <p>Competências específicas de Arte: 2, 5 e 6.</p> <p>Habilidades: EF15AR15, EF15AR16, EF15AR17, EF15AR23, EF15AR26.</p> <p>Componentes essenciais para a alfabetização: produção de escrita; desenvolvimento de vocabulário; consciência fonológica.</p>
UNIDADE 3	3º BIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> Atividades de revisão das páginas 27 a 30 (O tato e a audição). Atividades de ampliação das páginas 31 a 36 (Pesquisando videoclipes). 	<p>Competências gerais: 4, 5, 6 e 9.</p> <p>Competências específicas de Linguagens: 2, 3 e 6.</p> <p>Competências específicas de Arte: 2, 4, 5 e 7.</p> <p>Habilidades: EF15AR08, EF15AR09, EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12.</p> <p>Componentes essenciais para a alfabetização: produção de escrita; desenvolvimento de vocabulário.</p>
UNIDADE 4	4º BIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> Atividades de revisão das páginas 38 a 41 (Recursos cênicos e as transformações na representação). Atividades de ampliação das páginas 42 a 47 (Máscaras). 	<p>Competência geral: 1, 2, 3 e 5.</p> <p>Competências específicas de Linguagens: 1, 2, 4 e 5.</p> <p>Competências específicas de Arte: 2 e 5.</p> <p>Habilidades: EF15AR01, EF15AR05, EF15AR07.</p> <p>Componente essencial para a alfabetização: produção de escrita; desenvolvimento de vocabulário.</p>

UNIDADE 1

PLANO DE AULA: DESENHAR O MOVIMENTO COM OS OLHOS

Duração: 2 aulas.

Habilidades trabalhadas

- EF15AR01
- EF15AR02
- EF15AR04
- EF15AR06

Componentes essenciais para alfabetização da PNA:

- desenvolvimento de vocabulário;
- produção de escrita.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Tema: Desenho e movimento.

Objetivo: Investigar a representação do movimento em desenhos.

Material:

- lápis e papel.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Essa prática inclui uma primeira etapa importante, a observação. Ao mostrar as duas imagens, ajude os estudantes a perceber onde estão os elementos que sugerem movimento. Na primeira delas, o céu é monumental e a paisagem é uma estrada fixa. Fica fácil imaginar que, se algo está se mexendo, são as nuvens. Esse recurso foi largamente usado em várias pinturas ao longo da história da arte. Reflita com os estudantes a respeito das estratégias para registrar movimento num suporte bidimensional e estático. Já na segunda, embora o

céu também esteja cheio de nuvens, o destaque maior é a representação do rio, que sugere fortemente movimento. Naturalmente, nosso olho tende a identificar aí o movimento; os elementos fixos, como construções, por exemplo, são considerados cenários para essa movimentação. O céu na segunda imagem pode indicar algum movimento, mas com menos intensidade do que na primeira.

DESENVOLVIMENTO

Depois da observação, é hora de experimentar! Explique aos estudantes que eles devem pensar no contraste e na intenção do que se movimenta. A prática apresenta os desafios complementares: elementos que se movem em contraste com uma paisagem estática, num primeiro momento, e elementos da paisagem que se movem em contraste com figuras estáticas, num segundo momento. Para tornar mais evidente o recurso que investigarão, ajude-os a pensar nesses desenhos como etapas bem definidas, ou mesmo planejadas. Um olhar que divida os elementos que eles vão representar pode ser bastante útil no desenvolvimento do desenho, pois, de maneira bem prática, eles compreenderão o papel de cada elemento na composição.

ENCERRAMENTO

Além da experimentação de um conceito na prática, fundamental para a linguagem, o objetivo é os estudantes perceberem que a intenção de criar movimento faz diferença na escolha do modo de representação. Essa ideia será aprofundada na prática seguinte, quando eles decuparem os diferentes estágios de uma imagem. Dê especial atenção a esta etapa, porque dela dependerá o bom desenvolvimento de todas as outras.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: Construção de um *flipbook*.

Objetivo: Experimentar a criação de ilusão de movimento com desenhos a partir da elaboração de um *flipbook*.

Material:

- papel e lápis;
- bloco de papel (desejável).

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

É importante que você os auxilie na criação de um bloco que possa ser usado e animado. Há vários videotutoriais na internet que podem auxiliá-lo nessa empreitada e você os encontra ao digitar *flipbook* na busca. Não é preciso usar um bloco comprado pronto, você pode criá-lo com os estudantes. É importante que ele esteja pronto antes da próxima atividade, para que explorem o movimento usando o material que vocês tiverem. Uma opção interessante para introduzir o assunto é mostrar uma animação feita desse modo no canto das páginas de um caderno, porque pode ser mais fácil e interessante demonstrar do que ver em um vídeo. Além disso, eles podem fazer essa prática após a atividade, pensando em conseguir mais páginas para desenvolver o movimento.

DESENVOLVIMENTO

Pode ser que os estudantes demorem um pouco até compreenderem a lógica da repetição de elementos que criam movimento. Por isso, conduza a atividade com calma e encaminhe este estudo para a próxima. Indicamos a seguir – vá por partes.

1. A indicação de um elemento que está parado e de outro que se movimenta possivelmente não será usada nas primeiras experimentações que eles fizerem, mas servem de base para desenvolvimentos posteriores mais elaborados. Na execução do *flipbook* propriamente dito, alguns elementos que se repetem sem mudança de posição ajudam a destacar os que se movem e facilitam a percepção da movimentação dos objetos entre os desenhos, pois passam a servir de parâmetro entre as distâncias.

2. Na hora de criar os desenhos no bloco, a luz é uma ferramenta ótima, pois faz com que percebamos alguma transparência no papel para ajudar a colocar os elementos nos lugares desejados. Não se preocupe se você não tiver mesa de luz, a janela funciona muito bem e é útil nesse processo. Sugira que façam sempre o desenho com duas páginas sobrepostas, assim fica bem visível. A cada página, eles podem tirar a de baixo e colocar a que está em branco por cima.
3. Lembre-se de que eles devem começar no sentido inverso da leitura: o primeiro desenho fica na última página, e assim por diante.
4. Ajude-os a manipular o bloco de papel para que vejam a animação tomando forma. Para esse procedimento, o exemplo é mais eficiente do que qualquer explicação.

ENCERRAMENTO

Depois que os estudantes preencherem todo o bloco, seguindo as indicações e com pequenas mudanças de um quadro para o seguinte, é hora de verificar o resultado. Você pode sugerir que façam o movimento individualmente segurando as folhas com a ponta dos dedos e liberando aos poucos cada página, de preferência num movimento contínuo. Quanto mais folhas o bloco tiver, mais fácil fica esse controle, além de o resultado ser mais interessante. Em seguida, eles podem se reunir em pequenos grupos ou mostrar o trabalho espontaneamente aos colegas. Promova a troca, de modo que todos visualizem vários trabalhos uns dos outros, porque ver as soluções encontradas pelos colegas é sempre um bom modo de estimular o aprendizado. Lembre-se de não hierarquizar os trabalhos e não fazer comparações que possam desestimular quem teve mais dificuldade. Valorize o trabalho de todos e esteja atento a possíveis indicações que os ajudem no seu desenvolvimento, quando perceber que são necessárias.

PLANO DE AULA: ANIMAR O MUNDO

Duração: 3 aulas.

Habilidades trabalhadas

- EF15AR01
- EF15AR02
- EF15AR04
- EF15AR06

Componentes essenciais para alfabetização da PNA:

- desenvolvimento de vocabulário;
- produção de escrita.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Tema: Procedimentos para animação de desenho – Taumatrópio.

Objetivo: Explorar o processo de animação taumatrópio para investigar os elementos do desenho que podem criar ilusão de movimento.

Material:

- lápis;
- fios;
- canetas hidrográficas ou lápis de cor;
- tesoura;
- palito de churrasco.

Onde fazer: sala de aula.
MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

INTRODUÇÃO

O taumatrópio é uma maneira simples de trabalhar com animação cíclica usando apenas duas imagens. Aqui o princípio é um pouco diferente. Como o giro é muito rápido, nosso olho acaba considerando as duas imagens sobrepostas, como se os dois desenhos estivessem juntos.

DESENVOLVIMENTO

Se achar que facilita, sugira aos estudantes a criação de um desenho único, no mesmo papel, que seja a soma dos dois elementos. Em seguida, eles colocam cada elemento em um dos discos. Assim, ao criá-lo, já sabem no que

resultará, e isso os ajudará na separação das imagens feitas em cada disco. Essa etapa também torna mais visível, de maneira prática, o que acontece com nossos olhos, que fixam uma imagem por uma fração de segundo. É essa permanência que possibilita a criação de desenhos em movimento, em diferentes técnicas e procedimentos. Aproveite as práticas apresentadas aqui para reforçar esse princípio.

Na hora de montar o taumatrópio de fio, é importante estar atento à orientação das imagens. Se elas forem coladas de modo espelhado, uma delas sempre aparecerá de cabeça para baixo. Faça o teste simples, antes de colar: gire para baixo e para cima, para ter certeza de que estão posicionadas corretamente: se as duas aparecerem sem inversão, pode colar. Aí é só fazer o furo e inserir o barbante. O giro é dado pelos barbantes, um em cada mão.

ENCERRAMENTO

Outra maneira de criar o mesmo mecanismo é usar dois círculos de papel, mas, no lugar do fio, cole os dois num palito comprido. O movimento acontece quando se gira o palito com as mãos. As duas imagens devem estar no mesmo sentido, ou seja, de cabeça para cima. Nesse caso, o giro não acontece na horizontal, como no anterior, mas na vertical. Por isso as duas imagens devem estar voltadas para o mesmo sentido.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: Animação com fenaquistoscópio.

Objetivo: Explorar o fenaquistoscópio para investigar os elementos do desenho que podem criar ilusão de movimento.

Material:

- lápis com borracha na ponta (desejável);
- colchetes metálicos;
- papel duro (papelão, papel-cartão etc.);
- espelho;
- canetas hidrográficas ou lápis de cor.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Aprofundaremos a lógica do movimento circular. Essa prática é importante para os estudantes entenderem como esse tipo de movimento funciona. Vários brinquedos ópticos antigos usaram essa lógica e alguns atuais ainda a usam, portanto é importante que seja bem compreendida. É muito comum eles pensarem no início e no fim de movimento, como se estivessem desenhando numa fita sequencial. Isso não significa erro, pois resulta num tipo de animação em que uma imagem “desaparece” num certo momento para “aparecer” em outro. É interessante, entretanto, que explorem a lógica do *looping* para entenderem como ela funciona e criar a partir dela.

Use a imagem da página, mas, se possível, busque outras para mostrar a eles. A imagem é clara, ótima como exemplo para as etapas que virão a seguir. Você encontrará muitas delas na internet ao buscar por fenaquistoscópio.

DESENVOLVIMENTO

Aqui apontamos, com a imagem, dois tipos diferentes de movimentação possíveis. Explore ambas com os estudantes, pois serão úteis para as criações posteriores.

Em primeiro lugar, estudem a movimentação do objeto dentro da sua seção, horizontalmente. Ele pode aumentar ou diminuir, mover-se de um lado para o outro, mudar apenas uma parte de sua es

A outra é a movimentação verticalmente. O objeto pode se mover para cima e para baixo, especialmente considerando que há espaço para isso. Essa etapa é importante, estimule a experimentação. Entretanto, na etapa de construção do fenaquistoscópio, é necessário que o objeto se mantenha visível pelas fendas, ou seja, um movimento muito para baixo pode levar à perda de visibilidade.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

Tema: Animação – Fenaquistoscópio.

Objetivo: Explorar o fenaquistoscópio para investigar os elementos do desenho que podem criar ilusão de movimento.

Material:

- lápis com borracha na ponta (desejável);
- colchetes metálicos;
- papel duro (papelão, papel-cartão etc.);
- espelho;
- canetas hidrográficas ou lápis de cor.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Agora é hora de construir o fenaquistoscópio. Você encontrará com facilidade vários vídeos e tutoriais que podem ajudá-lo, caso tenha dúvidas. Se possível, faça uma pesquisa para ver os fenaquistoscópios criados quando ainda não havia outras tecnologias. Eles eram ricos em detalhes e possibilidades e podem ser uma ótima inspiração para você e a turma. É importante, entretanto, que vocês comecem com uma experimentação mais simples, para os estudantes compreenderem o funcionamento e obterem sucesso nas primeiras tentativas. Sofisticar os desenhos é um ótimo desafio que pode ser proposto num aprofundamento posterior da prática.

DESENVOLVIMENTO

Busque cartolinas ou papéis mais espessos para a atividade. É fundamental que o disco fique firme enquanto gira, sem cair para frente ou para trás, porque isso inviabiliza seu funcionamento. Para facilitar, crie um modelo segundo a imagem do livro, já que a proposta tem foco no movimento e na animação de desenhos.

Auxilie os estudantes na distribuição dos elementos a serem animados. Eles devem fazer um de cada vez, complexificando gradativamente o desenho e os movimentos, que podem inclusive se cruzar e se sobrepor.

Lembre-se de que sem as fendas não é possível ver o movimento em ação. Elas serão as janelas pelas quais os estudantes, com apenas um olho, perceberão o movimento. Eles devem se colocar bem próximos ao disco e girá-lo em frente a um espelho. Você pode usar o mesmo espelho para todos, organizando um tempo para que cada um veja sua animação.

ENCERRAMENTO

A fixação no centro é outro fator importante para que o mecanismo funcione. Use colchetes metálicos (ou tachinhas, se for possível supervisionar os estudantes de perto) e fixe-as nas borrachas presas ao lápis, caso esse tipo de lápis esteja disponível. Se não, o colchete metálico deve ser fixado no próprio lápis, com cuidado, e eles podem precisar de sua ajuda nesse manuseio.

UNIDADE 2

PLANO DE AULA: PULSAÇÃO

Duração: 3 aulas.

Habilidades trabalhadas

- EF15AR15
- EF15AR16
- EF15AR17

Componentes essenciais para alfabetização da PNA:

- desenvolvimento de vocabulário;
- produção de escrita;
- consciência fonológica.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1 MATERIAL DE DIVULGAÇÃO

DA EDITORA DO BRASIL

Tema: O pulso.

Objetivo: Experimentar o pulso musical a partir de parlendas, fazendo um paralelo com as sílabas tônicas de cada frase.

Material:

- não há material necessário.

Onde fazer: em uma sala com espaço para os estudantes se movimentarem (afastar carteiras, caso necessário).

INTRODUÇÃO

Vamos explorar um conceito muito importante em música, que é o que chamamos de pulso

ou pulsação, e algumas possibilidades de subdivisão que podem acontecer em cada pulso.

É importante mostrar aos estudantes que podemos observar a presença desse intervalo regular em situações cotidianas, como no movimento do ponteiro de segundos do relógio, nos passos ao caminhar, nas batidas do coração, nas gotas pingando em uma goteira etc.

Também encontramos esse pulsar nas músicas, pois a maioria delas está organizada a partir de uma pulsação comum. É natural sentirmos esse pulso mesmo sem nos conscientizarmos dele. Quando cantamos “Parabéns a você”, por exemplo, batemos as palmas marcando o pulso.

DESENVOLVIMENTO

Nessa atividade, os estudantes devem andar pelo espaço dando um passo para cada pulso enquanto cantam a parlenda indicada.

Se você tiver um celular ou computador à mão, busque um metrônomo *on-line*, que é uma ferramenta que reproduz pulsos em diversos andamentos. É só colocar um número de batimentos por minutos – na faixa de 35 a 250 BPM – que vocês escutarão uma pulsação em diferentes andamentos.

Para essa atividade, coloque em 40 BPM, esse batimento servirá de base para os passos de vocês.

As parlendas têm um fluxo rítmico bem marcado, então não será difícil fazer o “encaixe” com o pulso. Vocês perceberão que o pulso ocorre em determinadas sílabas das palavras, sempre as sílabas tônicas.

Peça a eles que sublinhem na letra da parlenda as sílabas que são cantadas junto com o pulso, depois faça essa identificação com eles mostrando que são as sílabas tônicas de cada palavra.

Após repetirem algumas vezes a atividade escutando o pulso, desligue o som para que sintam o pulso internamente. Faça algumas repetições e peça aos estudantes que batam uma palma junto de cada passo, para marcarem mais fortemente o pulso.

ENCERRAMENTO

Experimente também alterar um pouco o andamento, ou seja, a velocidade desse pulso, um

pouco mais lento e um pouco mais rápido do que antes. Mas é muito importante, quando escolher o andamento, mantê-lo fixo, sem oscilações entre os pulsos. Isso pode ser feito mesmo sem o apoio do metrônomo.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: Subdivisão do pulso.

Objetivo: Perceber que o pulso pode ser subdividido em partes iguais.

Material:

- não há material necessário.

Onde fazer: na sala de aula ou em outro local onde seja possível os estudantes formarem um círculo sentados no chão.

INTRODUÇÃO

Para exemplificar a subdivisão dos pulsos, use a parlenda “Lá em cima do piano”.

DESENVOLVIMENTO

Faremos uma atividade de análise da parlenda, considerando que a parlenda toda tem um total de oito pulsações.

Eles perceberão que a sílaba forte do primeiro verso é **ci**, de “cima”, então as duas primeiras palavras ficam de fora da contagem e começaremos a contar as sílabas a partir daí. Atenção para as duas primeiras palavras “Lá em”, que fazem parte da 8ª e última pulsação, antes de iniciar a primeira.

Nos quatro primeiros pulsos a subdivisão é em quatro sílabas, e no quinto pulso são duas sílabas. Até esse ponto, todas as subdivisões têm tempos iguais.

No sexto e no oitavo pulsos são três sílabas, e vocês perceberão que a primeira tem duração diferente das duas próximas: o dobro da duração das pulsações seguintes.

ENCERRAMENTO

Organize a turma em dois grupos, que farão marcações diferentes: um grupo ficará marcando

o pulso com a batida do pé no chão, como se estivesse andando sem sair do lugar; o outro grupo fará a subdivisão de acordo com as sílabas cantadas, usando o som das mãos batendo nas coxas. Todos continuam cantando sempre. Alterne as funções entre os grupos para ambos experimentarem as duas ações e perceberem a diferença entre marcar o pulso e marcar a subdivisão.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

Tema: Registro de sons no papel.

Objetivo: Experimentar alguns tipos de notação musical.

Material:

- lápis de cor, giz de cera e canetas hidrográficas.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

São muitas as possibilidades de registro do som no papel e há formas precisas, como as partituras tradicionais, que conseguem registrar exatamente a altura (a nota musical), a duração de cada nota, se deve ser tocada forte ou suavemente, o andamento, entre outros detalhes. Há também formas menos precisas, como as partituras gráficas.

O registro do som vem da necessidade de se fixar ideias musicais e pode ser feito de muitas maneiras.

Para experienciar um pouco dessa notação, iniciaremos com uma atividade de registro da duração de cada sílaba cantada na parlenda “Lá em cima do piano”.

DESENVOLVIMENTO

Para o registro, é importante que os estudantes tenham compreendido as possíveis subdivisões de cada pulso em duas e quatro partes. Ao fazer a subdivisão, cada parte fica com a mesma duração. Podemos pensar matematicamente no seguinte cálculo: se o pulso for

representado por uma linha de 4 centímetros, ao subdividi-lo em duas partes, cada parte terá 2 centímetros. E, ao subdividi-lo em 4 partes, cada parte terá 1 centímetro.

Oriente os estudantes na escolha de alguma forma geométrica ou figura que possa ser dividida em duas e quatro partes iguais. Pode ser uma linha também, desde que tenha uma medida diferente dos quatro centímetros do exemplo acima. Eles devem fazer a medição exata com a régua e usar, como se fossem peças para representar o pulso, a metade e o quarto da medida total. Em seguida, devem desenhar os pulsos na ordem da parlenda “Lá em cima do piano”, de acordo com a quantidade de sílabas em cada pulso.

Atenção aos pulsos 6 e 8: apesar de haver três sílabas em cada, como dito anteriormente, nesses casos específicos todas as partes não têm a mesma duração! Para essas frases, voltando ao exemplo da linha de 4 centímetros como base, seria usada uma linha de dois centímetros para a primeira sílaba e duas linhas de 1 centímetro para as duas seguintes, uma combinação das duas subdivisões.

