



Pitanguá

ARTE

Organizadora:
Editora Moderna

Obra coletiva concebida,
desenvolvida e produzida
pela Editora Moderna.

Editor responsável:
André Camargo Lopes



Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

Componente curricular:
Arte

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO, VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
PNLD 2027 - ANOS INICIAIS | CATEGORIA 2
Código da obra:
0058 P27 01 02 060 060

LIVRO DO
PROFESSOR





Organizadora: Editora Moderna

Obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna.

Editor responsável:

André Camargo Lopes

Licenciado em Educação Artística pela Universidade Estadual de Londrina (PR).

Mestre em História Social pela Universidade Estadual de Londrina (PR).

Doutor em História pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho".

Professor da rede pública de ensino básico.

Editor de materiais didáticos.

Componente curricular: Arte

LIVRO DO PROFESSOR

1ª edição

São Paulo, 2025



Elaboração dos originais:

André Camargo Lopes

Licenciado em Educação Artística pela Universidade Estadual de Londrina (PR). Mestre em História Social pela Universidade Estadual de Londrina (PR). Doutor em História pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Professor da rede pública de ensino básico. Editor de materiais didáticos.

José Paulo Brisolla de Oliveira

Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Estadual de Londrina (PR). Foi professor do curso técnico de Arte Dramática do Instituto Federal do Paraná e em oficinas de Introdução Teatral. Elaborador e editor de materiais didáticos.

Andressa Tatielle Campos

Licenciada em Educação Artística pela Universidade Estadual de Londrina (PR). Especialista em Ensino e Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Especialista em Docência na Educação Superior pela Universidade Estadual de Londrina (PR). Mestre em Educação pela Universidade Estadual de Londrina (PR). Professora. Editora de materiais didáticos.

Produção editorial: Scribe Soluções Editoriais

Edição: José Paulo Brisolla de Oliveira

Assistência editorial: Brunna Leonardi, Giovanna Fernanda Montagnani

Gerência de planejamento editorial: Camila Rumiko Minaki

Preparação de texto e revisão: Moisés Manzano da Silva,

Nicolas Hiromi Takahashi

Projeto gráfico: Keithy Mostachi, Dayane Barbieri, Marcela Piarissii

Edição de arte: Tatiane Galheiro

Editoração eletrônica: JSDesign, Laryssa Dias Almeron dos Santos

Pesquisa iconográfica: André Silva Rodrigues

Tratamento de imagens: Vinicius Costa

Edição executiva: Marina Sandron Lupinetti, Millyane Magna M. Moreira

Gerência de planejamento editorial e revisão: Ana Paula Souza Nani

Suporte administrativo e de planejamento editorial: Carlos Eduardo B. Oliveira, Joselina F. dos Santos, Patrícia Carvalho, Patrícia S. Tengan, Stephanie S. Martini, William Magalhães

Gerência de design, produção gráfica e digital: Patricia Costa

Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite

Capa: Bruno Tonel, Everson de Paula, Suiane Cardoso

Ilustração: Diego Loza/Arquivo da Editora

Foto: FG Trade/E+/GETTY IMAGES

Coordenação de arte: Wilson Gazzoni Agostinho

Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues

Pré-impressão: Alexandre Petreca, Marcio H. Kamoto

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

Impressão e acabamento:

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

Pitangua arte : 5º ano : anos iniciais do ensino fundamental / organizadora Editora Moderna ; obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna ; editor responsável André Camargo Lopes. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2025.

Componente curricular: Arte.

ISBN 978-85-16-14263-6 (aluno)

ISBN 978-85-16-14264-3 (professor)

1. Arte (Ensino fundamental) I. Lopes, André Camargo.

25-297436.1

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Todos os direitos reservados.

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Canal de atendimento: 0303 663 3762
www.moderna.com.br
2025

Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

Você sabia que **PITANGUÁ** é o nome tupi do bem-te-vi, um dos pássaros mais populares encontrados nas matas e nos jardins de todo o Brasil?