ENCERRAMENTO

Para finalizar e aprofundar a experiência com a notação musical, os estudantes farão uma atividade em duplas. Cada integrante da dupla fará sua partitura gráfica escolhendo as formas, cores e figuras que quiser, para depois o outro fazer a interpretação.

É importante lembrar que essas partituras não são precisas, então cada intérprete tem liberdade de lê-la e acaba se tornando um co-criador junto com quem a desenhou.

Auxilie os estudantes a escolher o tipo de som que irão fazer. Eles podem utilizar o corpo, a voz, objetos da sala ou instrumentos musicais, caso estejam disponíveis.

Antes de começarem a desenhar, é importante lembrá-los das características que os sons podem ter, para que imaginem o som que estão desenhando. Eles podem representar a duração, a altura, a intensidade e o timbre dos sons, e para isso usarão formas e cores diferentes.

Se possível, registre a interpretação dos colegas com uma gravação.

PLANO DE AULA: SONOPLASTIA

Duração: 4 aulas.

Habilidades trabalhadas

• EF15AR17

• EF15AR23

• EF15AR26

Componentes essenciais para alfabetização da PNA:

- desenvolvimento de vocabulário;
- produção de escrita;
- consciência fonológica.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Tema: Criação de história para ser sonorizada.

Objetivo: Criar uma história a partir de um quadro para posterior sonorização.

Material:

- não há material necessário.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Aqui faremos uma reflexão a respeito de sonoplastia. A sonoplastia traz ao audiovisual mais realismo e, junto com a trilha sonora, intensifica as emoções nas cenas, tanto de peças de teatro quanto de filmes.

Ela pode ocorrer de diversas maneiras, e nas próximas páginas veremos algumas delas.

Converse com os estudantes sobre o que eles sabem sobre sonoplastia e as diferentes possibilidades do que pode ser feito pelo sonoplasta.

DESENVOLVIMENTO

A primeira pergunta se refere ao procedimento usado pelo sonoplasta. Tanto quando ele vê imagens para sincronizar os sons como quando há apenas a narração de uma história, o procedimento é:

1. Assistir ao filme ou ler a história.

2. Determinar em que momentos os sons precisam ser realçados para dar mais realismo à cena.
3. Pesquisar como serão feitos os sons.
4. Sincronizar com as cenas.

Nessa atividade, usaremos um quadro do artista francês Claude Monet como inspiração para a criação de uma história curta que estaria se passando naquele cenário, naquela situação. E a partir dessa história, os estudantes farão o levantamento dos sons que irão aparecer.

Incentive-os a interpretar a cena com movimentos e gestos, não apenas com as falas. Dessa forma, os sons podem ficar mais intensos e eles perceberão melhor os momentos em que a sonoplastia pode reforçar esses sons. A intenção é fazer uma gravação apenas do áudio, mas a encenação também pode ser interessante, como acontecia nas radionovelas. Eles devem registrar a história no livro.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: Investigação de sons.

Objetivos: Organizar os momentos em que haverá sonoplastia e investigar a produção sonora para a ser utilizada.

Material:

- voz e sons corporais;
- objetos sonoros;
- instrumentos musicais (desejável).

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Com a história em mãos, é hora de organizar os momentos em que entrará a sonoplastia e fazer a investigação dos sons.

DESENVOLVIMENTO

Você deve provocar os estudantes com perguntas do tipo: Como podemos reproduzir “tal” som que aparece em “tal” momento? Que recursos temos para a produção dos sons? Explique a eles que vocês têm a voz, o corpo, os objetos da

sala e também, se possível, da escola. É importante dar um tempo aos estudantes para seguirem com suas investigações para cada timbre que quiserem reproduzir usando os recursos existentes.

Lembre-se de que é possível a inserção também de alguma música para a trilha sonora.

Peça que organizem no quadro as funções e façam alguns ensaios antes de gravar, se possível.

ENCERRAMENTO

Depois, inicie uma conversa sobre como foi essa experiência. Cada estudante irá registrar no livro suas impressões sobre o processo.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

Tema: Sons que criam história.

Objetivo: A partir de sons gravados pelos estudantes, criar uma história sonorizada.

Material:

- gravador.

Onde fazer: as gravações serão feitas em espaços da escola; e a elaboração da história, em sala de aula.

INTRODUÇÃO

Agora o processo será diferente do que foi feito até aqui: os sons serão os estímulos disparadores para a construção de uma história, que depois será ilustrada.

DESENVOLVIMENTO

Se possível, faça uma expedição pela escola para gravar diferentes sons, o que pode ser feito com algum aparelho celular. É bem comum esses aparelhos já virem com um gravador instalado; se não houver, existem muitos aplicativos gratuitos de gravação para os diferentes sistemas operacionais dos dispositivos.

Caso decidam fazer as gravações nos ambientes, devem ser gravados pequenos trechos de cada som escolhido, em diferentes arquivos. Certifique-se de que sejam nomeados distintamente para que seja fácil encontrá-los depois.

Serão necessários 10 sons para compor a história. Se não for possível gravar 10 sons diferentes nas áreas da escola, vocês podem complementar gravando outros sons especialmente para essa história produzidos com o corpo, a voz ou objetos da própria sala de aula.

Você ficará com um banco de sons gravados, que os estudantes utilizarão depois na sonoplastia da história. Peça que registrem na tabela os sons que vão usar.

No caso da impossibilidade de fazer as gravações, use a lista indicada no Livro do Estudante, nesse caso cada som será produzido ao vivo, durante a contação da história.

ENCERRAMENTO

A partir dessa lista de sons, conduza os estudantes na construção coletiva de uma história, em que cada cena partirá de um desses estímulos sonoros da lista (que foram gravados ou sugeridos). Vocês irão organizar os sons de acordo com a sequência em que forem aparecendo na história. Numere cada som na tabela, para melhor identificação. Peça aos estudantes que escrevam a história no caderno, cena a cena. Fiquem à vontade para escolher músicas para a trilha sonora, se possível.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO

Tema: Trajetória da história em imagens.

Objetivos: Desenhar cada cena da história para exibição em uma televisão de papelão construída pela turma e fazer a narração sonorizada, agora também com imagens.

Material:

- caixa de papelão;
- folhas de papel sulfite A4;
- suporte cilíndrico para enrolar o papel (palito de churrasco, tubo de papel-alumínio etc.);
- tesoura;
- fita-crepe;
- lápis, giz de cera ou caneta para desenhar.

Onde fazer: em um ateliê ou na sala de aula.

INTRODUÇÃO

A ideia agora é transformar cada cena em uma imagem. As folhas com os desenhos serão emendadas com fita para serem vistas como um filme, numa “televisão” de papelão que vocês irão construir.

DESENVOLVIMENTO

Primeiro, organize a turma em grupos para que cada grupo faça um ou mais desenhos. Podem ser cinco grupos, por exemplo, e cada grupo cria duas imagens, mas fique à vontade para definir isso de acordo com o tamanho da turma.

Cada desenho deve ser feito em folhas tamanho A4, pois precisam caber na caixa que será a estrutura da televisão.

Siga o passo a passo para construir a televisão com a turma. Procure uma caixa grande o suficiente para caberem as folhas A4 na horizontal e para que seja possível visualizar a imagem inteira. É importante que o cilindro onde irão recolher as imagens quando rodadas seja maior que a largura da caixa, para sobrar um pouco dele para cima e a rotação ocorra.

ENCERRAMENTO

Com a televisão pronta, ensaie com a turma a narração da história, organize quem interpretará os personagens e quem irá controlar a passagem das imagens na televisão.

Para a sonoplastia, se utilizarem os sons gravados, alguém deve ficar encarregado de dispará-los no gravador nos momentos certos.

Se os sons forem ao vivo, distribua as funções entre os estudantes.

Faça alguns ensaios dessa narração e, se achar adequado, convide outras turmas da escola para assistir!

Após todas essas experiências, converse com a turma sobre o que acharam.

Quais diferenças perceberam entre os processos realizados? Que desafios foram enfrentados, como resolveram? Qual das atividades consideraram mais interessantes, tanto em relação ao processo de execução quanto ao resultado?

Depois de refletirem coletivamente, cada um deve registrar suas reflexões no livro.

UNIDADE 3

PLANO DE AULA: O TATO E A AUDIÇÃO

Duração: 3 aulas.

Habilidades trabalhadas

- EF15AR08
- EF15AR09
- EF15AR11
- EF15AR12

Componentes essenciais para alfabetização da PNA:

- desenvolvimento de vocabulário;
- produção de escrita.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Tema: Dançar a partir do tato e da audição.

Objetivo: Explorar a percepção sensorial como disparador do movimento.

Material:

- aparelho de som e/ou objetos para sonorizar;
- aromas para o ambiente, cartolina para produzir vento;
- conta-gotas (desejável)

Onde fazer: Sala de aula.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

INTRODUÇÃO

Para essa prática, o estudante deve “mergulhar” em si mesmo, sem expectativa de fazer movimentos certos. Separe sons do campo e da cidade e um aparelho de som para tocá-los. Sua voz irá complementar narrando ideias de ambientes. Convide os estudantes a ajudar na organização do espaço, a fim de criar um ambiente de concentração para o trabalho corporal.

DESENVOLVIMENTO

Altere a luminosidade natural do espaço e prepare locais aconchegantes para a atividade.

1. Peça que se deitem em um local confortável para relaxar e cubram os olhos. Peça que prestem atenção em como se sentem no início da atividade.
2. Sem que vejam, as percepções devem ser captadas pela pele, pelos ouvidos e pelo nariz.
3. Diga que os sentidos os levarão a viagens imaginárias por distintos lugares onde eles não precisam fazer nada além de sentir que lugar poderia ser esse. Marque 10 minutos no relógio.

Coloque baixinho sons de água e borrife aromas para perfumar o ambiente. Caminhe pela sala entre os estudantes deitados, produzindo sons do campo e da cidade. Quando reproduzir sons de vento ou de tempestade, use uma cartolina para fazer vento sobre os estudantes. A viagem os “conduzirá” para um local seguro e será um bom momento para pingar uma gotinha de água em alguma parte do corpo deles. Diga que é hora de dormir. Retome o som inicial calmo e experimente cantarolar baixinho uma canção de ninar que você costumava ouvir na infância. Sustente a atividade em silêncio no minuto final. Peça que escolham um lado do corpo para virar de lado no chão e ficar alguns instantes nessa posição antes de se sentar, ainda de olhos fechados, para compararem como estão se sentindo agora em relação ao início da atividade. Reserve mais três minutos para a livre exploração do movimento a partir do espreguiçar individual. Encoraje-os a simbolizar e transformar o repertório corporal em dança. Quem não quiser se mover, deve permanecer em silêncio no lugar até você pedir para quem dançou, encontrar um fim para sua exploração.

ENCERRAMENTO

Ao final, compartilhem as sensações em roda. Como você adequou as sugestões dessa prática ao seu contexto? Em qual parte do corpo sentiram as gotinhas de água? Conseguiram transformar a ação de espreguiçar em dança? Anote frases ditas por eles, porque elas indicam a construção do vocabulário de movimento.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: Ilusão de ótica e campo de visão.
Objetivos: Desenvolver noções espaciais.

Material:

- folha de papel;
- caneta;
- tesoura;
- prato de papelão.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

A comunicação entre os olhos e o cérebro é o que nos permite ver e interpretar as imagens. São seis os músculos que controlam cada olho e que permitem movimentos em quase todas as direções. No entanto, ambos os olhos se movem ao mesmo tempo.

DESENVOLVIMENTO

Ilusões de ótica ocorrem devido a sensações ou imagens que fornecem ao cérebro múltiplas interpretações, causando confusão entre o que algo aparenta ser e o que realmente é. Quando objetos estão em determinadas condições, é difícil comparar formas, comprimentos e distâncias. Por isso, os olhos e os arcos de tamanhos diferentes abaixo do outro pode ser uma brincadeira para testar a percepção.

Para examinar o campo de visão, após as duplas formadas, veja se será necessário compensar o nível para que pessoas de alturas diferentes possam trabalhar juntas. Os estudantes deverão olhar um nos olhos do outro, fixando o olhar na pupila ou na ponta do nariz do colega. A atividade poderá ser feita tanto com os estudantes em pé quanto com eles sentados, desde que os olhos deles estejam no mesmo nível.

1. Permita que decidam sozinhos quem começará sendo o médico e quem será o paciente, sabendo que, no final, inverterão os papéis.

2. O médico, com os braços levantados, colocará as duas mãos na altura dos ombros e no meio do caminho entre ele e o paciente. Sem tirar os olhos um do outro, o estudante no papel de médico moverá a ponta do dedo indicador de uma mão para que o paciente identifique qual dedo se moveu. Depois, peça que repita a manobra com as mãos mais abaixo da altura dos ombros, sem tirar os olhos um do outro, pois a atividade é justamente para verificar como percebemos a imagem sem olhar diretamente para ela.
3. O campo de visão é, de fato, formado pela composição da imagem dos dois olhos, mas essa etapa é para conferir a percepção deles separadamente, por isso o pedido de cobrir um olho e repetir o experimento. Além de manter o olhar, os estudantes não devem mover o pescoço.
4. Reserve um minuto para trocarem impressões antes de inverter os papéis. Ajustes podem ser feitos para aperfeiçoar a prática.
5. Ponha uma música para tocar, a fim de que eles dançam juntos. Os estudantes podem explorar as direções, os níveis e diversos ritmos de movimento. No entanto, peça que comecem no lugar fazendo gestos de forma lenta e contínua para, depois, experimentarem se deslocar pelos caminhos da sala, sem bater em outras duplas. O objetivo é dançarem de forma idêntica e segura, explorando o campo de visão.

ENCERRAMENTO

A partir dessas práticas é possível observar que a visão atua em determinado campo, em determinado espaço. Tomar consciência desse campo ajudará os estudantes tanto a construir o movimento dançado quanto a entender os enquadramentos das câmeras fotográficas e filmadoras.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

Tema: Modos de dançar.
Objetivo: Incentivar estratégias para a construção do movimento dançado.

Material:

- aparelho de som.

Onde fazer: sala de aula

INTRODUÇÃO

Para desenvolver a dança, essa proposta traz aos estudantes estratégias de imitação, criação, composição e improvisação como modos de construção dos aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos de movimentos, fornecendo, assim, a base para o entendimento de alguns códigos de dança.

DESENVOLVIMENTO

Sempre que você trabalhar propostas práticas de dança, solicite a ajuda dos estudantes para preparar o espaço da sala para a atividade e, quando terminá-la, para arrumar as mesas e cadeiras no devido lugar. Tenha sempre à mão opções de músicas, de preferência instrumentais, para incentivá-los a explorar ritmos e cadências variadas. Oriente os estudantes para que caminhem pelo espaço da sala até encontrarem um lugar e parar. Reserve cinco minutos para que eles escolham, em pensamento, o animal para imitar. Depois da reprodução das imagens das lembranças, entra a interpretação pessoal do estudante.

A coreografia é um movimento, criação, edição e movimento coreografado é dançado ou executado de forma parecida diversas vezes, porque o dançarino sabe, de antemão, quais serão eles. Aqui a coreografia é autoral. Reserve dez minutos para que todos preparem uma sequência de movimentos para o animal, ou seja, movimentos dispostos em determinada ordem que possam ser repetidos.

Improvisar em dança significa mover-se criativamente sem planejar o movimento. Comente com os estudantes que a porcentagem de água corporal é maior que a metade de nosso peso. Eles podem se imaginar como um grande recipiente repleto de líquido que, de acordo com as mudanças de nível e velocidade, transporta o líquido de uma parte para outra do corpo. O

que caracteriza isso como uma improvisação é o fato de o movimento surgir espontaneamente, sem que ninguém saiba o que vai acontecer até que ele ocorra. Para essa atividade, recomendam-se músicas que favoreçam a sensação de fluidez.

ENCERRAMENTO

Em uma roda final de conversa, pergunte aos estudantes que proposta representou um desafio maior e qual foi a mais prazerosa para eles. Verifique se nas coreografias e nas explorações fluidas a tendência da turma foi ocupar o espaço pessoal ou se deslocar pelo espaço geral da sala. Os estudantes exploraram os níveis, fazendo desde movimentos perto do chão até pulos e saltos? Como foi a dinâmica de ensinar e aprender uma sequência de outra pessoa? Todos esses elementos enriquecem o vocabulário da dança.

PLANO DE AULA: PESQUISANDO VIDEOCLIPES

Duração: 4 aulas.**Habilidades trabalhadas**

- EF15AR08
- EF15AR10
- EF15AR11
- EF15AR12

Componentes essenciais para alfabetização da PNA:

- desenvolvimento de vocabulário;
- produção de escrita.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Tema: Pesquisa de vídeos.**Objetivo:** Experimentar realizar um vídeo-clipe, cultivando a percepção e o espaço coletivo autoral.**Material:**

- folhas de papel e pranchetas.

Onde fazer: a pesquisa será feita na escola; o compartilhamento, em sala de aula.

INTRODUÇÃO

O *lipdub* é uma manifestação em formato audiovisual de um grupo de pessoas que convivem em um espaço comum e dublam uma música para celebrar essa convivência. Talvez por isso tenha se popularizado em escolas de vários lugares do mundo. Afinal, as instituições de ensino são responsáveis pela promoção e pelo desenvolvimento dos saberes de forma coletiva.

O *lipdub* faz parte da cultura de massa, é que pode ser personalizado pela cultura local, que contém traços particulares e específicos de determinada região.

Pelo universo digital, o que acontece em um país asiático ou da América do Norte também pode ser apreciado e realizado no Brasil. Mas como seria transformar a estética importada em um processo interessante para você e sua turma?

Os estudantes mais extrovertidos geralmente aparecem como os condutores das cenas, mas outras tendências podem levar estudantes com diferentes temperamentos a se engajarem nas etapas do processo de montagem de um *lipdub*, atuando para fins pedagógicos.

DESENVOLVIMENTO

Observe a partir dos conhecimentos dos estudantes que atitudes e habilidades eles demonstraram em relação às etapas de pré-produção: funções organizacionais, solicitações de autorização, pesquisa de material, listagem de participantes e respectivas funções. Nessa etapa, verifique se será necessário ajudar a turma a elaborar um documento para salvá-lo, de preferência, em uma plataforma de compartilhamento interativo de arquivos. Assim, todas as modificações futuras poderão ser alteradas diretamente nele, compartilhadas e tornarem-se um documento da produção do grupo. Se não houver esse recurso, o mural pode ser uma boa opção. Pergunte a eles sobre projetos desenvolvidos no contraturno. Essa é uma forma de eles entenderem melhor o que significa uma instituição de ensino em um sentido global.

ENCERRAMENTO

Avalie se no processo de pesquisa os estudantes ampliaram seus conhecimentos das etapas que envolvem a produção de vídeos, bem como de assuntos relativos ao contexto escolar. Eles se organizaram para compartilhar as informações em prol de uma construção colaborativa e não competitiva?

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: O áudio no *lipdub*.

Objetivos: Escolher música e praticar o ato de caminhar e cantar.

Material:

- aparelho de som ou celular.

Onde fazer: na sala de aula.

INTRODUÇÃO

No processo de criação de um *lipdub*, as opções musicais precisam de letra para que seja possível fazer a dublagem.

Eventualmente, os estudantes podem chegar a um consenso sobre que música seria adequada para a turma, mas, em caráter de exercício, é importante os grupos experimentarem com suas músicas preferidas. Assim, o repertório de gestos e expressões vai sendo levantado de acordo com os interesses dos estudantes.

DESENVOLVIMENTO

Como aquecimento, reserve três minutos para que eles andem cantando em voz baixa músicas das quais conhecem a letra. Lembre-os de acentuar bem o ritmo da música conforme caminham marcando o ritmo dos passos.

Escolha a melhor maneira de formar os grupos: por afinidade, por sorteio ou a seu critério, alterando a quantidade de integrantes por grupo conforme a necessidade.

Como a finalidade da prática é mostrar para os estudantes como estruturar um videoclipe

para ser gravado por um aparelho celular, um objeto pode representar a câmera. Pode ser utilizado, por exemplo, um pedaço de cartolina preta do tamanho de um celular para simular uma gravação. O simulador servirá como o ponto de referência para onde os estudantes devem olhar enquanto cantam e caminham. Outro recurso pode ser desenhar um olho no meio da lousa para que cantem e andem olhando para ele.

Estimule-os a se movimentar em todos os sentidos, em direções diferentes e em diversas formações.

ENCERRAMENTO

Que atitudes e habilidades os estudantes demonstraram nesse momento de transição de ciclo? Alguém se interessou pela parte técnica dos editores de áudio? O que a letra da canção diz se alinha aos princípios pedagógicos cultivados na escola? Durante a prática, eles conseguiram se expressar de forma criativa ressaltando palavras da letra da música? Ocuparam o espaço se deslocando em diversos sentidos e direções? Mantiveram o olhar no ponto combinado? O movimento dos lábios foi sincronizado com a letra da música? Estimule-os a refletir sobre essas questões e sobre o que podem melhorar em uma próxima oportunidade.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO SEQUÊNCIA EDITORIAL DO BRASIL 3

Tema: Coreografia da cena.

Objetivo: Ampliar a construção da cena enquadrando com a câmera fixa.

Material:

- celular para filmar e reproduzir som.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Nos mesmos grupos da atividade anterior, vamos ampliar as noções de construção da

cena para uma produção audiovisual com foco no enquadramento. A noção de enquadramento talvez seja um dos mais importantes conceitos da linguagem cinematográfica e do audiovisual. Escolher o plano para ser filmado com a câmera parada significa determinar a distância entre a câmera e o que se deseja filmar.

DESENVOLVIMENTO

Ao misturar teatro e dança, os estudantes têm a oportunidade de desenvolver sequências coreográficas que imprimam a identidade deles. Ao utilizarem diferentes movimentos de seu dia a dia e os colocarem em determinada ordem, criarão sequências coreográficas encontrando um modo próprio de se expressar em determinado ritmo. Os movimentos deverão ser adequados ao tema da música escolhida para o *lipdub*. Isso reforçará que, apesar de o movimento ser o mesmo, cada pessoa interpreta de um jeito.

A atividade de montagem de quadro é uma etapa que precede o plano-sequência.

Ao dispor a câmera em um local fixo, certifique-se de que ela está segura para evitar quedas e danos ao aparelho. Se não houver um celular para essa etapa, ela pode ser feita com outro objeto vazado, como um cone. O propósito é mostrar a montagem de quadro dentro dos limites de um ponto de vista.

Ao marcar o limite do quadro pelo visor de um celular, os estudantes provavelmente vão perceber que no chão se forma um triângulo. Esse campo de visão é parecido com o da nossa vista. Eles acabarão formando duas linhas diagonais que se aproximam perto da câmera e se afastam longe da câmera. A marcação no chão pode ser feita com giz, fita-crepe, sapatos, cadeiras, enfim, qualquer material que torne concreto o campo de visão da câmera.

O que estiver próximo da câmera ficará em primeiro plano e o que estiver distante ficará no plano de fundo. Quanto mais distante, menor a pessoa aparece e, quanto mais próximo, maior será a área da imagem que ocupará.

A formação triangular é a que melhor se enquadra completando as áreas úteis do quadro. A formação circular funcionará se todos estiverem de frente para a câmera, e não para o centro da roda.

ENCERRAMENTO

No final, converse com os estudantes e pergunte o que perceberam durante o processo: Vocês utilizaram movimentos rotineiros? Foi possível identificar que, apesar de o movimento ser o mesmo, cada pessoa o faz de um jeito? Quanto de teto e de chão aparece na linha do fundo do quadro? Se formarem uma fila bem no meio, quantas pessoas aparecem? Como fazer entradas e saídas considerando as bordas desse quadro?

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

Tema: Planos, objetos, ensaio e gravação.

Objetivo: Organizar grupos, levantar materiais, ensaiar e gravar.

Material:

- celular para filmar;
- aparelho de som;
- materiais diversos para decorar a escola.

Onde fazer: na sala de aula e no espaço comum da escola.

INTRODUÇÃO

Nossos olhos captam o mundo em imagens tridimensionais, com largura, comprimento e profundidade. Na linguagem da dança, segundo os estudos de Rudolf Laban e Bartenieff, essas dimensões são chamadas de plano da mesa (largura), plano de porta (altura) e plano de roda (parte da frente e de trás do corpo). Na linguagem cinematográfica, os planos são os distanciamentos da câmera em relação ao objeto e a organização desses objetos dentro do enquadramento. Planos e enquadramentos são sinônimos e seus tipos vão desde fechados nos detalhes (*close*), passando pelo médio até chegar ao plano geral, o mais aberto. O plano-sequência refere-se à técnica audiovisual de filmar uma cena sem cortes, geralmente acompanhando um ou mais personagens da perspectiva da câmera ao longo da ação.

DESENVOLVIMENTO

Incentive os estudantes a interferir nas ilustrações para completar os planos usando seus marcadores preferidos: lápis grafite, caneta esferográfica ou lápis de cor. Como um exercício de imaginação sobre os possíveis percursos, eles devem considerar que quem estiver filmando andar de costas; logo, é importante pensar que no corredor ou nas escadas o ritmo do deslocamento deve se adaptar às necessidades do espaço. Peça que reflitam sobre essas questões e desenhem no caderno sugestões de trajetos considerando o ponto de partida, o caminho percorrido e um local final que comporte todos os participantes no enquadramento. Quando concluírem qual será o melhor trajeto podem construir um mapa geral para sinalizarem o espaço no dia da atividade. Quanto aos objetos cênicos, investigue com os estudantes alguns *lipdubs* nacionais para identificar os elementos que aparecem. Depois, estimule a confecção de objetos e acessórios cênicos aproveitando trabalhos feitos na escola este ano. A seguir, faça um levantamento do que os estudantes gostariam de utilizar no *lipdub*. Confeccionar máscaras, acessórios e pintar o rosto ou o corpo também os ajudam a se sentirem autores da obra. Para a decoração do espaço podem ser usados cartazes, faixas, bexigas ou outros elementos característicos da região.

O grupo responsável pela filmagem (câmera e som) cuidará da marcação do circuito. Forme também um grupo para direção de arte (decoração do ambiente escolar) e outro para organização da agenda (data para ensaio, filmagem e divulgação). Caso não tenha um aparelho celular para usar no ensaio, use uma moldura de papel preto para representar o enquadramento. Veja se há um som portátil leve o suficiente para ser transportado por um estudante ou se a música será amplificada pelas caixas de som da escola. O ensaio é fundamental, pois o tempo da música determina a velocidade do deslocamento no circuito para chegar no final enquadrando toda a turma. Quanto à exploração de movimento das cenas nos lugares do circuito, lembre-se sempre de

que tudo acontecerá como passagem, ao longo do caminho, e que a canção, seus versos, os planos do corpo, as memórias de outras atividades vividas na escola são sempre boas inspirações. Se quiserem combinar a repetição de uma parte, usem o refrão com movimentos que todos possam fazer igual em uma pequena sequência coreográfica que inclua bater palmas, gesticular e saltar.

ENCERRAMENTO

Busque cultivar nos estudantes o entendimento de que a gravação é mais uma etapa nos processos de aprendizagem deles. Apesar de o *lipdub* ter um caminho definido e previamente planejado, imprevistos podem ocorrer e ser contornados. Certifique-se apenas da previsão do tempo, caso a filmagem seja em espaço descoberto.

Como foi fazer um ensaio técnico antes de filmar? Isso ajudou os estudantes a ficarem mais seguros? O tamanho do circuito foi ajustado ao tempo da música para terminarem juntos? Reflita com os estudantes sobre o que foi trabalhado em termos de elementos da linguagem da dança e das outras artes no processo de produção do *lipdub*.

UNIDADE 4

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

PLANO DE AULA: RECURSOS CÊNICOS E AS TRANSFORMAÇÕES NA REPRESENTAÇÃO

Duração: 4 aulas.

Habilidades trabalhadas

- EF15AR20
- EF15AR21
- EF15AR26

Componentes essenciais para alfabetização da PNA:

- desenvolvimento de vocabulário;
- produção de escrita.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Tema: Recursos e transformações das formas de representação.

Objetivo: Refletir sobre alguns diferentes recursos que, ao longo da história, modificaram o teatro e as formas de representação cênicas.

Material:

- não há material necessário.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

É importante trabalhar com os estudantes o fato de que diferentes formas de tecnologia influenciaram e modificaram o teatro e ampliaram suas possibilidades. Isso irá conscientizá-los das inúmeras possibilidades de representação que temos hoje. Não se esqueça de verificar se eles compreenderam e reconhecem esses recursos que, há muito tempo, são utilizados nas diferentes formas de fazer teatro. Eles devem perceber também que a tecnologia é muito mais do que computadores e eletrônicos! Os conhecimentos técnicos que foram se aperfeiçoando ao longo do tempo são formas de tecnologia e todas elas interferem na linguagem que a utiliza.

DESENVOLVIMENTO

O diagrama de palavras pode ser encaminhada como tarefa de casa. Fundamentados nas dicas, os estudantes podem lembrar os elementos que conheceram ao longo de suas experiências teatrais. Assim, individualmente, os estudantes pensam nesses diferentes recursos e linguagens para, no retorno, compartilhar com a turma.

ENCERRAMENTO

Com o diagrama de palavras pronto, é importante conversar com os estudantes e avaliar o que eles sabem sobre cada palavra destacada. Pergunte como acham que esses

elementos, junto com o avanço da tecnologia, transformam o teatro e as formas de representação cênica. Observe se identificam que a tecnologia também interfere nas possibilidades de figurinos, cenários, maquiagem ou se pensam que se trata apenas de computadores e o mundo digital.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: Tecnologia e outras formas de representação.

Objetivos: Identificar diferentes formas de representação que necessitam de tecnologia e realizar experimentos cênicos.

Material:

- celular ou câmeras para gravação.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Com o avanço das possibilidades tecnológicas, foram desenvolvidas outras formas de representação derivadas do teatro. Os estudantes certamente convivem com muitas delas! A televisão, o rádio e a internet estão nas nossas casas e oferecem outras possibilidades que também são diferentes do teatro porque não acontecem no presente, são gravadas. Por mais que todas essas linguagens tenham a representação como elemento principal, cada uma tem características próprias. Verifique se eles reconhecem essas características e as semelhanças e diferenças entre elas.

DESENVOLVIMENTO

Deixe que registrem individualmente as respostas para identificar a relação que cada estudante estabelece com as formas de representação.

Depois, peça que compartilhem o que escreveram e conversem sobre teatro, radioteatro, TV/cinema, dublagem. Verifique o que sabem sobre cada uma delas e, se for preciso,

encaminhe uma breve pesquisa sobre cada uma para auxiliar na atividade prática que farão a seguir.

Para a proposta cênica, você deve preparar anotações com diferentes formas de representação cênica (teatro, radioteatro, tela: cinema/TV, dublagem) e, para não confundir, escreva as situações cênicas sugeridas a seguir em papel de outra cor.

- Conflito na família: briga pelo controle da televisão.
- Conflito no supermercado: alguém tenta furar a fila do caixa.
- Conflito na escola: um estudante faz bagunça na hora da prova.
- Conflito no hospital: uma pessoa está passando mal.

Cada grupo deve tirar dois papéis, um de cada cor, e preparar uma das situações cênicas com a linguagem indicada. Nenhum grupo pode escolher a linguagem. Depois, devem trocar com outro grupo (agora podem escolher, se quiserem) e executar a mesma cena com outra linguagem. Assim, perceberão na prática as diferenças e semelhanças entre elas.

ENCERRAMENTO

Após as apresentações, converse com os estudantes sobre como foi preparar cada cena, do que gostaram mais, quais dificuldades enfrentaram. Verifique, no final, se eles perceberam que, apesar de repetirem a mesma história, ao usar diferentes formas de representação ela se transformou, precisou ser adaptada.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

Tema: Explorando a iluminação.

Objetivo: Experimentar diferentes cores de luz em cenas.

Material:

- lanternas;
- papel celofane colorido.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Nas primeiras atividades, os estudantes já refletiram sobre elementos que transformaram o teatro, e um deles foi a iluminação. Agora, trabalharão seus conhecimentos acerca do assunto para fazer mais experimentos cênicos com auxílio da luz.

Após registrarem a resposta no Livro do Estudante, promova o compartilhamento e converse sobre o assunto.

Para o experimento cênico vocês precisam de lanternas e papel celofane de diferentes cores, e é muito simples de fazer: separe as folhas coloridas de celofane e prenda na saída de luz da lanterna, assim a cor da luz é modificada.

DESENVOLVIMENTO

Agora eles criarão duas cenas para fazer os experimentos com a luz. Explique à turma que essas cenas devem se passar no mesmo local, justamente para que possam transformar o período do dia apenas com a luz. É importante deixar claro que, como eles não terão grandes recursos de iluminação, somente lanternas adaptadas com algumas possibilidades de cor, não conseguirão, necessariamente, um resultado tão parecido com o que imaginam, como o dia ou a noite, por exemplo. Mas é importante entenderem também que, no teatro, as coisas não precisam ser realistas! A mudança de luz pode não parecer exatamente com a luz do dia ou da noite, mas a simples diferença na iluminação cria um ambiente diferente com a ação dos atores, criando a atmosfera do tempo.

ENCERRAMENTO

Converse com os estudantes: Que cores vocês utilizaram nas cenas? Os diferentes grupos usaram os mesmos recursos de luz para produzir diferentes momentos de cena? Se sim, quais? Se não, o que foi diferente? Quais recursos ou cores ficaram mais interessantes, na opinião de vocês, para cada cena? Por quê?

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

Tema: Máscara teatral.

Objetivos: Perceber a função da máscara teatral e reconhecer sua expressividade.

Material:

- não há material necessário.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Outro recurso de grande importância no teatro é a máscara. Converse com os estudantes enfatizando suas principais funções: além de caracterizar e ampliar a expressão dos personagens, no passado foi também usada para amplificar o volume da voz dos atores.

Apresentamos três máscaras diferentes para os estudantes observarem e perceberem a riqueza e expressividade delas, além da diversidade, porque há muitos tipos de máscaras e são infinitas as possibilidades de criação.

DESENVOLVIMENTO

Peça aos estudantes que observem bem cada máscara! Conduza de modo que analisem os olhos, a boca, as marcas de expressão. Em seguida, peça que respondam às perguntas no Livro do Estudante individualmente.

ENCERRAMENTO

Após a escrita das respostas, conversem sobre cada máscara e promova o compartilhamento das respostas. O que elas têm em comum? Quais são as características de cada uma? Se a máscara sugeriu uma expressão triste, por exemplo, o que, na máscara, transmitiu essa ideia?

PLANO DE AULA: MÁSCARAS

Duração: 5 aulas.

Habilidades trabalhadas

- EF15AR18
- EF15AR20
- AF15AR21
- EF15AR22
- AF15AR23

Componentes essenciais para alfabetização da PNA:

- desenvolvimento de vocabulário;
- produção de escrita.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Tema: Construção de uma máscara teatral.

Objetivos: Construir uma máscara teatral com bexiga e papel. Caracterizar um personagem usando a máscara.

Material:

- bexiga;
- jornal;
- papel sulfite;
- tesoura;
- materiais variados para decorar.
- cola branca;
- tintas;
- pincel;
- cola quente;

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

Ao redor do mundo podemos encontrar máscaras de diversos tipos. Algumas formas de teatro usam máscaras inteiras fechadas, apenas com espaço para respiração, mas sem possibilidade de falar. Outras cobrem o rosto inteiro e têm abertura para boca, olhos e nariz. A meia-máscara cobre apenas metade do rosto deixando a boca e o queixo de fora.

Além disso, há diferenças estéticas nas máscaras: máscaras superdetalhadas, máscaras grotescas, máscaras para tipos fixos de personagens, máscara neutra (uma máscara branca, sem expressão nenhuma). No universo dos estudantes, você pode abordar as máscaras de Carnaval e máscaras dos personagens que eles conhecem (heróis e outros personagens de desenhos). Assim, apresente referências de diferentes tipos de máscaras, de modo que os estudantes obtenham inspiração para a construção da própria máscara.

Há muitas formas de construção de máscaras. Escolhemos aqui trabalhar com papel machê e bexiga por ser um método simples, que necessita de pouco material e pode ser manipulado por estudantes desta faixa etária.

DESENVOLVIMENTO

É importante os estudantes seguirem atentamente todos os passos para que a máscara

realmente fique firme, do tamanho adequado e seja possível usá-la depois.

Eles precisarão de auxílio em alguns momentos, principalmente para cortar a máscara.

A bexiga será o molde, então o estudante deve enchê-la até ficar um pouco maior do que o rosto dele, mas não muito maior. Na hora de cobrir com jornal e cola, podem optar por cobri-la inteira ou apenas um lado. Se cobrir a bexiga inteira, na hora de cortar haverá dois moldes de máscaras; ou podem usar um dos lados para fazer detalhes como orelhas, sobancelhas etc. Preencher metade da bexiga é mais fácil de manipular e seca mais rapidamente.

Dependendo do clima e de onde vocês deixarem a máscara, é possível que demore mais de um dia para secar por completo, e é importante que ela de fato fique bem seca antes de estourarem a bexiga. Durante esse período, os estudantes podem fazer o desenho, um esboço de como querem enfeitar ou caracterizar sua máscara.

Na hora de cortar os olhos, auxilie-os na marcação. Eles devem vestir a máscara e outra pessoa marca o local dos olhos, da boca e do nariz. O formato dos olhos, boca e nariz ficará a critério do estudante. O importante é que ele consiga enxergar e respirar ao usar a máscara, portanto, a marcação correta dessas posições é fundamental.

ENCERRAMENTO

Pintar a máscara de branco irá uniformizá-la, deixando-a neutra para a criação das características que podem ser dadas apenas com tinta ou materiais diversos fixados com cola quente. Estimule os estudantes a soltar a imaginação e criar. Optamos por deixar a criação livre, sem determinar o personagem, o esboço servirá para nortear a criação. Durante a construção da máscara, as ideias irão surgir!

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

Tema: Uso da máscara e caracterização de personagem.

Objetivos: Usar uma máscara teatral e perceber as sensações do próprio corpo.

Material:

- máscara criada anteriormente;
- adereços e figurinos.

Onde fazer: na sala de aula.

INTRODUÇÃO

No teatro, a máscara é muito utilizada não apenas para caracterizar o personagem durante as apresentações, mas como exercício na preparação do ator. Ao cobrir a expressão do rosto, a máscara obriga o uso do corpo de outro modo, para buscar novas formas de expressão. Além disso, ela carrega uma expressividade e, ao vesti-la, levamos essa expressão para o corpo.

DESENVOLVIMENTO

É interessante proporcionar aos estudantes esse tipo de trabalho com a máscara como uma oportunidade de eles explorarem as possibilidades expressivas do corpo e de diferentes maneiras de criar personagens. Com esse exercício, eles descobrem um personagem na máscara que eles mesmos criaram.

Inicialmente, é necessário criar um ambiente de concentração e silêncio na sala. Para isso, você pode propor uma atividade de relaxamento antes de iniciar o exercício. Apague as luzes, peça a cada estudante que segure sua máscara e escolha um local onde se sentem confortavelmente (as carteiras estejam afastadas e haja um bom espaço livre). Deixe que fiquem em silêncio de olhos fechados. Peça que abram os olhos lentamente e observem sua máscara. Chame a atenção deles para todos os detalhes dela! Como é o nariz, a boca? Qual é a expressão dos olhos? No que parece que ela está pensando? Ou sentindo? Ela faz você lembrar de alguém? Peça que observem com calma, como se a máscara fosse uma pessoa!

Em seguida, peça que coloquem a máscara e observem como se sentem. Diga que comecem a andar pela sala, da maneira que acham que combina com sua máscara. Em seguida, você pode dar alguns estímulos para os estudantes explorarem os movimentos e as formas de andar e agir com a máscara. Veja sugestões a seguir.

- Cumprimente quem você encontrar.
- Continue andando.
- Você está atrasado!
- Você viu algo estranho na rua!
- Está ficando muito frio, chovendo...

ENCERRAMENTO

Após o exercício, inicie uma roda de conversa para que todos tenham a oportunidade de falar como se sentiram ao utilizar a máscara, se encontraram dificuldade para se movimentar, enxergar, respirar etc.; se ficaram confortáveis usando a máscara; se ela ajudou na movimentação e o que acharam ao observar os colegas andando e reagindo aos estímulos com as máscaras.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

Tema: Criação e caracterização de um personagem.