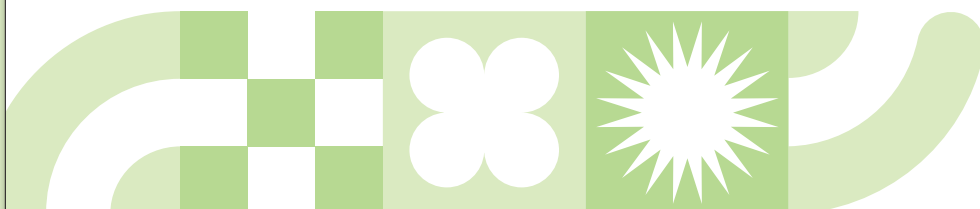


OLÁ, ESTUDANTE!

Neste livro, você vai encontrar diversas obras que contribuirão para o seu aprendizado sobre as quatro linguagens da Arte: as artes visuais, o teatro, a dança e a música.

Além disso, por meio das práticas propostas, você perceberá que é possível aplicar seus conhecimentos em situações do cotidiano, desenvolvendo a autonomia e valorizando a diversidade cultural.

Bons estudos!



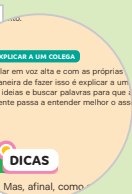
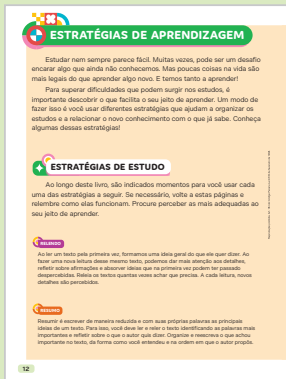
Reprodução do Livro do Estudante

Nesta parte do **Livro do Professor**, você encontra uma versão reduzida do **Livro do Estudante**, que inclui as respostas das atividades e alguns comentários.

Nas laterais e nos rodapés, as **orientações ao professor** funcionam como um guia para a prática pedagógica, com sugestões de como abordar as atividades. É aqui também que estão as respostas que não couberam na reprodução das páginas.

CONHEÇA SEU LIVRO

Este livro foi produzido com muito carinho. Muitas pessoas trabalharam nele para ajudar você a explorar o universo da arte. Confira a seguir como o livro está organizado.



Estratégias de aprendizagem

Possibilita verificar algumas estratégias e dicas para estudar. Por meio delas, o desafio de aprender pode se tornar mais fácil e divertido.



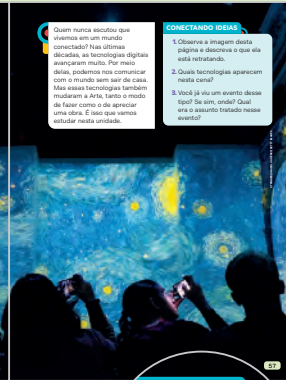
O que você já sabe?

Essa seção auxiliará a retomada do que você e seus colegas já sabem sobre alguns assuntos.



Abertura de unidade

O livro é composto de quatro unidades, iniciadas com uma imagem de abertura, um texto introdutório, uma lista dos assuntos que serão abordados e o boxe Conectando ideias.



Conectando ideias

Nesse boxe, há duas ou três questões que ajudarão você a pensar sobre o conteúdo que será estudado.

5

[illegible][illegible]

É uma seção que apresenta propostas de criação coletivas para você e seus colegas explorarem juntos.

Além de contribuir para o surgimento da fotografia, o Brasil foi lar de grandes fotógrafos. Um deles foi o potiguar **Antônio Mello** (1889-1952), considerado o primeiro fotógrafo negro do país. Em uma época em que a fotografia ainda não era acessível a todos, Mello registrou a região do município de Caravelas, Calçadão, de maneira inovadora, mostrando a vida dos trabalhadores locais. Muitos do que produziu foram

Esse boxe apresenta dados sobre algumas personalidades que contribuíram para a arte feita no Brasil e no mundo.