Objetivo: Criar um personagem a partir das ideias que a máscara sugere e caracterizá-lo com figurino.

Material:

- máscara;
- adereços e figurinos feitos com material encontrado em casa ou na escola.

Onde fazer: na sala de aula e em casa.

INTRODUÇÃO

Poderíamos ter pedido aos estudantes que primeiro criassem um personagem e suas características para depois criar e construir sua máscara. No entanto, fizemos o contrário: criaram primeiro a máscara, sem pensar nas características do personagem, e agora tiveram a oportunidade de descobrir esse personagem inspirados na máscara. É importante que os estudantes experimentem essas diversas possibilidades de criação de personagens, pois é possível partir de diferentes lugares para alcançar o mesmo objetivo: a construção do personagem.

DESENVOLVIMENTO

Após a experiência de observação da máscara e da vivência corporal com a máscara, é provável que os estudantes tenham imaginado algumas características para o personagem. Nesse momento, eles devem conscientizar-se dessas características e uni-las para criar um personagem com nome, idade e todos os outros detalhes.

No Livro do Estudante, devem registrar essas características. Para ajudá-los, pergunte: Qual é o nome dele? Sua idade? Ele é humano? É imaginário? O que faz da vida? Como é seu humor? É bravo? Ranzinza? Alegre? Engraçado? Irritado? Cansado? Apaixonado? Como é o corpo dele? Ele é rápido? Lento? Alto? Baixo? Anda curvado ou esticado?

Peça que desenhem o personagem para ajudar na visualização dele, assim, poderão pensar também no figurino, que faz parte da criação.

O que será que ele veste? Que tipo de roupa? De quais cores? Tem adereços? Esse registro será o “projeto de figurino” dos estudantes. A etapa seguinte será tentar reproduzir o figurino com as roupas e os adereços que tiverem em casa ou na escola. Explique que tudo bem se não conseguirem exatamente o que imaginaram; eles devem adaptar o figurino para tentar chegar o mais próximo possível do que pensaram.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO ENCERRAMENTO DA EDITORA DO BRASIL

Na data combinada, cada estudante deve vestir o figurino e a máscara, lembrar-se de todas as características de seu personagem e fazer uma breve apresentação.

Separe um espaço de cena (dividida entre palco e plateia) e determine uma situação. Uma sugestão seria um escritório no qual os personagens vão para uma entrevista de emprego; então, ao entrar na sala, cada personagem se apresenta.

É importante deixar claro que cada um criará seu modo de apresentação, que pode ser totalmente gestual, sem falas; pode ser usada a fala inventada (uma língua própria do personagem) ou mesmo o português! O importante é o personagem entrar na cena e, de alguma maneira

se apresentar, mostrar suas características, seu corpo, seu figurino, sua máscara, sua voz, seu modo de andar, de agir e de pensar.

Ao finalizar, pergunte aos estudantes como foi o processo de criação do personagem. Veja se sentiram diferença ao interpretar com ou sem figurino, se acharam fácil ou difícil interpretar com a máscara no rosto, se a máscara ajudou na criação do personagem.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

Tema: Criação de um texto teatral.

Objetivo: Criar um texto teatral a partir dos personagens inventados anteriormente.

Material:

- lápis;
- caderno para anotar a história.

Onde fazer: sala de aula.

INTRODUÇÃO

A partir dos personagens criados, os estudantes devem desenvolver uma história, escrever um texto dramático. Inicialmente, verifique o conhecimento deles a respeito de texto dramático (texto teatral) e aponte as características marcantes dessa forma de escrita. Deixe claro que o texto dramático é escrito especialmente para ser representado; portanto, a forma de escrever é diferente de uma narrativa. Pode ser importante vocês analisarem alguns exemplos de textos teatrais para que todos compreendam essas características antes da escrita.

DESENVOLVIMENTO

Os estudantes devem criar os diálogos. Uma boa maneira de criar diálogos de forma mais espontânea é improvisando a cena. Nesse caso, uma pessoa deve registrar, escrever as falas, enquanto as outras improvisam. Quando as falas são criadas assim, tendem a ser mais naturais. Outra possibilidade é criar os diálogos escrevendo mesmo, sem fazer as cenas; nesse caso, os estudantes só ensaiam as cenas após

a escrita de todo o texto. Ofereça as duas opções de criação do texto, para que escolham a forma com a qual se sentem mais confortáveis.

Depois de criada a história com diálogos, é importante verificar se incluíram a descrição dos personagens, a descrição do local (exemplo: uma escola antiga; as carteiras estão velhas e quebradas; um quadro negro; muita sujeira nas paredes) e as rubricas, que são as indicações de ações (exemplo: Maria entra na cena. João se aproxima e a convida para dançar). Eles podem dividir a história em cenas e identificar: Cena 1, Cena 2 etc.

Auxilie-os verificando se todos os personagens estão contemplados na história e se construíram uma história com começo, meio e fim, unindo todos eles.

ENCERRAMENTO

Depois de escrito o texto, se possível, peça que o digitem no computador e imprimam para que todos tenham um texto organizado, com as falas separadas, de forma bem legível.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 5

Tema: Ensaio do teatro com máscaras, figurinos e texto.

Objetivos: Encenar com base em um texto, decorar falas e representar usando figurinos e máscaras.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

Material:

- máscaras e figurinos criados anteriormente.

Onde fazer: em qualquer espaço amplo.

INTRODUÇÃO

Com a história pronta, os estudantes devem decorar o texto. Estudar e decorar um texto é uma tarefa do ator bastante recorrente. É interessante que tenham essa experiência, ainda que o trabalho com improvisação seja mais produtivo para eles. O texto costuma travar e prender um pouco as crianças (e também os atores, se não tiverem preparo), que ficam preocupadas em lembrar dele e acabam falando de forma mecânica, sem

conseguir de fato interpretar. Ao improvisar, elas têm mais liberdade de criar e tendem a agir de forma mais espontânea. Durante todo o processo de aprendizagem teatral com os estudantes, focamos na improvisação e criação, mas sendo o texto tão presente e característico do teatro, é importante oferecer a eles essa experiência também. Além disso, se por um lado grande parte das crianças se sente mais livre ao improvisar, temos aquelas que ficam inseguras de ter de inventar na hora e se sentem melhor ao interpretar seguindo um texto.

DESENVOLVIMENTO

Deixe que ensaiem com o texto na mão, lendo sempre que necessário. Oriente-os para que ensaiem em casa também e peçam ajuda aos familiares para ler os demais personagens.

Pode ser que alguns estudantes tenham mais dificuldade do que outros para memorizar as falas. Isso também depende da quantidade de falas que criarem. O ideal é que consigam, ao final do processo, apresentar as cenas sem auxílio do texto, mas caso fique muito difícil, deixe que usem o texto ou indique alguém para ser o “ponto”: antigamente, havia no teatro o “ponto”, uma pessoa que ficava com o texto e dava a deixa, ou seja, falava baixinho uma parte da fala que o ator esqueceu.

ENCERRAMENTO

Para a apresentação, fale aos estudantes que eles podem inventar uma maneira própria de apresentar a história, e devem lembrar-se de tudo que já aprenderam ao longo desta unidade e nos outros anos, nas aulas de teatro. Podem usar recursos de iluminação, cenário, fazer gravações, usar trilha sonora, bonecos e o que mais quiserem. Escolham o lugar para apresentar e decidam se será apenas internamente, para a própria turma, ou querem convidar outras turmas para assistir. O tempo destinado a essa etapa depende do envolvimento da turma com o projeto. Vocês podem preparar desde uma cena curta até uma peça inteira. O importante é todos vivenciarem a elaboração do texto e a representação dos personagens criados anteriormente.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (org.). *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez, 2012.

Apresenta pontos significativos que geraram mudanças no ensino da Arte nos últimos anos.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacional.comum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 24 ago. 2021.

A BNCC é o documento que define aprendizagens, competências e habilidades que os estudantes do Brasil devem desenvolver em cada etapa da Educação Básica.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. *PNA: Política Nacional de Alfabetização*. Brasília, DF: MEC, 2019. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/images/banners/caderno_pna_final.pdf. Acesso em: 24 ago. 2021.

Institui a Política Nacional de Alfabetização, cujo objetivo é melhorar a qualidade da alfabetização no país e combater o analfabetismo absoluto e o analfabetismo funcional.

CHIOVATTO, Milene. *O professor mediador*. [Viamão: Fundação Vera Chaves Barcellos], [2012]. Disponível em: http://fvcb.com.br/site/wp-content/uploads/2012/05/Canal-do-Educador_O-Professor-Mediador.pdf. Acesso em: 23 ago. 2021.

Indica caminhos para a prática docente em Arte ao abordar a atuação do professor pelo professor em sua atuação cotidiana.

COCCHIARALE, Fernando. *Quem tem medo da arte contemporânea?* Recife: Massangana, 2006.

Aborda o receio em apreciar a arte contemporânea e em se expressar em relação a ela.

LEENHARDT, Pierre. *A criança e a expressão dramática*. Lisboa: Editorial Estampa, 1974.

Trata de trabalhos sobre a expressão dramática da criança, auxiliando o seu desenvolvimento integral.

MARTINS, Mirian C.; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, M. Terezinha T. *Didática do ensino da arte: a língua do mundo*. 2. ed. São Paulo: FTD, 1998.

Aborda uma visão contemporânea do ensino de Arte propondo reflexões sobre a linguagem, a

produção e a leitura, com provocações para o ensino rizomático da disciplina.

MARTINS, Mirian C.; PICOSQUE, Gisa. *Mediação cultural para professores andarilhos na cultura*. 2. ed. São Paulo: Intermeios, 2012.

Propõe situações para o leitor construir sua percepção sobre a mediação cultural.

MÖDINGER, Carlos Roberto et al. *Práticas pedagógicas em artes: espaço, tempo e corporeidade*. Porto Alegre: Edelbra, 2012.

Contém sugestões de trabalho para produzir, apreciar, contextualizar e compreender a arte como construção social e cultural.

PILLAR, Analice (org.). *A educação do olhar no ensino das artes*. Porto Alegre: Mediação, 1999.

A autora aborda a importância de se saber ler obras, cenas e situações, enfatizando que o que se vê não é o dado real, mas aquilo que se consegue captar acerca do que foi visto.

REVERBEL, Olga. *Jogos teatrais na escola – Atividades globais de expressão*. São Paulo: Scipione, 2002.

Traz jogos teatrais com o intuito de ampliar o trabalho em grupo, a espontaneidade, a imaginação, a observação e a percepção.

RICO, Rosi. *Conheça e entenda as competências gerais da BNCC*. Nova Escola, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/1/conheca-e-entenda-as-competencias-gerais-da-bncc>. Acesso em: 23 ago. 2021.

Traz explicações sobre a BNCC e as competências gerais.

SANT'ANNA, Renata. *Saber e ensinar arte contemporânea*. São Paulo: Panda Books, 2010.

Dialoga com a prática do ensino de arte contemporânea por meio de atividades sugeridas.

SLADE, Peter. *O jogo dramático infantil*. São Paulo: Summus, 1987.

Faz um paralelo entre o teatro e o modo que a criança se representa nas brincadeiras.

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

Aborda como o jogo, com sua força mobilizadora, pode ter função pedagógica.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

BEM-ME-QUER

mais

ARTE

LIVRO de

PRÁTICAS

e ACOMPANHAMENTO da

APRENDIZAGEM

Maria Helena Webster (Coordenação)

Especialista em História da Arte pela Universidade de Caxias do Sul (UCS)
Graduada em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Coordenadora de livros didáticos de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio
Formadora de coordenadores e professores em Arte
Autora de livros dirigidos aos professores de Educação Infantil
Idealizadora e autora de conteúdo de site de Educação Infantil

Dafne Sense Michellepis

Formada em Dança pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)
Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Alra América
Certificada pelo San Francisco International Orff Course (SFORFF)
Artista de dança, pesquisadora e arte-educadora
Professora especialista de dança no ensino formal
Mediadora em cursos de extensão sobre corpo e movimento na educação

Mairah Rocha

Formada em Música pela Faculdade Santa Marcelina (FASM)
Cantora e percussionista corporal
Educadora musical
Formadora de professores especialistas e generalistas na área de Música
Coautora de livros paradidáticos na área de Música para a Educação Infantil
Professora especialista de Música na Educação Infantil e Ensino Fundamental – Anos Iniciais no ensino formal
Professora de Música e Percussão Corporal para crianças, jovens e adultos em oficinas livres

Maucha Rocha Barros

Formada em Comunicação das Artes do Corpo – habilitação em Teatro pela Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP)
Licenciada em Artes pela Faculdade Belas Artes de São Paulo
Coordenadora de escola de música e teatro em São Paulo
Formadora de professores nas áreas de Teatro e Música
Coautora de livros paradidáticos na área de Música para a Educação Infantil
Colaboradora de livros didáticos na área de Arte para o Ensino Fundamental
Professora especialista de Teatro em cursos livres e Música na Educação Infantil e no Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Stella Ramos

Formada em Educação Artística pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)
Pesquisadora, formadora, mediadora e coordenadora de projetos em Educação e Arte/Cultura
Desenvolvedora de materiais e jogos educativos para instituições culturais
Autora e coautora de ações artísticas que mesclam poesia e artes visuais
Pesquisadora e arte-educadora em Artes Visuais
Autora de livros didáticos para o Ensino Fundamental – Anos Finais e o Ensino Médio
Autora de disciplina sobre artes híbridas e escola contemporânea em curso de formação a distância para professores de Arte



Ensino Fundamental
Anos Iniciais
Arte

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

1ª edição
São Paulo, 2021

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

Bem-me-quer mais : arte, 5º ano : livro de práticas e acompanhamento da aprendizagem / Dafne Sense Michellepis...[et al.]; Maria Helena Webster (coordenação). -- 1. ed. -- São Paulo : Editora do Brasil, 2021. -- (Bem-me-quer mais arte)

Outros autores: Mairah Rocha, Maucha Rocha Barros, Stella Ramos

ISBN 978-85-10-08832-9

1. Arte (Ensino fundamental) I. Michellepis, Dafne Sense. II. Rocha, Mairah. III. Barros, Maucha Rocha. IV. Ramos, Stella. V. Webster, Maria Helena. VI. Série.

21-83965

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5
Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

© Editora do Brasil S.A., 2021
Todos os direitos reservados

Direção-geral: Vicente Tortamano Avanso

Diretoria editorial: Felipe Ramos Poletti

Gerência editorial de conteúdo didático: Erika Caldin

Gerência editorial de produção e design: Ulisses Pires

Supervisão de artes: Andrea Melo

Supervisão de editoração: Abdonildo José de Lima Santos

Supervisão de revisão: Elaine Silva

Supervisão de iconografia: Léo Burgos

Supervisão de digital: Priscila Hernandez

Supervisão de controle de processos editoriais: Roseli Said

Supervisão de direitos autorais: Marilisa Bertolone Mendes

Supervisão editorial: Gabriela Hengles

Edição: Ana Okada e Mariana Tomadossi

Assistência editorial: Mariana Tomadossi
Revisão: Amanda Cabral, Andréia Andrade, Fernanica Sanchez, Gabriel Ornelas, Jonathan Busato, Larissa Xavier, Rosani Andreani

Pesquisa iconográfica: Daniel Andrade e Marcia Sato

Design gráfico: Estúdio Chaleira - Cristiane Viana

Capa: Caronte Design e Patricia Lino

Edição de arte: Aline Maria, Gisele Oliveira, Patricia Lino e Talita Lima

Assistência de arte: Leticia Santos

Ilustrações: Diogo Ferreira e Caio Boracini

Editoração eletrônica: Studio Layout Ltda.

Licenciamentos de textos: Cinthya Utiyama, Jennifer Xavier, Paula Harue Tozaki e Renata Garbellini

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves

Controle de processos editoriais: Bruna Alves, Julia do Nascimento, Rita Poliane, Terezinha de Fátima Oliveira e Valeria Alves



Rua Conselheiro Nébias, 887
São Paulo/SP – CEP 01203-001
Fone: +55 11 3226-0211
www.editoradobrasil.com.br

Em respeito ao meio ambiente, as folhas deste livro foram produzidas com fibras obtidas de árvores de florestas plantadas, com origem certificada.

OLÁ, TUDO BEM?

As artes propiciam diversas experiências que nos permitem explorar diferentes elementos das linguagens e estabelecer relações entre elas e outras áreas do conhecimento.

Agora convidamos você a criar novas experiências, para fixar conceitos e ampliar conteúdos e possibilidades relacionados aos temas gerais.

Este material foi desenvolvido para que você faça muitas atividades práticas, com a “mão na massa”, refletindo sobre o que já sabe para se expressar fazendo novas descobertas.

Boas práticas!

As autoras

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**



SUMÁRIO

UNIDADE 1 • Movimentar

o olhar	5
O que vamos explorar?	5
Para revisar e reforçar	6
Desenhar o movimento com os olhos	6
Para ampliar	10
Animar o mundo	10

UNIDADE 2 • Os vários

caminhos do som	15
O que vamos explorar?	15
Para revisar e reforçar	16
Pulsação	16
Os sons no papel	18
Para ampliar	20
Sonoplastia.....	20

UNIDADE 3 • Interação pelo

movimento	26
O que vamos explorar?	26
Para revisar e reforçar	27
O tato e a audição.....	27
Para ampliar	31
Pesquisando videoclipes	31

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO

UNIDADE 4 • O teatro

do teatro	37
O que vamos explorar?	37
Para revisar e reforçar	38
Recursos cênicos e as transformações na representação.....	38
Para ampliar	42
Máscaras.....	42
Referências	48



MOVIMENTAR O OLHAR

O QUE VAMOS EXPLORAR?

Nas próximas páginas, exploraremos um elemento muito importante da linguagem das Artes Visuais: **o movimento**.

Vamos nos aproximar dele de duas formas diferentes. Inicialmente, pensaremos num modo de representar o movimento quando o suporte não se move. Em outras palavras, investigaremos como podemos sugerir a ideia de movimento num desenho feito no papel, ou seja, que não se move de fato. A ideia é buscar modos de representar algo. Tanto no desenho quanto na pintura (e nas artes visuais em geral), esse é um procedimento comum e importante: usamos recursos para dar alguma sensação a nossos olhos.

Em seguida, usaremos diversos desenhos para criar um resultado de imagem que, de fato, ponha-se em movimento. Passaremos por várias técnicas para explorar esse assunto.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO

DA EDITORA DO BRASIL em outros momentos da história, antes da televisão e do cinema serem inventados, as pessoas buscaram diversas soluções para criar essa ilusão de movimento. As técnicas são diferentes, mas se baseiam em algo comum: os nossos olhos conseguem “guardar” uma imagem por um tempo bem curto, parecido com o do piscar de olhos.

Isso faz com que a gente acabe, mesmo sem querer, “ligando” uma imagem a outra, e o que no papel parece uma sequência com desenhos bem parecidos pode virar uma ilusão de movimento. Essas técnicas deram origem ao cinema de animação, que depois se sofisticou muito. Vamos explorar esse universo?



PARA REVISAR E REFORÇAR

DESENHAR O MOVIMENTO COM OS OLHOS

Observe as duas imagens a seguir.



Jacob Van Ruisdael. *Wheat Fields*, c. 1670. Óleo sobre tela, 100 cm × 130,2 cm.



Alfred Sisley. *The Bridge at Villeneuve-la-Garenne*, 1872. Óleo sobre tela, 49,5 cm × 65,4 cm.

Nelas vemos paisagens com nuvens, mas há diferenças no modo pelo qual percebemos o movimento da paisagem em cada uma.

- O que parece se mover mais na primeira? E na segunda?



Na primeira, temos a impressão

de que são as nuvens que se movem mais intensamente. Na segunda, o movimento parece ser maior na água.