Na "Era do Rádio", uma das emissoras de rádio mais importantes do Brasil. Ela começou suas transmissões em 1922, com vários artistas populares contratados.

Em 1940, o Rádio Nacional passou para a administração do governo federal, comprada durante a gestão do presidente Getúlio Vargas, passando a ser administrada pelo governo.

No ano seguinte, a emissora lançou o programa *Em busca da felicidade*, um dos mais populares da época. Desde então, a emissora tem transmitido programas mais diversos, incluindo música, notícias e variedades.

O boxe apresenta espaços destinados à produção, à preservação ou à exibição de arte.

É a seção que encerra as unidades. Nela, há atividades que ajudam você a verificar se compreendeu os assuntos estudados ou se é necessário retomá-los.

tem na aproximação final, mas não plano geral. Era uma câmera fixa, que foi colocada no platô para as entrevistas e que acompanhava os movimentos do ator. Mas, em câmeras, também existe outra forma de causar a sensação de que você se aproxima: basta movimentar o eixo ou regular a aproximação de lenta para até ficar cada vez mais perto do objeto, ou seja, podemos chegar a cena com um plano geral e chegar a um primeiro plano. Observe o exemplo a seguir.

1. Observe a aproximação de lenta para até ficar cada vez mais perto do objeto, ou seja, podemos chegar a cena com um plano geral e chegar a um primeiro plano. Observe o exemplo a seguir.

2. Agora, com uma câmera, você se coloca longe para produzir sensação de afastamento. Lembra-se de que essa sensação começa com o plano aberto (isto é, a câmera distante do objeto filmado) e se movimenta em direção ao primeiro plano (isto é, com a aproximação do objeto filmado).

Depois, comparemos com os charges de aproximação de plano que você produzirá a comparar os resultados.

Nessa seção, são apresentadas atividades práticas e teóricas para você explorar.

[illegible]

O QUE VOCÊ JÁ APRENDEU?

1. Observe as imagens e siga para responder ao que se pede.

a) Identifique qual das imagens apresenta um storyboard.

b) Escreva no caderno o nome de algum elemento cinematográfico presente em uma das imagens anteriores.

c) Explique as coisas que a e a função do elemento escolhido.

O que você já aprendeu?

Nessa seção, aparecem diversas atividades para você avaliar os conhecimentos novos que adquiriu durante o ano.

HORA DO TESTE

QUESTÃO 1

Nesse período, as músicas e os filmes ao vivo. Na década de 1940, as radionovelas, os programas esportivos e os programas de variedades foram considerados formas de diversão.

A qual assunto estudado a frase se refere?

Hora do teste

Essa seção traz atividades que o ajudarão a se preparar para testes que você vai encontrar ao longo de sua trajetória escolar. Você a encontrará sempre no final da seção **O que você já aprendeu?**

PARA SABER MAIS



Para saber mais

Nessa seção, você encontrará sugestões de livros, filmes, sites e outros recursos que ampliarão o seu repertório sobre os conteúdos estudados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira. *Triângulo de aprendizagem: a arte e a cultura visual no ensino das artes e das culturas visuais*. Com o objetivo de estabelecer uma aprendizagem significativa, a obra apresenta a proposta triangular para a apreciação e produção, além de propor um pensamento crítico e seus usos.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basencomumcurricular.org/>. Acesso em: 28 jul. 2025.

Referências bibliográficas comentadas

Para fazer este livro, as pessoas que o elaboraram precisaram pesquisar, consultar e estudar algumas referências. Ao final do livro, você pode verificá-las.

ÍCONES



Resposta oral

Sinaliza que você deve falar sua resposta ao professor e aos colegas de turma.



Resposta no caderno

Indica que a atividade deve ser realizada no caderno.

OBJETO DIGITAL

No livro digital, você encontrará alguns infográficos clicáveis com informações que complementam o conteúdo. Esse selo indica os momentos em que você trabalhará com eles.