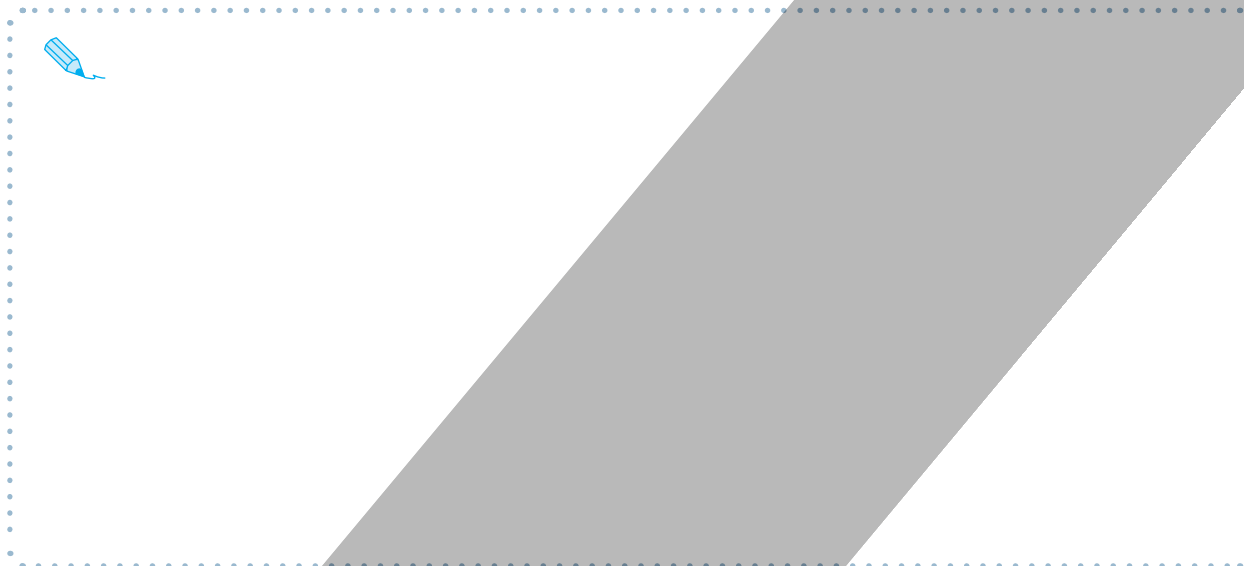
Quando olhamos uma paisagem ao vivo, identificamos muitos elementos: construções, movimentos de animais, pessoas ou veículos, sons, elementos naturais como árvores, plantas, morros, montanhas, rios, entre tantos outros.

No momento em que criamos a representação de uma paisagem, podemos escolher dar um enfoque maior para algum desses elementos, como fizeram os artistas que criaram as pinturas mostradas aqui.

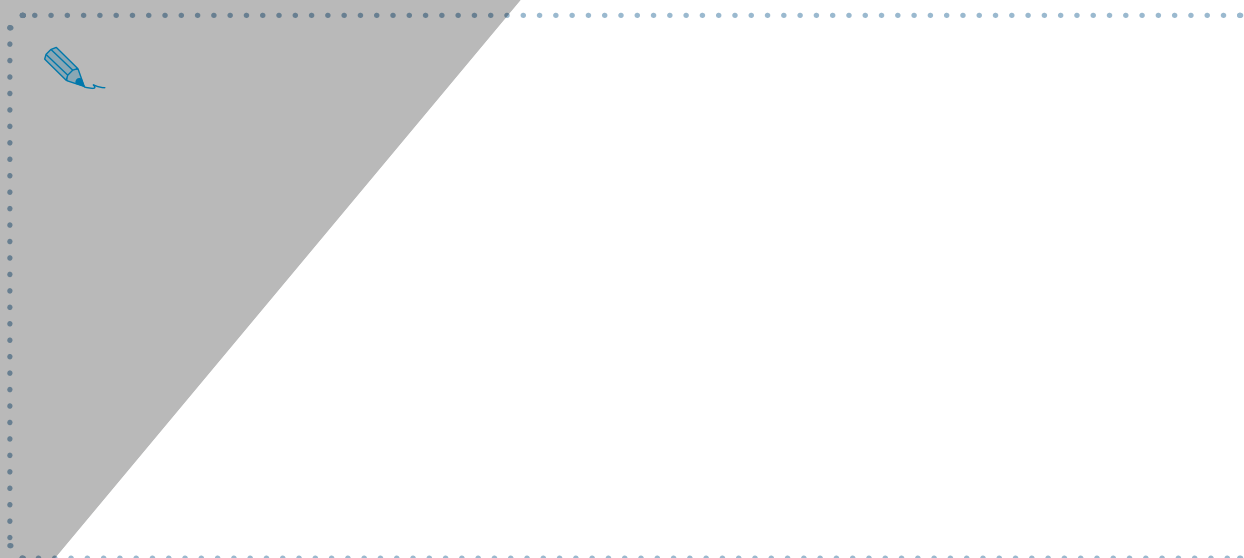
Agora vamos experimentar criar o movimento em um desenho com base em nossa observação das nuvens nas pinturas anteriores.

- 1 Vamos desenhar dois tipos de paisagem com escolhas bem diferentes. Lembre-se: um desenho feito no papel está parado. Mesmo assim, existem formas de representar o movimento. O que ajudará a destacar o movimento é o contraste entre elementos que parecem mais parados com outros que são mais fluidos.

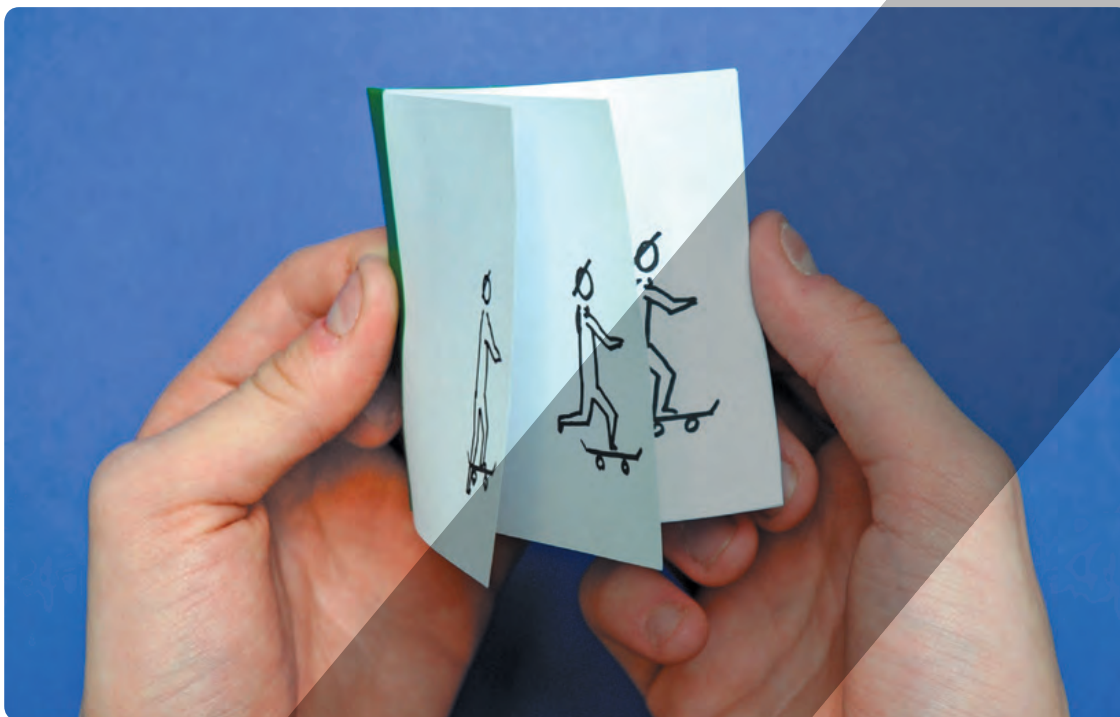
- a)** No primeiro desenho, vamos colocar o movimento em elementos dentro da paisagem. Para isso, vale escolher algo que naturalmente não se mova como paisagem principal: montanhas, edifícios ou pontes, por exemplo. O movimento se concentrará nos elementos que passam por eles, como pessoas, animais e nuvens.



- b)** No segundo, pensaremos de maneira inversa: o elemento que ocupa um espaço maior na paisagem deve ter movimento, em contraste com o que está inserido nela, que ficará parado. Você pode pensar numa praia, com o movimento das ondas, por exemplo, ou num lugar em que a área do céu seja bem grande e as nuvens pareçam se mexer. Pessoas e animais representados parados ou sentados para ajudar a sugerir o movimento.



FLIPBOOK



Fernando Favoretto/Criar Imagem

Exemplo de *flipbook*.

Há diferentes modos de representar o movimento no desenho. Antes da invenção do cinema de animação, várias técnicas foram desenvolvidas para que figuras desenhadas no papel parecessem ganhar vida. Muitas delas podem ser adaptadas de maneira simples e feitas por qualquer pessoa. Nelas percebemos como um desenho animado é feito, mesmo que nele se usem outros meios, por exemplo, o computador. O mais legal nessa experimentação é que podemos criar uma animação e ao mesmo tempo perceber melhor o funcionamento dela.

Agora criaremos, a partir de um dos desenhos que você fez na atividade anterior, um movimento real que pode ser captado pelos nossos olhos. Depois de pronto, parece que o desenho toma forma sozinho e passeia pelo papel.

Para isso, você precisará de um bloco com várias folhas em sequência. Pode ser um caderno pequeno já pronto ou você pode fazer um cortando uma folha sulfite em quatro e prendendo todos os pedaços em um dos lados. O ideal é que o bloco contenha ao menos 20 folhas.

Agora vamos criar desenhos em sequência, o que também é conhecido como *flipbook*, palavra em inglês que significa algo como “livro que gira”. Nele vamos desenhar imagens em sequência, mas com mudanças bem pequenas entre uma e outra.

PASSO A PASSO

1. Para começar, faremos um desenho de base. Pode ser um dos desenhos que você fez na atividade anterior ou um novo. É importante saber que, para o *flipbook*, é necessário fazer muitos desenhos.
2. Vamos colocar dois elementos no papel: um que ficará parado e outro que se movimentará. Desenhe primeiro o que ficará parado: um poste, uma casa, uma montanha ou uma árvore, por exemplo. Desenhe esse elemento no mesmo lugar em todas as folhas do bloco.
3. Depois pense no que vai se movimentar: uma pessoa, uma bola, nuvens, um carro ou moto, o que você quiser. Veja quantas folhas há em seu bloco e, baseado nisso, escolha o número de estágios do movimento. Se em seu bloco houver cinco folhas, divida o movimento em cinco estágios. Desenhe o objeto que se movimentará em todas as folhas, porém em uma posição diferente em cada uma. O elemento que vai se mexer deve mudar um pouquinho de posição a cada nova folha. Atenção: é importante que ele tenha uma trajetória, ou seja, que siga um caminho indicado, ou não parecerá o mesmo objeto.
4. Para fazer o desenho do objeto em movimento, comece pela última página. Depois, na penúltima, tente fazer o desenho perto de onde estava o anterior. Se não conseguir enxergar bem, você pode colocar as duas folhas sobrepostas numa janela. A luminosidade o ajudará a ver melhor. Siga fazendo pequenas alterações até chegar à primeira folha.

Quando estiver tudo pronto, segure o bloco com a mão e vá passando com os dedos página a página. Pronto, você tem o próprio desenho animado feito por você!

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL



voynata/Shutterstock.com

Movimento dos
dedos feito no bloco.

ANIMAR O MUNDO

ETAPA 1

Como vimos, há maneiras simples de causar a ilusão de movimento. Ao longo da história, muitas técnicas de animação foram criadas e são usadas até hoje. Algumas, além de bem fáceis de fazer, são divertidas.

Uma das mais conhecidas, e também muito simples de elaborar, tem um nome difícil: **taumatrópio**. Apesar do nome, ela é fácil. Observe a imagem ao lado.

Para fazer o seu, siga os passos abaixo.

1. Faça dois círculos de papel do mesmo tamanho.
2. Desenhe duas imagens, uma em cada círculo, bem no centro do papel.
3. Para que o mecanismo dê certo, pense em duas imagens diferentes que vão se “misturar” com o movimento.



Diogo Ferreira

Exemplo de taumatrópio.

Os **MATERIAL DE DIVULGAÇÃO DA EDITORA DO BRASIL** exemplos aqui mostrados são de um pássaro e uma gaiola ou um peixe e um aquário, mas você pode inventar outras imagens, lembrando que, quando puser seu taumatrópio para funcionar, as duas imagens aparecerão juntas.

Comece desenhando nos dois círculos. Depois, cole um no outro e faça furinhos nas laterais, na mesma altura. Em cada um deles, amarre um fio ou barbante. Se quiser, cole os círculos numa estrutura mais firme, como um papelão. Isso fará a brincadeira durar mais tempo. É muito importante que, antes de colar um desenho no outro, você teste para ver se eles se encaixam. No caso da imagem com o exemplo do pássaro, a gaiola deve ficar de ponta-cabeça. Assim, quando os círculos girarem, ele vai aparecer do lado certo.

Para fazer o taumatrópio funcionar, segure os barbantes entre os dedos polegar e indicador, um com cada mão, em frente a seus olhos. Faça os barbantes girarem ao mesmo tempo com um movimento de esfregar o polegar no indicador.

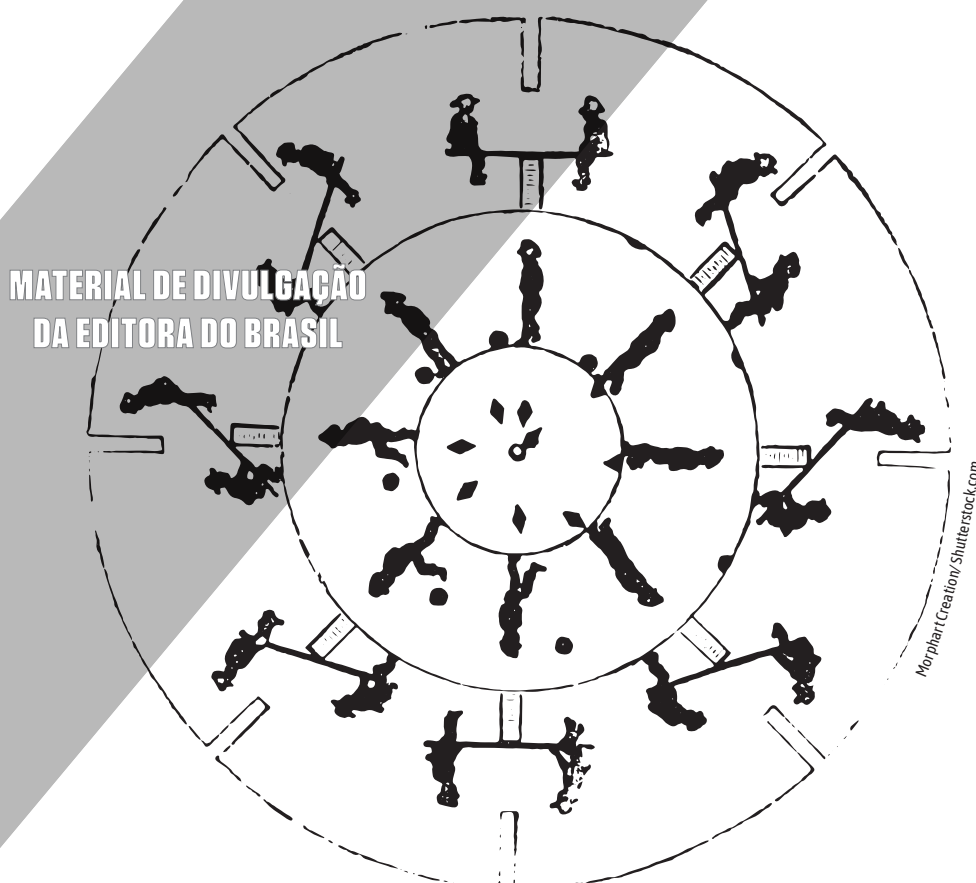
ETAPA 2

Nas práticas anteriores, vimos que há diferentes maneiras de criar animações. Há um ponto importante que precisamos levar em conta em qualquer um desses processos: os marcos de início e de fim do movimento. O taumatrópio não tem um início ou um fim, visto que a mudança entre as duas imagens é que nos dá a sensação da animação.

Agora, criaremos uma animação a partir de um movimento circular. Isso significa que, para dar certo, precisamos criar uma sequência contínua, ou seja, sem começo nem fim, mas completamente interligada.

Esse tipo de imagem é conhecido como *looping*, isto é, um ciclo inteiro que se repete pelo tempo que desejarmos. Várias imagens que vemos hoje são facilmente criadas assim, com o celular, por exemplo. Antigamente, entretanto, esse recurso precisava ser feito à mão.

Para criar uma imagem numa base circular, devemos prestar atenção à sua ligação. Isso significa que nela todas as mudanças se conectam. Veja o exemplo da imagem a seguir: nela não há início ou fim visível, e a última imagem desenhada se liga com a primeira.

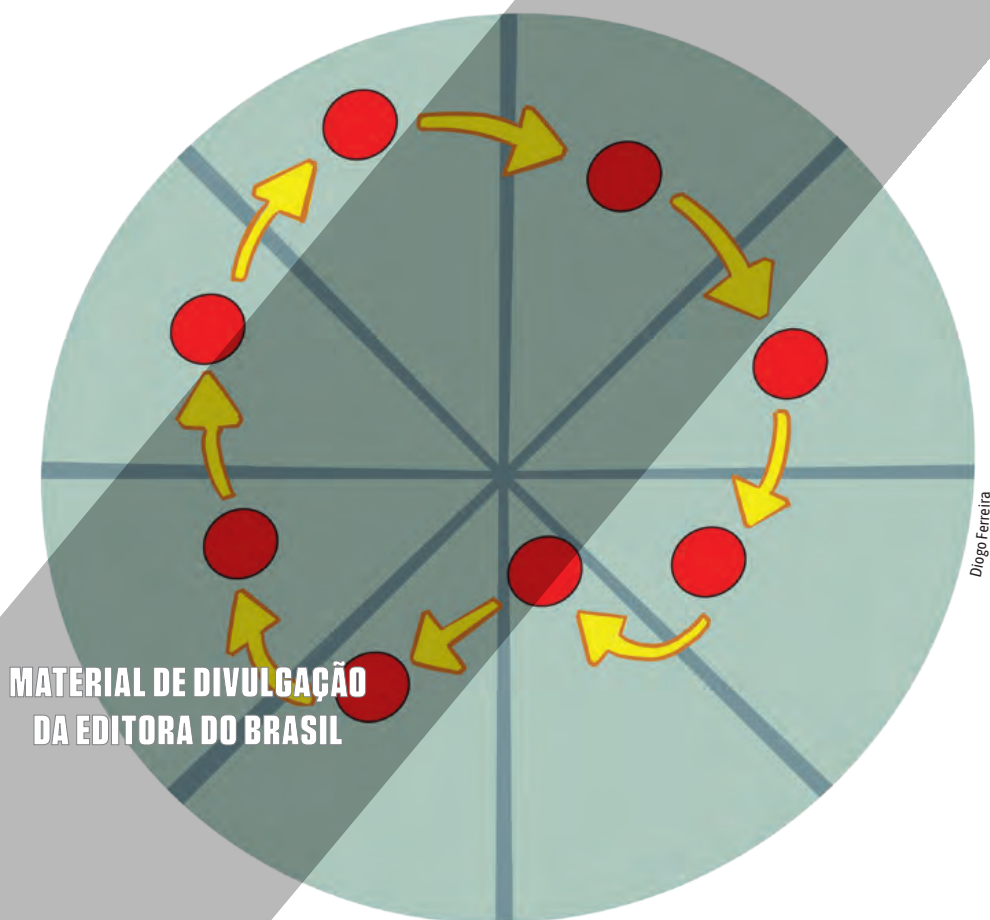


Exemplo de taumatrópio.

Para fazer nosso objeto óptico, primeiro vamos experimentar essa lógica de movimento. Para isso, escolha um objeto bem simples e pense em como ele pode se movimentar. O movimento pode ser criado de duas formas:

1. pensando em modificações no próprio objeto, como a imagem da página 11;
2. pensando em trajetórias para esse objeto, fazendo com que ele se mova.

Observe a imagem a seguir.