FAIXA DE ÁUDIOS

Este livro é acompanhado de algumas faixas de áudios que explicam o conteúdo e ajudam você a realizar as atividades. Esse ícone aponta os momentos em que elas serão utilizadas.

Imagens sem proporção entre si.

Texto informativo

Traz avisos importantes que você deve ter em mente ao analisar as imagens e os demais elementos do livro.



SUMÁRIO

ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM 12

O QUE VOCÊ JÁ SABE? 14

UNIDADE
1

VER COM OUTROS OLHOS 16

UMA CAIXA MÁGICA 18

▶ **Niépce e Daguerre: inventores da fotografia** 19

A câmara escura 20

ATIVIDADES 22

▶ **A luz como elemento expressivo** 24

ATIVIDADES 25

Criando com sombras 28

▶ **Cada fotógrafo tem seu estilo!** 29

Planos e ângulos na fotografia 29

▶ **A fotomontagem** 32

O fotógrafo instantâneo 33

ATIVIDADES 35

A MÁQUINA DA ILUSÃO 36

ATIVIDADES 37

▶ **O cinema mudo** 38

Os primeiros grandes diretores 39

PARA FAZER JUNTOS • Danças e pantomimas no cinema mudo 42

▶ **A comédia e a ficção científica** 44

ATIVIDADE 47

▶ **Os truques por trás da tela!** 48

ATIVIDADES 52

▶ **O som no cinema** 53

ATIVIDADE 54

O QUE VOCÊ ESTUDOU? 55

UNIDADE 2

DE OLHO NAS MÍDIAS 56

ARTE PLUGADA	58
O século 21 e o artista multimídia	59
PARA FAZER JUNTOS • Dançando com a luz	62
ATIVIDADES	64
Em cena com a tecnologia	65
ATIVIDADE	67
O MUNDO QUE QUEREMOS • Revoluções tecnológicas e a necessidade da sustentabilidade	68
ATIVIDADES	70
DO PALCO PARA AS TELAS	72
Contar histórias nas telas	74
Teatro na tela	76
ATIVIDADE	77
O ator e as tecnologias	78
ATIVIDADES	79
Outras novelas!	80
As radionovelas	80
As fotonovelas	80
As telenovelas	81
As séries	82
ATIVIDADES	83
O MUNDO QUE QUEREMOS • Cinema e trabalho: uma obra coletiva	90
O QUE VOCÊ ESTUDOU?	91

UNIDADE 3

DA ERA DO RÁDIO AO VIDEOCLÍPE 92

NAS ONDAS DO RÁDIO	94
O rádio no Brasil	95
No começo, tudo era ao vivo	96
Artistas do rádio	97
ATIVIDADES	97
O MUNDO QUE QUEREMOS • A voz que o rádio nos deu	100
O rádio e a música brasileira	102
Gêneros musicais pelo Brasil	104
Criando bordões	106
ATIVIDADES	106

A MÚSICA QUE NOS UNE	108
▶ Músicas que marcam a nossa vida.....	109
ATIVIDADES	109
▶ Gravar e tocar.....	111
A partitura musical.....	112
ATIVIDADES	113
▶ O videoclipe.....	115
A relação entre música e imagem em um videoclipe.....	118
ATIVIDADES	118
Coreografias para as telinhas.....	119
ATIVIDADES	119
O QUE VOCÊ ESTUDOU?	123

UNIDADE **4** A MAGIA DA IMAGEM EM MOVIMENTO **124**

ARTE E TECNOLOGIA	126
ATIVIDADES	127
▶ O desenvolvimento das técnicas de animação.....	128
▶ O século das invenções.....	129
ATIVIDADE	131
A cronofotografia.....	133
ATIVIDADES	135
▶ A animação em <i>stop-motion</i>	140
ATIVIDADES	141
AS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO	144
ATIVIDADE	145
▶ Criando uma animação <i>stop-motion</i>	151
▶ A perspectiva.....	152
Elementos da perspectiva.....	154
ATIVIDADES	156
▶ Como montar bonecos para <i>stop-motion</i> ?.....	158
ATIVIDADES	160
O QUE VOCÊ ESTUDOU?	166