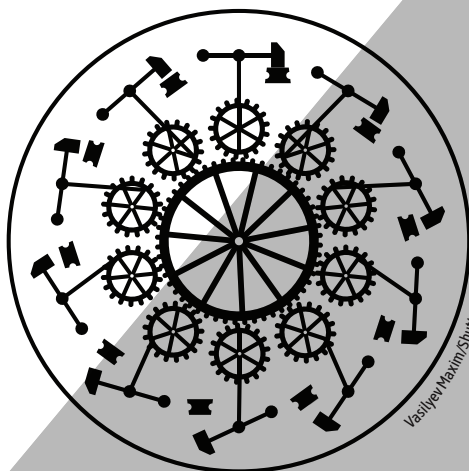


Nela, vemos os pequenos círculos vermelhos desenvolverem uma trajetória. Se imaginarmos que cada parte do círculo é um pedaço do movimento, é possível ver como a bolinha se movimenta em sequência.

Agora é sua vez de experimentar. Escolha um objeto bem simples e pense nessas mudanças de movimento, de maneira circular, lembrando que o começo e o fim se conectam. Vamos usar o círculo acima para isso. Lembre-se: cada parte do círculo é uma etapa do movimento.

ETAPA 3

Entre os brinquedos ópticos, que imitavam o movimento, um dos mais usados era o fenaquistoscópio. Trata-se de um disco de papel mais grosso, cortado em círculo, com imagens que funcionam pelo mesmo princípio que usamos na prática anterior. Alguns desses desenhos eram muito bem-feitos e cheios de detalhes, como você pode ver nas imagens a seguir.



Vasily Maxim/Shutterstock.com



Biblioteca do Congresso, Washington

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

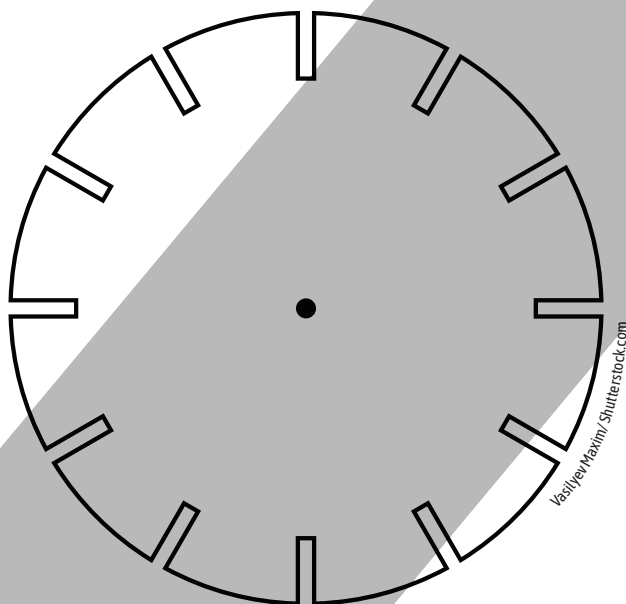
Exemplos de fenaquistoscópio.

Repare que os diferentes desenhos, quando vistos bem rápido, simularão algum tipo de movimento. Aqui fica ainda mais claro que, por causa do contraste, o movimento fica mais forte: algumas partes se movimentam e outras não.

Quando vemos uma imagem, ela fica gravada em nossos olhos por algum tempo, cerca de 1/10 de segundo. Parece pouco, mas é o suficiente para que, no cérebro, uma imagem “se ligue” à outra, como se não estivessem separadas. Todas as formas de criar imagens animadas que vimos neste livro de práticas partem desse mesmo princípio.

Agora é sua vez de criar o próprio brinquedo óptico! Vamos construir um fenaquistoscópio a partir de toda a investigação que fizemos até aqui. Para isso, faça o passo a passo a seguir.

1. Desenhe um círculo igual ao da imagem numa cartolina. Você pode usar um compasso e uma régua para facilitar. É importante dividi-lo em 12 partes iguais e fazer as marcas para cortar as janelinhas. Note que o centro está bem marcado.



2. A partir de tudo o que fizemos, pense no que gostaria de animar. Faça o desenho circular, do mesmo modo que na prática anterior. Aqui você terá mais seqüências para usar. Use a parte entre as janelinhas cortadas para o desenho principal. Preste atenção na localização do objeto. Cada uma das repetições deve ter uma leve mudança. Você pode usar o movimento na horizontal, vertical ou diagonal. Utilize as imagens como referência para ajudá-lo a reproduzir o método, mas crie as próprias imagens.
3. Fure o centro do disco com um lápis bem apontado e coloque nele um colchete metálico. Se você tiver um lápis com borracha na ponta, pode usar a borracha como lugar de fixação. Se não tiver, use a própria ponta do lápis. O importante é que a imagem desenhada fique para fora, do lado oposto ao do lápis.
4. Pegue seu fenaquistoscópio e sente na frente de um espelho. Gire o disco com a mão. Feche um dos olhos e olhe com o outro bem pertinho do disco, pelas janelinhas que você cortou. Você vai olhar para a imagem refletida no espelho. Pronto! Você acaba de criar sua animação.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

OS VÁRIOS CAMINHOS DO SOM

O QUE VAMOS EXPLORAR?

Som é vibração e podemos escutá-lo em quase todas as situações.

Os sons apresentam diversas características – como timbre, duração, altura, intensidade e densidade – e são a matéria-prima da música. A música tem características próprias, que variam muito de uma cultura para outra, mas podemos dizer que uma boa definição para música é: a organização intencional de sons e silêncios. Na música da cultura ocidental, é muito comum que, nessa organização, sejam incluídas melodias, harmonias, um pulso e um ritmo.

Nas próximas páginas, você poderá reconhecer, através da prática, o que, em música, chamamos de pulso e perceber que ele pode ser subdividido em partes iguais.

Para essa atividade usaremos algumas parlendas bastante conhecidas do repertório tradicional popular do nosso país. As parlendas são feitas com versos rítmicos e costumam ter um ritmo bem marcado quando a cantamos, o que nos ajuda a sentir a pulsação com facilidade.

Você experimentará também algumas formas de registrar os sons e suas características no papel, e poderá criar a própria partitura gráfica. Outro assunto que abordaremos será o papel dos sons na sonoplastia de cenas e histórias, e você, praticando, poderá ampliar seus conhecimentos acerca desse recurso tão importante nas peças de teatro, filmes, animações e contações de histórias.

Com os colegas, você poderá investigar diferentes fontes sonoras para reproduzir determinados sons e experimentar algumas formas de executar a sonoplastia em histórias e cenas criadas por vocês.



PARA REVISAR E REFORÇAR

PULSAÇÃO

O pulso é uma sequência de tempos iguais e regulares com um mesmo andamento, ou seja, numa mesma velocidade. É um tempo constante que, em música, estabelece uma medida de referência para que os músicos toquem ritmos de maneira sincronizada.

- 1** Em que sons podemos observar um pulso regular?

Podemos observá-lo no ponteiro do relógio, nos batimentos do coração, nos passos de uma caminhada, nos pingos de uma goteira, na corda batendo para alguém pular, por exemplo.

- 2** Nem todas as músicas têm um pulso definido, mas a maioria daquelas que escutamos tem. Quando batemos palma, o pé ou balançamos o corpo ao escutar alguma música, costumamos acompanhar o pulso que a guia.

A seguir, vamos tentar sentir o pulso de uma parlenda que você deve conhecer:



Hoje é domingo
Pede cachimbo
O cachimbo é de barro
Bate no jarro
O jarro é de curó
Bate no touro
O touro é valente

Bate na gente
A gente é fraco
Cai no buraco
O buraco é fundo
Acabou-se o mundo

Parlenda.

- a)** Ande pela sala ao som da pulsação que o professor irá indicar dando um passo para cada pulso e cantando a parlenda. Perceba quais sílabas são cantadas com a marcação do pulso. Depois, sublinhe a marcação do pulso na letra da parlenda.
- b)** Essas sílabas que você marcou são as sílabas tônicas das palavras? Explique.

Sim, as sílabas que são cantadas com a marcação são sempre as sílabas tônicas das palavras.

3 Agora você e os colegas vão repetir a atividade contando o pulso apenas mentalmente. Dê um passo para cada pulso “mental” cantando a parlenda da mesma forma. Sente-se com a turma em roda no chão e, juntos, cantem a parlenda. Alternem entre uma batida das mãos nas coxas e uma batida das mãos nas mãos do colega, sendo a mão direita na mão do colega que estiver à sua direita e a mão esquerda na mão do colega que estiver à sua esquerda.



4 Cada pulso pode ser subdividido em partes iguais. Leia a parlenda a seguir e faça o que se pede.



Lá em cima do piano
 Tem um copo de veneno
 Quem bebeu, morreu
 O azar foi seu

Parlenda.

a) Sublinhe as sílabas tônicas da parlenda.

b) Agora vamos analisar os versos em pulsos.

1 2 3 4 5 6
cima do piano tem um copo de veneno quem bebeu, morreu

7 8
 o azar foi seu (lá em)

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO

DA EDITORA DO BRASIL

- Observe que há oito pulsos nessa parlenda e que o início da primeira frase na verdade faz parte do último pulso.
- Cada pulso está subdividido em alguns tempos e cada sílaba equivale a um tempo de subdivisão.
- Então, responda: Em quantas partes cada um desses pulsos está subdividido?

• Pulso 1: 4 (ci ma do pi)

• Pulso 5: 2 (beu mor)

• Pulso 2: 4 (a no tem um)

• Pulso 6: 3 (reu o a)

• Pulso 3: 4 (co po de ve)

• Pulso 7: 2 (zar foi)

• Pulso 4: 4 (ne no quem be)

• Pulso 8: 3 (seu lá em)

- 5 Com os colegas, organizem-se em dois grupos: um marca o pulso com batidas dos pés no chão e o outro dá uma batida na coxa para cada sílaba. Todos continuam cantando.



Vocês contarão quatro tempos e trocarão de função: quem marcava com os pés passa a marcar na coxa e quem marcava na coxa passa para os pés.

OS SONS NO PAPEL

Registrar música no papel é uma das maneiras de fixar uma ideia musical, não deixá-la se perder. A esse registro, damos o nome de notação musical.

A notação musical, assim como a escrita alfabética e numérica, conta com um sistema de símbolos que representa ideias musicais, e esses símbolos podem ser feitos de diversas maneiras.

Existem sistemas de notação que são muito precisos, como os pentagramas tradicionais, e outros menos precisos, que chamamos de partituras gráficas.

As partituras gráficas usam desenhos, símbolos e formas para registrar o som e suas características, como altura, intensidade, timbre e duração.

Agora você criará uma notação para representar a duração de cada sílaba nas frases da parlenda que nós cantamos.

(Lá em) cima do piano tem um
Copo de veneno quem bebeu, morreu
O azar foi seu

Parlenda.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO

DA EDITORA DO BRASIL

Não são todas as partes dentro das subdivisões têm o mesmo tempo, o mesmo tamanho entre elas. Então, você pode escolher uma forma, alguma figura geométrica simples, que possa dividir em duas e em quatro partes igualmente.

Para os pulsos que contêm três sílabas, você perceberá que não são três partes iguais, e sim uma mais longa e duas mais curtas. Dessa forma, você e os colegas farão uma combinação de um símbolo escolhido para a subdivisão em duas partes, e dois símbolos escolhidos para a subdivisão em quatro partes.

Veja aqui um exemplo usando linhas:

1 pulso = _____

subdivisão em 2 partes = _____

subdivisão em 4 partes = _____

combinação = _____

1 Escreva aqui sua notação:



Agora faremos uma partitura gráfica.

2 Organizem-se em duplas para a prática a seguir.



- a)** Cada um fará uma partitura gráfica para que o outro a interprete.
- b)** Pense nas características do som que você deseja representar. São sons curtos ou longos? Agudos ou graves? Fortes ou suaves? Quais são os timbres deles?
- c)** Procure formas, figuras, cores que, em sua opinião, possam representar os sons e suas características.
- d)** Fique à vontade se quiser escrever uma legenda para explicar que tipo de som você quis representar com o desenho.
- e)** Quando você for ler a partitura do colega, use os recursos que tiver à mão para produzir os sons: corpo, voz e objetos sonoros da sala de aula.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL





PARA AMPLIAR

SONOPLASTIA

A sonoplastia é um processo de sonorização que acontece em peças de teatro, filmes e contação de histórias. São sons que podem ser pré-gravados ou feitos ao vivo, com as cenas, por sonoplastas. Eles simulam os sons que estariam acontecendo nas cenas usando outros materiais. Existem os chamados “bancos de sons”, que são arquivos em que podemos escolher sons diversos que não são muito fáceis de reproduzir.



True Touch Lifestyle/Shutterstock.com

Sonoplasta em processo de criação.

Há várias maneiras de fazer uma sonoplastia, por exemplo:

- assistir a um trecho de um desenho animado sem som e fazer a sonoplastia a partir dessas imagens;
- criar uma história e inserir a sonoplastia nos momentos em que é importante realçar o som, além de incluir uma trilha sonora.

No primeiro caso, é fundamental sincronizar os sons com os movimentos e as ações dos personagens. Os sons devem também realçar os sons dos ambientes, e as trilhas sonoras intensificam as emoções que estão acontecendo na cena. É dessa forma que é feita a sonoplastia dos filmes em geral.

No segundo caso, não existem estímulos visuais, somente narração da história, mas, como no primeiro caso, os sons ajudam a dar mais realismo a certos momentos e as músicas proporcionam mais emoção.

1 Em ambos os casos, o procedimento do sonoplasta é o mesmo. Numere as etapas na ordem em que devem ser feitas.

- 3 Pesquisar como serão feitos os sons.
- 1 Assistir ao filme ou ler a história.
- 4 Sincronizar os sons com as cenas.
- 2 Determinar em que momentos os sons precisam ser realçados para dar mais realismo à cena.

ETAPA 1

Agora faremos a sonoplastia de duas situações diferentes. Na primeira, partiremos de um quadro, uma imagem parada que mostra uma cena. Na segunda, partiremos dos sons para construir uma história.

- 1 Observe o local e os personagens do quadro a seguir. Depois, faça o que se pede. [Respostas pessoais.](#)



Claude Monet. *O almoço (Jardim de Monet em Argenteuil)*, 1874. Óleo sobre tela, 160 cm × 201 cm.

- 2 Agora, em grupos, organizem-se em atores (que encenarão a imagem) e sonoplastas (que farão a sonoplastia). Por meio da encenação é possível observar os sons que são feitos pelas ações dos personagens e que precisam ser reforçados.



- Representem a cena e pensem em quais sons estariam ocorrendo ali. Repitam algumas vezes, se necessário, para ajustar a cena.

- 3 Escreva aqui a pequena história criada pelo seu grupo.

[Resposta de acordo com a escolha do grupo.](#)

ETAPA 2

Com a história pronta, observem em que momentos os sons aparecerão e iniciem a pesquisa de como reproduzi-los. Lembrem-se de que vocês podem usar o corpo, a voz e os objetos disponíveis na sala e na escola.

Ainda com os mesmos grupos, organizem como será feita a sequência desses sons com a história.

Se acharem interessante, podem também usar alguma música para complementar a cena e lhe dar mais emoção.

- 1 Escreva abaixo a lista dos sons que serão utilizados, como eles serão feitos e quem fará cada um. [Resposta pessoal.](#)

SOM	COMO SERÁ FEITO	QUEM O FARÁ

Se possível, gravem a história com a sonoplastia e escutem-na olhando a imagem. **MATERIAL DE DIVULGAÇÃO DA EDITORA DO BRASIL**

- 2 Descreva aqui como foi a experiência de fazer a esquete a partir da imagem parada e como foi o processo de sonorizar essa cena.

[Resposta pessoal.](#)

ETAPA 3

Agora o processo será diferente. Você criará uma história inspirada em dez sons diferentes.

Se possível, faça com os colegas da turma uma expedição pela escola para gravar sons que acharem interessantes, como pessoas falando ou brincando, sons de porta ou portão, passos, sons da rua, torneira etc.

Vocês também podem gravar outros sons que acharem interessantes, criando um “banco de sons” com os dez que utilizarão na atividade. Eles podem ser produzidos pela voz, pelo corpo ou por objetos que estiverem à disposição.



- 1** Inclua os sons escolhidos na tabela. Se não for possível fazer a gravação, escreva nela os sons que usará: passos, criança chorando, cachorro latindo, pessoas falando, batida na porta, porta abrindo, sirene, carro ou moto acelerando, passarinho e vento. *Resposta pessoal.*

Som nº	
Som nº	
Som nº	
Som nº	
Som nº	
Som nº	
Som nº	
Som nº	
Som nº	
Som nº	

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

A partir desses sons, você e os colegas, em grupo, criarão uma história em que cada cena será guiada por um som.

Os sons não precisam aparecer na ordem da tabela. Vocês podem organizá-los do modo que fizer sentido para a história. Numere cada um de acordo com a ordem em que aparecerá na história. Se quiserem, podem escolher também uma música para a trilha sonora.

ETAPA 4



Agora a história se transformará em imagens!

Formem grupos para começar! Cada um se encarregará de fazer alguns desenhos. Serão dez desenhos em folhas de papel A4, um para cada cena, e eles devem ser feitos com a folha na horizontal.

Quando estiverem prontos, faremos uma televisão de papelão em que passará o filme de vocês!

Para isso, vocês devem seguir o passo a passo.

1. Escolham uma caixa em que caiba uma folha de papel tamanho A4 e decorem-na como quiserem.
2. Deixem apenas um dos lados aberto.
3. Façam dois orifícios na parte superior da caixa e dois na parte inferior da largura do suporte escolhido, que será usado para enrolar o papel.
4. Colem todas as folhas com os desenhos emendando uma na outra de acordo com a história. Ponham uma folha antes da primeira imagem para informar o título da história e uma folha no final para escrever os créditos (nomes dos estudantes).
5. Colem as pontas da primeira e da última folha da sequência de ilustrações nos dois suportes que irão girar.
6. Pronto. Agora basta girar um dos lados para que a televisão funcione!



Diogo Ferreira



Diogo Ferreira



Diogo Ferreira

ETAPA 5

Com a televisão pronta, escolham quem narrará a história, quem representará os personagens, quem fará a sonoplastia e quem cuidará de rolar as imagens na televisão!

Depois de todas essas experiências com a sonoplastia, conte o que achou delas.

1 Qual das experiências você considerou mais desafiadora? Por quê?

[Resposta pessoal.](#)

2 Que diferença você sentiu entre partir de imagens ou de uma história para fazer a sonoplastia e partir dos sons para criar a história com imagens?

[Resposta pessoal.](#)

3 Em sua opinião, o resultado de qual delas foi mais interessante? Por quê?

[Resposta pessoal.](#)

4 Quais tipos de som você mais gostou de fazer? E qual foi o mais difícil?

[Resposta pessoal.](#)

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

INTERAÇÃO PELO MOVIMENTO

O QUE VAMOS EXPLORAR?

O que será que energia, eletricidade, tecnologia e dança têm em comum? A energia, em termos físicos e materiais, é fundamental para a saúde do ser humano. Para nós, as principais fontes de energia vêm da luz do sol, dos alimentos saudáveis, do movimento e do repouso. O corpo é o próprio meio ambiente.

Em menor proporção, vivemos no corpo fenômenos iguais aos que ocorrem na natureza. O mesmo tipo de movimento entre o cérebro e os músculos acontece entre um raio e a terra, uma tomada e o carregador do celular, um interruptor e a lâmpada etc. O corpo recebe os sinais do meio externo, o cérebro processa as informações e transforma a resposta em ação.

Por isso, vamos experimentar dançar sentindo que os movimentos podem nascer dos diferentes modos de perceber as coisas. Apesar de sermos parecidos, cada um tem uma forma muito pessoal de receber as informações e de expressar suas percepções. Este trajeto é um dos caminhos artísticos: perceber como você sente e descobrir seu jeito de atuar.

A proposta das próximas páginas é utilizar o conhecimento sobre os sentidos corporais, ou seja, prestar atenção principalmente à audição e à visão para aprender as etapas de construção de um audiovisual. Vamos explorar os espaços da escola traçando um caminho para gravar um *lipdub*, que é um videoclipe!

Você e os colegas terão a chance de coreografar, improvisar, enquadrar, dublar, dialogar e compor uma obra que engloba todas as artes, vivendo intensamente o ciclo do 5º ano. Aproveitem!