O QUE VOCÊ JÁ APRENDEU? 168

PARA SABER MAIS 171

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS 175

OBJETOS DIGITAIS

INFOGRÁFICO CLICÁVEL • BARROCO 24

INFOGRÁFICO CLICÁVEL • CÂMERAS ANALÓGICAS 33

INFOGRÁFICO CLICÁVEL • CRIANDO UM CARTAZ 43

INFOGRÁFICO CLICÁVEL • STORYBOARD 86

INFOGRÁFICO CLICÁVEL • TRABALHANDO COM CINEMA 90

**INFOGRÁFICO CLICÁVEL • O CONSUMO DA MÚSICA
AO LONGO DO TEMPO 113**

INFOGRÁFICO CLICÁVEL • SALA DE CINEMA 165

FAIXAS DE ÁUDIOS

HANNAH HÖCH 32

ZINE: FAÇA VOCÊ MESMO! 35

O SOM NO CINEMA MUDO 38

OSCAR MICHEAUX 40

FOLEY 50

TRILHA SONORA 53

DAS ONDAS ÀS NUVENS 100

ELZA SOARES 101

PIXINGUINHA 102

GÊNEROS MUSICAIS NO BRASIL 105

OUVINDO UMA PARTITURA 112

- A estratégia de estudo **Relendo** contribui para o desenvolvimento da competência leitora e de habilidades de fixação de informações. Oriente os estudantes a executarem essa estratégia fazendo questionamentos que ajudem a refletir sobre o texto e anotando questões centrais, conceitos e ideias que julgarem importantes.

- A estratégia de estudo **Resumo** contribui para o desenvolvimento de habilidades de interpretação de textos, síntese e escrita. Comente com os estudantes que anotar e procurar o significado de palavras que acharem difíceis no texto facilita a compreensão da mensagem a ser absorvida e auxilia na produção de uma reescrita mais compreensível.



ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM

Estudar nem sempre parece fácil. Muitas vezes, pode ser um desafio encarar algo que ainda não conhecemos. Mas poucas coisas na vida são mais legais do que aprender algo novo. E temos tanto a aprender!

Para superar dificuldades que podem surgir nos estudos, é importante descobrir o que facilita o seu jeito de aprender. Um modo de fazer isso é você usar diferentes estratégias que ajudam a organizar os estudos e a relacionar o novo conhecimento com o que já sabe. Conheça algumas dessas estratégias!



ESTRATÉGIAS DE ESTUDO

Ao longo deste livro, são indicados momentos para você usar cada uma das estratégias a seguir. Se necessário, volte a estas páginas e relembre como elas funcionam. Procure perceber as mais adequadas ao seu jeito de aprender.

RELENDENDO

Ao ler um texto pela primeira vez, formamos uma ideia geral do que ele quer dizer. Ao fazer uma nova leitura desse mesmo texto, podemos dar mais atenção aos detalhes, refletir sobre afirmações e absorver ideias que na primeira vez podem ter passado despercebidas. Releia os textos quantas vezes achar que precisa. A cada leitura, novos detalhes são percebidos.

RESUMINDO

Resumir é escrever de maneira reduzida e com suas próprias palavras as principais ideias de um texto. Para isso, você deve ler e reler o texto identificando as palavras mais importantes e refletir sobre o que o autor quis dizer. Organize e reescreva o que achou importante no texto, da forma como você entendeu e na ordem em que o autor propôs.

AUTOEXPLICAÇÃO

Quando conseguimos explicar com nossas palavras algo que estudamos, podemos dizer que aprendemos. Na autoexplicação, você explica a si mesmo algo que leu ou que explicaram para você. Pode até ser em frente ao espelho, para não parecer que está falando sozinho, mas a ideia é soltar a voz. Fale o que entendeu sobre a informação e como ela é diferente, semelhante ou nova em relação ao que você já sabia sobre o assunto.