PARA REVISAR E REFORÇAR

O TATO E A AUDIÇÃO

Os seres humanos têm cinco sentidos que atuam o tempo todo nos informando sobre o mundo. Quando juntamos dois ou mais sentidos, criamos novas formas bem particulares de perceber o espaço ao redor. É assim em todo o reino animal. Os sentidos são fundamentais para a orientação espacial e a sobrevivência das espécies.

Agora vamos explorá-los. Prepare-se para embarcar em uma viagem imaginária seguindo os passos abaixo.

1. Escolha um lugar da sala em que se sinta seguro.
2. Deite-se de barriga para cima e cubra os olhos.
3. Descubra outras habilidades de sua pele, de seu ouvido e de seu nariz. Não tenha pressa. O professor cuidará do tempo. Apenas sinta o corpo pesado no chão e se entregue às sensações e à imaginação.

No momento de se sentar, procure permanecer de olhos fechados e se espreguiçar mantendo a conexão com seus sentidos. Imagine que você está esticando a pele, ouvindo o que está distante de você e respirando fundo, de forma que inspire mais oxigênio do que o normal.

Transforme o espreguiçar-se na dança dos sentidos.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO DA EDITORA DO BRASIL

- 1 Registre a sensação que ficou mais presente em sua prática e compartilhe-a na reflexão em grupo. [Resposta pessoal.](#)



A VISÃO

Os olhos são também um importante órgão dos sentidos. Eles nos informam a distância e a altura, perto e longe, grande e pequeno. Mas você sabia que, às vezes, eles enganam nosso cérebro? É verdade. São as chamadas “ilusões de ótica”.

Faça essas experiências olhando as imagens e responda às questões.

- 1** Observe as imagens a seguir. Qual das duas linhas é a mais comprida?



As linhas são iguais, têm o mesmo comprimento.

- 2** Qual dos círculos na cor rosa é maior: o da direita ou o da esquerda?



Os círculos são iguais.

- 3** Vamos criar uma ilusão de ótica? Para isso, separe os materiais e siga o passo a passo.

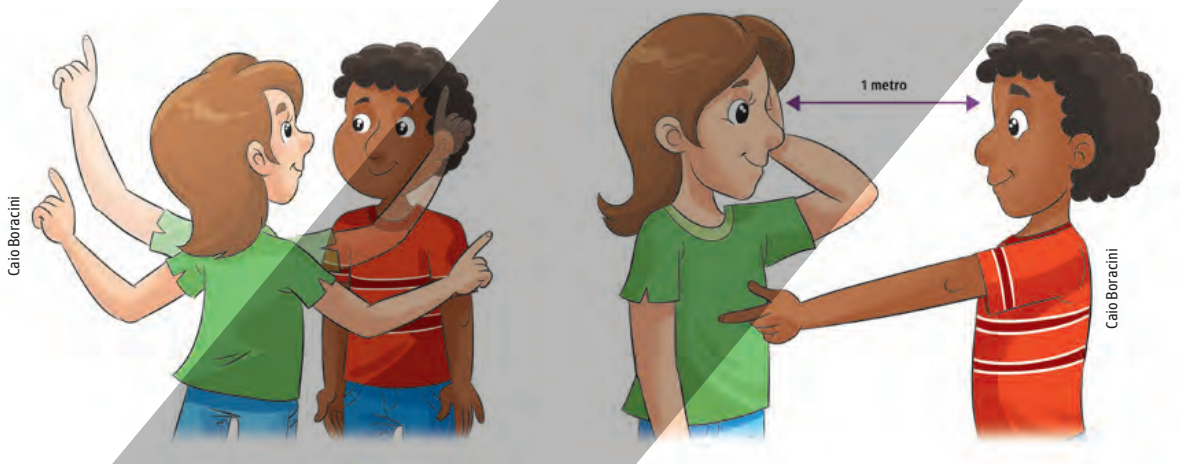
MATERIAL:

- folha de papel, caneta, tesoura e prato.

COMO FAZER

1. Coloque o prato virado para baixo no meio da folha e desenhe uma linha curva usando a borda dele como guia. Depois, mova o prato para o lado e desenhe uma linha um pouco menor abaixo da anterior.
2. Dobre a folha ao meio para cortar duas folhas ao mesmo tempo, garantindo que fiquem iguais.
3. Identifique cada folha com uma letra.
4. Coloque uma abaixo da outra e pergunte para quem não sabe o truque, qual é maior.

EXAMINANDO CAMPOS DE VISÃO



Agora, faremos uma atividade em dupla olhando nos olhos do colega.



**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

Nessa prática há dois personagens: um médico oftalmologista e um paciente. Mantenha-se afastado do colega por cerca de um metro de distância. Fiquem na frente um do outro, com os olhos no mesmo nível, e sigam os próximos passos.

1. Decidam quem começará como médico para posicionar as mãos no meio do caminho entre vocês.
2. Sem tirar os olhos um do outro, o paciente dirá como o médico está movendo as mãos.
3. Vocês também podem verificar o campo visual de cada olho separadamente, cobrindo um e repetindo o experimento.
4. Invertam os papéis: quem começou testando será agora testado.
5. No final, experimentem dançar juntos, como se estivessem se olhando no espelho.

MODOS DE DANÇAR: CÓPIA E IMPROVISAÇÃO



Caio Boracini

Acionar os sentidos para que eles atuem a nosso favor é uma prática diária. Contando com os sentidos despertados e com sua memória, vamos praticar a dança de dois modos: a imitação e a improvisação. No primeiro modo, você copiará movimentos de um animal que conhece bem. Procure fazer da forma mais idêntica possível os movimentos grandes e os pequenos. Tente agora criar, a partir de seu repertório e de sua imaginação, outros movimentos que combinam com esse animal.

- 1** Escolha alguns movimentos e coloque-os em uma ordem que possa ser repetida, criando uma sequência coreográfica. Forme dupla com um colega e ensine sua sequência para ele. Depois, aprenda a sequência dele. Vocês conseguiram fazer a coreografia como uma cópia perfeita? Registre abaixo sua experiência como professor e como aprendiz.



Resposta pessoal.

- 2** Já pensou como seria se mover como a água? Vamos improvisar movimentos a partir da sensação de um “corpo líquido”. Fique parado em um lugar e, quando ouvir uma música, deixe seu corpo se mover em um fluxo livre, ora com marolas, ora em grandes ondas. No final da atividade, identifique suas sensações para compartilhá-las com a turma.





PARA AMPLIAR

PESQUISANDO VIDEOCLIPES

Para ampliar os conhecimentos sobre o audiovisual, vamos investigar o *lipdub*, um formato popular em escolas de todo o mundo.

Para começar, pesquise alguns para perceber as características específicas deles e se inspirar.

Imagine que legal convidar o pessoal da secretaria, da limpeza, professores para participar de um *lipdub* do 5º ano. Vamos lá?

Por envolver toda a comunidade escolar, o primeiro passo é planejar o *lipdub*. Ele mobiliza os espaços comuns e envolve o uso de imagens. Por isso, é importante conhecer o espaço e conversar com os adultos responsáveis pela direção para contar os motivos da iniciativa, pedir autorização e certificar-se das possibilidades de divulgação do material depois de pronto. Todo esse processo é conhecido como pré-produção.

1 Em grupos, façam o levantamento de dados a seguir.



a) Verifiquem:

- a quantidade de estudantes e de turmas da escola;
- a quantidade de professores e de funcionários;
- os setores e a quantidade de pessoas que trabalham neles, como secretaria, manutenção, sala dos professores e da direção;
- outros espaços de convívio, como quadra, biblioteca, laboratório de informática ou área livre.

b) A escola tem projetos no contraturno dos estudantes? Ela dispõe de recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência? Anotem tudo e troquem as informações entre os grupos. Depois, reúna-as em um local comum para facilitar a visualização.

Resposta de acordo com o levantamento do grupo.

ETAPA 1

O ÁUDIO NO LIPDUB

Lipdub é uma palavra em inglês para indicar a sincronização labial que ocorre nas dublagens desse formato, no qual a música com letra é o principal recurso!

Nessa etapa, vamos escolher uma música para dublar. Há uma música regional que poderia servir para um *lipdub*? Investigue a música que mais se aproxima do clima festivo e semeia bons pensamentos para as pessoas da sua comunidade e para o planeta.

O ideal é que, no final, encontre-se uma música comum para todos os grupos. Caso contrário, será preciso fazer uma edição de áudio com os trechos das músicas escolhidas.



Libdub sendo realizado.

Maskot/Getty Images

O editor de áudio é aquela pessoa que escolhe os trechos de músicas diferentes para colar ou misturar. Fazem isso com programas específicos de edição de áudio (muitos deles disponíveis de forma gratuita em plataformas *on-line*). Os programas permitem copiar a mesma parte da música em locais diferentes e trocar um trecho por outro. Se a turma tiver interesse em ampliar seus conhecimentos no campo do áudio, essa é uma boa oportunidade de investigar o trabalho dos editores de som.

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

Para a prática a seguir, vamos considerar a possibilidade de usar músicas distintas, pois a atenção deverá estar focada em dublar e se mover.




- 1.** Em grupos de cinco pessoas, escolham uma música para caminhar e cantar.
- 2.** Com a música escolhida, procurem caminhar e cantar juntos, olhando para um ponto determinado.
- 3.** Gesticule enquanto caminha, sem deixar de cantar.

Os movimentos da dança feitos junto das palavras da música, podem ampliar o poder de comunicação.

ETAPA 2

COREOGRAFANDO A CENA

Todas as artes comunicam. A dança e o teatro são linguagens que se misturam facilmente e entram em ação nos musicais por meio de coreografias que usam movimentos simples como acenar, mover objetos, varrer o chão, caminhar, entre outros. Dessa forma, ações da rotina são transformadas em material cênico. Vamos praticar essa técnica para coreografar cenas e utilizá-las no *lipdub*?

1. Em grupos de até cinco pessoas, considerem a letra de uma música e escolham alguns movimentos para ela. 
2. Compartilhem entre vocês para que todos possam reproduzir os movimentos.
3. Para praticar, repitam os movimentos diversas vezes cantando a música.

- 1** E então, o que aconteceu? Vocês acham que os movimentos serviriam como coreografia dentro de uma cena no *lipdub*?


[Resposta de acordo com a prática.](#)

- 2** Foi possível identificar que, apesar de o movimento ser o mesmo, cada pessoa faz de um jeito? Comente.


[Resposta de acordo com a prática.](#)

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

Agora vamos experimentar colocar essas cenas em um enquadramento de cinema! Para isso, vamos praticar primeiro com a câmera fixa. Siga os passos.

1. Coloque uma câmera sobre a mesa e não mexa na sua posição.
 2. Uma pessoa deve olhar no visor, enquanto as demais ajudam a marcar o quadro.
 3. A pessoa que está de olho no monitor posiciona as outras pessoas nas bordas do quadro, avisando quem está dentro e quem está fora da cena na câmera.
 4. Quando todos estiverem bem posicionados na borda, devem dar um passo para fora e marcar o chão. Esse será o limite do quadro.
- 

Depois de entender como funciona a marcação do espaço, experimente fazer formações em linha, semicírculo e em triângulo, e converse com os colegas.

- Quanto de teto e de chão aparecem na linha no fundo do quadro? 
- Se formarem uma fila bem no meio, quantas pessoas cabem no enquadramento?
- Como foi montar um triângulo, com uma pessoa na frente e as outras atrás, preenchendo o espaço da cena?
- Como fazer entradas e saídas considerando as bordas desse quadro?

Com a música escolhida, faça a dublagem trazendo toda a intenção da letra da canção no espaço da cena.

ETAPA 3

- O que a palavra plano faz você imaginar? 

Na linguagem da dança, os planos que o corpo ocupa no espaço são chamados de **plano da porta**, **plano da roda** e **plano da mesa**. Qual você acha que representa cada um deles? Desenhe sobre a ilustração o batente da porta, os aros da roda e os pés da mesa.



Na linguagem cinematográfica, os planos são chamados de **geral**, **médio** e de **detalhes**. Eles se relacionam com a distância e a organização dos objetos dentro de um enquadramento na câmera.

Quando um plano é longo e sem cortes, ele recebe o nome de **plano sequência**. O *lipdub* tradicional é feito assim. A câmera faz um trajeto começando em um lugar e chegando em outro de forma contínua no tempo igual ao da música.

Para o trajeto do *libdub* da turma, coloquem lembranças do que viveram durante o percurso escolar!

Será como em uma linha do tempo, na qual a sequência de eventos vai sendo revelada pelos movimentos da câmera e das pessoas da escola.

O primeiro passo é imaginar opções de circuito para um plano sequência. Pense que, nesse caminho, terá uma pessoa com a câmera, talvez outra com o som e todos os demais ocuparão os espaços da escola onde cada cena irá acontecer.

- 1 Qual seria o melhor trajeto? No caderno, façam um mapa marcando o caminho imaginado. Lembre-se de explorar os planos e todos os espaços da escola. No final, escolha um para filmar. [Resposta pessoal.](#)



ETAPA 4

Os objetos que são usados para compor as cenas passam a ser chamados de objetos cênicos. Elementos do dia a dia e acessórios podem se tornar cênicos, mostrando a personalidade e a identidade de cada um e fazendo o *lipdub* da escola ganhar características especiais.

Investigue quais elementos seriam os mais adequados para usar. Qual é representativo? Qual não atrapalha o movimento? Lembre-se de que a câmera pode se aproximar e mostrar ao público detalhes dos objetos. Eles podem aparecer animados, como se cantassem e dançassem com vocês, contribuindo para a construção das cenas.

Vamos começar já. Traga para a escola objetos e acessórios relacionados ao momento festivo. Que tal confeccionar máscaras, escolher tintas para se pintar e separar algumas roupas legais como a do seu esporte preferido? Escolha objetos decorativos para enfeitar o caminho por onde a câmera passará. Tambores de batedor ou de lata podem entrar na cena. O som deles não vai valer, mas o ritmo, o visual e a diversão valem muito!

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL



Caio Boracini

Organizem-se em grupos para arrumar e enfeitar os espaços. Vocês podem utilizar faixas, confetes, bexigas, dentre outras coisas que lembrem o que aprenderam neste ano. Os murais também podem mostrar imagens da vida escolar. Decidam juntos qual será o circuito da câmera para marcá-lo e ninguém se confundir.

Lembrem-se: como o trajeto da câmera deve ser feito de uma vez só, o espaço deve estar livre de mesas, cadeiras ou quaisquer outros empecilhos na fluência do caminho.

ETAPA 5



Mesmo quando há uma coreografia definida, no momento da ação há sempre espaço para criar e interpretar. Se alguma coisa não sair como o previsto, esteja atento para achar soluções em tempo real!

Como o *linduh* tem um caráter social, não deixe de mostrar o nome da escola e seus lugares preferidos nela. Na intenção de torná-la ainda mais inclusiva e divertida, combinem de fazer no final um plano geral com todo mundo junto.

Vamos conferir se está tudo preparado?

- As cenas estão prontas e todos sabem seus lugares na escola?
- Todos estão ensaiados?
- Todos sabem seus pontos de entrada e saída de cena?
- O caminho da câmera está definido e os espaços decorados?
- Está definido quem filmará e quem será o assistente de som?
- A data está agendada e todos foram convidados?



Com a lista acima resolvida, chegou a hora de gravar.

Atenção: depois combinem se o material poderá ser apresentado no evento de passagem ou se poderá ser postado na internet, em uma rede da escola.

PARA ALÉM DO TEATRO

O QUE VAMOS EXPLORAR?

O teatro é uma arte muito rica e diversa. Nele, encontramos vários elementos, como figurinos, cenários, iluminação, trilha, maquiagem, máscaras... Mas nem sempre precisamos de todos eles. Em alguns casos, basta o ator. O ator com o público, sem mais nada, pode fazer teatro! Diferentes manifestações teatrais, ainda hoje, optam por ter apenas atores no palco. Mas muitas outras utilizam diversos recursos para enriquecer a encenação. Esses recursos se desenvolveram e se transformaram ao longo da história do teatro, com novas tecnologias, modificando as formas de pensar e fazer teatro. Se hoje é muito comum a iluminação no teatro, na Grécia Antiga, por exemplo, sem luz elétrica, as peças aconteciam à luz do dia.

Diferentes técnicas foram se aprimorando e transformando as possibilidades de luz, de maquiagem, de construção de cenários e efeitos. E o teatro continuou sendo teatro, mas com suas múltiplas formas!

O desenvolvimento da tecnologia também possibilitou que outras linguagens surgissem a partir do teatro. A chegada da câmera de gravação e do rádio abriu portas para outras formas de representação, que dependem também do trabalho do ator! Nas próximas páginas, vamos pensar um pouco sobre como a tecnologia transformou o teatro e criou novas linguagens!

Além disso, vamos também praticar a criação e memorização de um texto teatral, algo tão importante no teatro! Mas não podemos esquecer que muitas formas de teatro trabalham apenas com a improvisação: as falas são criadas ao longo da cena. O texto teatral também veio com as transformações do teatro, possibilitando que uma cena fosse reproduzida por diversas pessoas sempre da mesma forma, ou ao menos com as mesmas falas. Decorar um texto é um desafio. A seguir, você e os colegas terão o desafio de criar e memorizar um texto, utilizando também alguns desses recursos que fazem parte do teatro, como figurinos e máscaras!



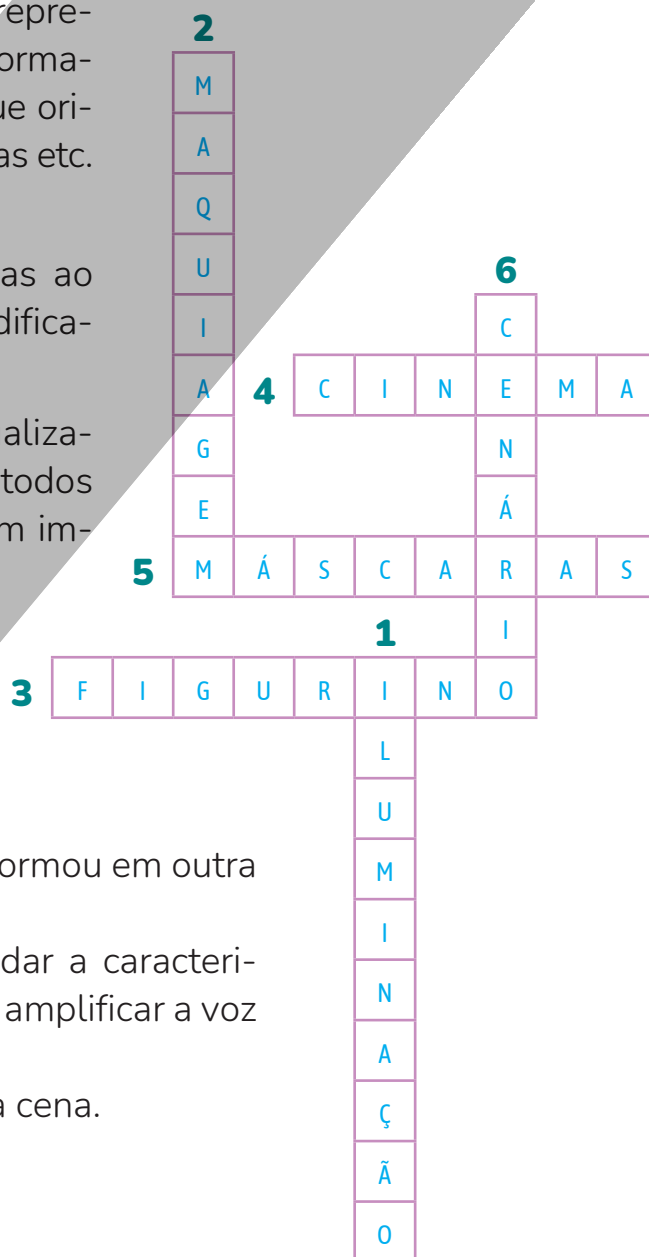
PARA REVISAR E REFORÇAR

RECURSOS CÊNICOS E AS TRANSFORMAÇÕES NA REPRESENTAÇÃO

Durante toda a história do teatro, muitas foram as transformações que aconteceram e que modificaram as possibilidades de representação e encenação. O avanço tecnológico possibilitou diversos recursos que não eram possíveis quando o teatro surgiu, tanto nas representações teatrais quanto na transformação das formas de representação, que originaram, por exemplo, cinema, novelas etc. Vamos identificar alguns deles!

1 Preencha o diagrama de palavras ao lado sobre os recursos que modificaram o teatro ao longo do tempo.

1. Possibilitou uma melhor visualização dos atores no palco e de todos os detalhes cênicos. Hoje é um importante elemento cênico.
2. É filha da máscara teatral e nos ajuda a perceber a expressão dos personagens.
3. Ajuda a caracterizar o personagem.
4. Partiu do teatro, mas se transformou em outra linguagem.
5. No teatro grego, além de ajudar a caracterizar os personagens, ajudava a amplificar a voz dos atores.
6. Ajuda a caracterizar o lugar da cena.



O TEATRO E A TECNOLOGIA

O teatro é uma linguagem muito antiga e, a partir dela, outras linguagens surgiram, mantendo a representação como foco principal. O avanço tecnológico, ao longo da história, transformou as possibilidades de representação cênica, e, assim, foram se desenvolvendo outras linguagens que também contam histórias e precisam do trabalho do ator.

- Você consegue pensar em alguma dessas linguagens?



A possibilidade de fazer gravações tornou possível o radioteatro, o cinema, a novela e outros. Todas essas são formas de representação, também realizadas pelos atores, mas muito diferentes do teatro.

Outro trabalho do ator que se desenvolveu foi a dublagem. Você sabe o que é dublar?

Dublar é dar voz a personagens. Você, ao assistir a um filme de outro país, ou assiste com legendas e a voz original do ator, ou assiste dublado, com um ator brasileiro emprestando sua voz para o ator original do filme. Na dublagem, os atores também criam vozes originais quando dublam personagens animados!

- 1 Você, certamente, conhece essas e outras formas de representação, não é? De qual delas você gosta mais? Por quê? E qual delas é mais presente no seu dia a dia?

[Respostas pessoais.](#)

Agora você e os colegas irão se organizar em quatro grupos para experimentar diferentes formas de representação. Para isso, siga os passos abaixo.

1. O professor irá escrever quatro diferentes formas de representação e quatro temas em pequenas tiras de papel.
2. Em um papel de outra cor, ele irá escrever alguns temas para as cenas.
3. Cada grupo irá pegar dois papéis sem olhar (um tema e uma forma de representação).
4. Se tiverem tirado o papel em que está escrito “radioteatro” e outro escrito “conflito na família”, vocês irão elaborar uma cena para radioteatro sobre esse tema, gravá-la e mostrar aos colegas.
5. Por último, troquem os papéis e façam a mesma cena utilizando outra forma de representar! Vocês devem utilizar o conhecimento sobre rádio, televisão/cinema, dublagem e teatro para brincar de criar uma cena usando recursos que fazem parte dessas linguagens ou formas de representação cênicas.



MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

- 2** Como foi fazer essa atividade? Qual foi a cena mais fácil? Por quê? O que precisou ser adaptado?

[Respostas pessoais.](#)

A ILUMINAÇÃO CÊNICA

- 1** A partir de seus conhecimentos sobre teatro, quais principais mudanças você imagina que a chegada da luz elétrica e da iluminação proporcionou ao teatro?

[Resposta pessoal. É esperado que os estudantes identifiquem que, com a iluminação, foi possível realizar peças teatrais em ambientes fechados no período da noite, além de possibilitar uma melhor visualização dos detalhes da cena.](#)

A iluminação foi, sem dúvida, uma das transformações mais determinantes no teatro. Antes de existir luz elétrica, não era possível fazer teatro à noite, em locais fechados. Com a chegada da luz elétrica, foi possível iluminar o palco e, com o passar do tempo e aperfeiçoamentos das técnicas, utilizar a iluminação como elemento estético da cena. O uso de diferentes formas de projetar a luz, com cores e efeitos diversos, ajuda a criar climas, a dar destaque ao que é importante ser visto em cada momento e à própria construção do espaço da cena.

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**



kozlik/shutterstock.com

Palco com
iluminação
cênica.

Vamos fazer uma experiência com luzes em cena? Para isso, separe algumas lanternas e diferentes cores de papel celofane. Ao cobrir a lanterna com papel celofane, você terá diferentes possibilidades de iluminação.

Vamos usar essas diferentes possibilidades para criar uma cena de dia e uma de noite. Será que apenas com o uso da luz vocês conseguem mostrar quando anoiteceu?

Em grupos, inventem uma história que irá acontecer em duas cenas, sendo uma de dia e outra de noite. Por exemplo: a primeira cena irá acontecer no café da manhã e a segunda, à noite, no mesmo cenário. Como vocês podem usar a luz para que o público perceba a diferença?



- 2 Anote aqui os recursos que vocês utilizaram para mostrar a passagem do tempo. Modificaram a cor do papel celofane? Abaixaram a luz? Diminuíram a quantidade de lanternas?

[Resposta de acordo com a prática.](#)

A MÁSCARA TEATRAL

A máscara teatral é um importante elemento do teatro. Em tempos antigos, ela foi utilizada para amplificar tanto a voz quanto a expressão dos atores.

Mas além de uma importante tecnologia (ampliando a voz em um momento em que não existiam microfones e que as peças eram encenadas em grandes espaços abertos, com um público enorme), as máscaras são também elementos expressivos, utilizadas até hoje em diversas formas de teatro, podendo ajudar muito na criação de personagens.

- 1 Observe as imagens a seguir.



MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

Fedor Selivanov/Shutterstock.com

Máscara Ko-Kasshiki (jovem criado) do teatro japonês.



cosma/Shutterstock.com

Máscara de teatro veneziana clássica.



EMstudio- Bonheurem/Shutterstock.com

Máscara de teatro da Grécia Antiga.

- Veja como são expressivas! Qual expressão você identifica em cada uma delas? O que, na máscara, você acha que ajuda a criar essa expressão?

[Respostas pessoais.](#)



PARA AMPLIAR

MÁSCARAS

ETAPA 1

Agora que vimos que as máscaras podem ser muito expressivas e nos ajudar a criar personagens, vamos construir nossa própria máscara e, a partir dela, um personagem!

MATERIAL:

- bexiga;
- jornal;
- papel sulfite;
- tesoura;
- cola branca;
- tintas;
- pincel;
- cola quente;
- materiais variados para decorar.



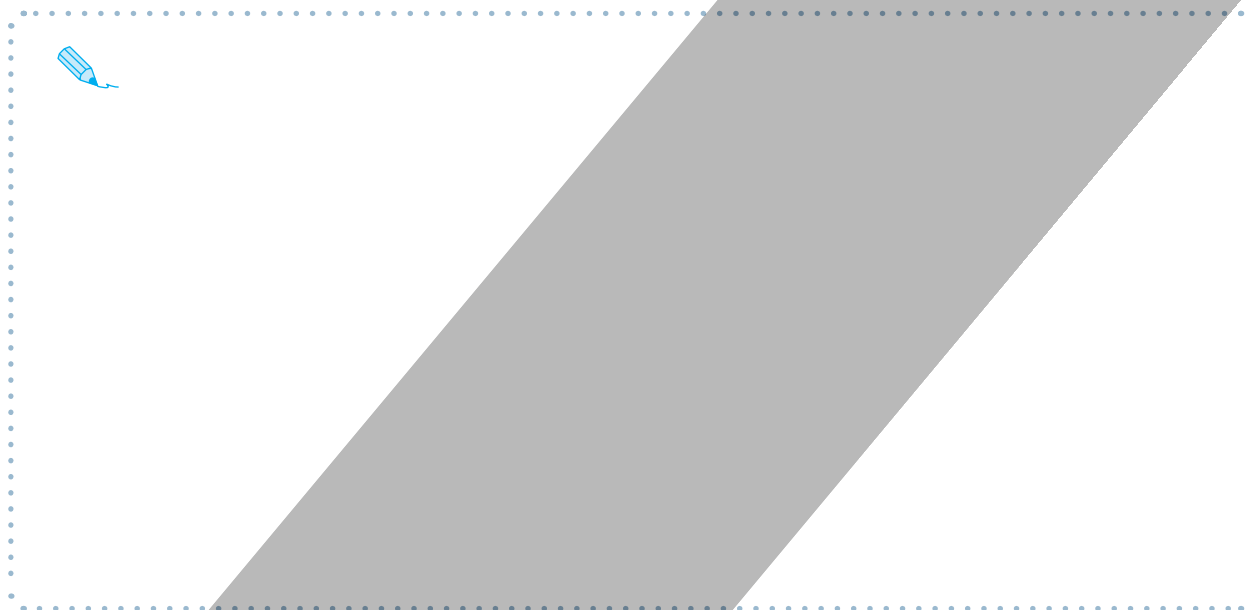
Ian Dyball/Shutterstock.com

COMO FAZER

1. Encha a bexiga de forma que fique apenas um pouco maior que o seu rosto.
2. Em uma vasilha, despeje a cola branca.
3. Corte pedacinhos ou tiras pequenas de jornal e papel sulfite.
4. Molhe os pedaços de jornal e papel na cola, de forma que fiquem bem encharcados. Em seguida, com a ajuda de um pincel, cole-os na bexiga. Faça isso até cobrir metade da bexiga.
5. Repita o procedimento até formar pelo menos quatro camadas de papel.
6. Deixe secar completamente (isso pode demorar mais de um dia).

Enquanto a máscara seca, pense como você irá criar esse rosto. Para iniciar, imagine uma máscara que você gostaria de criar. Algo realista? Um ser fantástico? Como você imagina os olhos, as orelhas, a boca? Quais são as cores de sua máscara? Tente imaginá-la para fazer um esboço inicial. Desenhe, no espaço da página a seguir, como você a imagina. Na hora de produzi-la, não tem problema se ela se transformar e não ficar igual ao que você

imaginou. Esse será apenas um ponto de partida para você iniciar sua criação. Irá ajudá-lo a pensar no tamanho da boca que você irá cortar, dos olhos e também em como fará as orelhas, o nariz e qualquer outro detalhe, como verrugas, manchas, antenas e o que mais imaginar. Você não precisa criar um personagem agora. Ele será criado quando você vestir a máscara e senti-la no seu corpo. Por enquanto é apenas a figura inicial para auxiliá-lo na produção que virá a seguir.



7. Com a máscara seca, fure a bexiga, que irá se soltar do papel, da máscara.
8. **MATERIAL DE DIVULGAÇÃO** Corte o papel nas bordas para dar acabamento.
9. **DA EDITORA DO BRASIL** Vá até a peça a um colega que o auxilie a marcar, com um lápis, o local dos olhos, do nariz e da boca.
10. Peça ajuda ao professor para, com um estilete, fazer os furos dos olhos e da boca.
11. Pique mais jornal em pequenos pedacinhos e despeje-os em uma bacia, misturando-os com cola até formar uma massa. Você poderá usar essa massa para modelar um nariz ou fazer outros volumes na máscara. Mas, se preferir, você pode apenas pintar o nariz ou colar outros materiais nela.
12. Com a máscara totalmente seca, pinte-a primeiro de branco para ficar uniforme.
13. Agora você poderá pintar a máscara, colar nela outros materiais – lã para cabelo, por exemplo, e o que mais imaginar.

ETAPA 2

Vestir uma máscara parece mágica! É como se, de repente, a gente se transformasse em outra pessoa ou até mesmo em um animal! Muitos personagens usam máscaras: Batman, Homem-Aranha, Pantera Negra, Lady Bug e outros! Você conhece mais algum?

Todos eles são pessoas normais sem a máscara, mas, ao vesti-la, transformam-se em heróis. A máscara nos dá a possibilidade de nos sentirmos outra pessoa com apenas um adereço.

- 1** Vamos experimentar? Espalhem-se pelo espaço! Cada um ficará sozinho com sua máscara, olhando para ela, percebendo seus detalhes. O que ela sugere? O que ela conta a você? Com que ela se parece? Fique em silêncio, apenas observando. Depois, registre suas observações.

[Respostas pessoais.](#)

- 2** Depois de observá-la, vista-a e deixe seu corpo sentir e se movimentar como quiser. Comece andando sozinho pelo espaço com a máscara e tentando explorar os movimentos e a postura que você sente vontade de fazer ao vesti-la. Seu corpo e seu andar se transformaram ao usar a máscara? Como?

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

[Respostas pessoais.](#)

- 3** Ao sinal do professor, você e os colegas, já como personagens, podem começar a se relacionar: cumprimente um personagem que passar por você. Como é esse cumprimento?



- 4** Em seguida, o professor irá dar alguns estímulos para vocês reagirem, improvisando uma cena. Agora vocês podem se relacionar, falar e agir como sentirem vontade, de acordo com seu personagem.

ETAPA 3

Qual personagem surgiu a partir da sua máscara? Reflita sobre ele e suas características. Será que ele é engraçado? Sério? Quantos anos deve ter? O que faz? Onde mora? No que está pensando? É homem ou mulher? Bravo? Assustado? Pensativo... São muitas as possibilidades! Mas tente não inventar e sim perceber as sensações que você teve ao olhar para a máscara e ao vesti-la. E, a partir dessas sensações, deixe que a máscara “conte” a você como é esse personagem.

- 1 Escreva abaixo quem é seu personagem. Registre seu nome e suas principais características.

Resposta pessoal.

- 2 Agora pense: O que você acha que esse personagem deveria vestir? Que tipo de roupa combina com ele? De que cor? Usaria algum adereço? Registre a seguir todos os adereços e roupas que você gostaria de separar para compor esse figurino.

Respostas pessoais.

- 3 No espaço abaixo, desenhe seu personagem iniciando pela máscara e completando o corpo e sua roupa. Esse será o projeto do seu figurino.



MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

Área de desenho delimitada por uma linha tracejada.

Como você pode fazer para produzir algo parecido com o seu desenho, ou seja, produzir esse figurino? Tente utilizar o que você tiver disponível. Pode ser alguma roupa sua ou você pode criar uma fantasia ou fazer uma roupa com materiais como papel, papelão, plásticos, fitas, laços e o que mais sua imaginação permitir. Você pode verificar os materiais disponíveis na escola, o que pode trazer de casa ou ainda solicitar ajuda aos colegas para que tragam alguma coisa também.

O figurino pode ser desde o mais simples (por exemplo, uma roupa toda preta) ou superelaborado, vai depender do que você achar que combina com sua máscara e que o ajudará a caracterizar seu personagem.

Depois que todos tiverem produzido seu figurino, será o momento de se vestir, finalizando a produção de seu personagem.

E, agora, vamos apresentar seu personagem para os colegas! Nessa apresentação, você pode usar falas e contar seu nome e um pouco de você. Pode fazer uma apresentação sem falas, apenas com movimento ou ainda com fala em língua inventada. Pense que, nesses casos, é importante que você use muito seu corpo, pois é com ele que você irá se expressar.

ETAPA 4

Agora que temos diferentes personagens na turma, vamos reuni-los para criar uma história.

Organizem-se em dois grandes grupos. Cada grupo irá criar uma história que envolva todos os personagens dos integrantes do grupo. Para isso, conversem sobre as características de cada personagem e reflitam sobre o que eles têm em comum ou o que poderia uni-los em uma história. Em seguida, pensem no que pode acontecer entre eles. Todos podem (e devem!) dar suas ideias! Lembrem-se de que uma boa história deve ter um conflito (algo que acontece, um problema a ser resolvido), uma introdução e uma conclusão. Pensem no tema e na história e, em seguida, escrevam um texto teatral com essa história.

Não se esqueçam de utilizar os elementos principais de um texto teatral:

- apresentação dos personagens com suas características;
- descrição do local;
- diálogos (as conversas entre os personagens);
- rubricas (descrições das ações, movimentações ou outras orientações que ajudam os atores).

ETAPA 5

Com o texto pronto, máscaras e figurinos construídos, vamos encenar!

1. Mantenham os grupos da atividade anterior. Escolham como irão representar o cenário (pode ser um local vazio onde vocês construirão o ambiente com suas ações ou podem usar objetos).
2. Cada integrante do grupo deve ter uma cópia do texto. Nela, pinte ou destaque suas falas para ajudá-lo na leitura enquanto ensaiam e depois para decorá-las.
3. Façam uma primeira leitura, que se chama **leitura dramática**, ou seja, leiam interpretando seus personagens, mas ainda sem pensar em como será feita a movimentação do palco.
4. Depois de compreenderem bem o texto, vocês podem improvisar as cenas. Caso achem necessário, é possível ajustar o texto, modificando as falas da forma que vocês acharem melhor.
5. Em seguida, cada um de vocês deve tentar decorar as próprias falas. Para isso, leiam e releiam o texto diversas vezes. Em casa, peça a outras pessoas que o leiam com você, interpretando os outros personagens para que você pratique o seu. Aos poucos, tente fazer isso sem o texto, até decorar!
6. Tentem ensaiar sem o texto escrito! Vocês podem ficar com o texto na mão, nos primeiros ensaios, para dar uma olhada caso esqueçam suas falas, mas é importante que tentem, aos poucos, decorá-lo.
7. Com o texto decorado, ensaiem algumas vezes até estarem prontos para apresentar! Não se esqueçam de usar seus conhecimentos de iluminação na apresentação!



Robert Kneschke/Shutterstock.com

Crianças encenando uma peça teatral.



REFERÊNCIAS

BIBLIOTECAS de som. In: ARTESÃOS DO SOM. [S. l.], c2020. Disponível em: <http://www.artesaosdosom.org/links/bibliotecas-de-som/>. Acesso em: 2 set. 2021.

Página com muitos bancos de som para usar como sonoplastia e bancos de trilhas sonoras que podem ser usadas gratuitamente.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 24 ago. 2021.

A BNCC é o documento que define aprendizagens, competências e habilidades que os estudantes do Brasil devem desenvolver em cada etapa da Educação Básica.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. PNA: Política Nacional de Alfabetização. Brasília, DF: MEC, 2019. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/images/banners/caderno_pna_final.pdf. Acesso em: 24 ago. 2021.

Institui a Política Nacional de Alfabetização, cujo objetivo é melhorar a qualidade da alfabetização no país e combater o analfabetismo absoluto e o analfabetismo funcional.

CINEMA para crianças. Tradução: Gabriella Mancini e Henrique do Rego Monteiro. São Paulo: Publifolha, 2013.

Apresenta o universo do cinema para as crianças, desde o cinema mudo até os dias atuais. Conta curiosidades, diferentes técnicas, gêneros dos filmes e apresenta os nomes dos cineastas de todos os tempos.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução: Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Examina elementos das histórias em quadrinhos como veículo de expressão artística e literária. Aprendemos suas possíveis aplicações em obras gráficas (revistas e tiras de quadrinhos).

MARCHETTI, Ana Flávia. *Trajatória do cinema de animação no Brasil*. São Paulo: Che Marchetti, 2017.

A obra relata o desenvolvimento do cinema de animação no Brasil abordando filmes significativos em diversos temas.

MARQUEZ, Bernardo. Artista de Foley. In: ARTESÃOS DO SOM. [S. l.], 9 set. 2013. Disponível em: <http://www.artesaosdosom.org/artista-de-foley/>. Acesso em: 2 set. 2021.

O site divulga uma entrevista com a sonoplasta Guta Roim e uma reportagem sobre essa profissão, também conhecida como artista de foley.

MENDO, Anselmo Gimenez. *História em quadrinhos: impresso vs. web*. São Paulo: Editora da Unesp, 2008.

Aborda as transformações que ocorrem nas histórias em quadrinhos com a chegada do mundo digital e suas possibilidades.

SCOVILLE, André Lopez; ALVES, Bruno Oliveira. *Laboratório de Artes Visuais: fotografia digital e quadrinhos*. São Paulo: InterSaberes, 2018.

O livro aborda a relação da fotografia e das histórias em quadrinhos, com destaque para o enquadramento de cenas.

VIDEOANÇA. In: ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. São Paulo: Itaú Cultural, c2001-2021. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14324/videodanca>. Acesso em: 2 set. 2021.

A enciclopédia digital do Itaú Cultural fornece uma base de dados para pesquisar informações sobre o universo da dança.

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

**MATERIAL DE DIVULGAÇÃO
DA EDITORA DO BRASIL**

ISBN 978-85-10-08830-5