EXPLICAR A UM COLEGA

Falar em voz alta e com as próprias palavras é uma boa forma de aprender. Uma maneira de fazer isso é explicar a um colega algum assunto estudado. Ao organizar as ideias e buscar palavras para que a sua explicação seja entendida pelo outro, a sua mente passa a entender melhor o assunto e você passa a saber mais sobre ele.

DICAS

Mas, afinal, como se preparar para estudar? Seguem algumas dicas.



Crie um cantinho

Se possível, encontre um espaço tranquilo para estudar. Tenha por perto água, caderno, estojo, livros e o que mais for necessário.



Cuide do tempo

Organize seu tempo pensando nos dias, horários e assuntos a estudar. Calendário, quadro de horários e agenda podem ajudar.



Pare um pouco

As pausas são tão importantes quanto a concentração. Crie intervalos para brincar, conversar com alguém ou se alimentar.



Faça diferente

A biblioteca da escola pode ter muitos materiais para você usar. Nesta coleção, há dicas de livros, filmes e outras coisas que você pode explorar. Aproveite!

• A estratégia de estudo **Explicar a um colega** contribui para o desenvolvimento de habilidades de síntese, elaboração de raciocínio, relação entre conteúdos, comunicação e socialização. Oriente os estudantes a refletirem sobre o assunto estudado. Em seguida, eles podem se organizar em duplas, e cada um deve ter seu momento de explicar ao outro o que entendeu. Após as duas explicações, eles podem dialogar, expondo dúvidas e refletindo juntos sobre o tema. Caso restem dúvidas ao final das conversas, eles podem debater de maneira mais ampla com a turma.

• A estratégia de estudo **Autoexplicação** contribui para o desenvolvimento de habilidades de síntese, elaboração de raciocínios, relação entre conteúdos e comunicação. Ela auxilia principalmente na assimilação de conteúdos mais abstratos. Incentive os estudantes a exercitarem-na sempre que possível. Comente que essa estratégia pode ser realizada por meio de questionamentos, como: "O que esse conteúdo acrescenta ao que eu já sei?"; "Com quais assuntos que eu já conheço essa informação se relaciona?"; "Como ocorre essa relação?". Por meio dessa dinâmica de perguntas, o estudante poderá ter mais facilidades em refletir sobre seus conhecimentos e elaborar autoexplicações.

1. Objetivo

• Verificar se os estudantes identificam aparelhos utilizados para fotografar.

Como proceder:

- Conduza um diálogo aberto, em que as questões façam parte da conversa. Dessa maneira, você pode evitar que algum estudante se sinta inibido no momento de falar. Comente todos os aspectos apresentados nas imagens e permita que os estudantes também façam seus apontamentos sobre elas. Aproveite o momento para avaliar se eles também reconhecem que as próprias imagens são fotografias.
- Nesse processo, caso você perceba que os estudantes apresentam defasagens em perceber os aparelhos eletrônicos que tiram fotos, faça perguntas sobre o tema, como: "Vocês costumam fotografar?"; "Com qual aparelho costumam tirar fotos?"; "Já viram uma câmera fotográfica de perto?". Leve-os a observar esses elementos nas imagens.
- Caso julgue necessário, mostre imagens de tecnologias digitais e faça uma análise conjunta da imagem **B**.

O QUE VOCÊ JÁ SABE?

Faça as atividades no caderno.

1. a) Resposta: As imagens **A** e **C** apresentam pessoas tirando fotos.
1. Observe as imagens a seguir para responder às questões.



1. b) Resposta esperada: Na imagem **A** espera-se que os estudantes citem a câmera digital; na imagem **C**, os dispositivos móveis que replicam a imagem do quadro à frente em suas telas.

Pessoa em espaço aberto com uma câmera na mão.



Pessoa sentada em frente a um computador, com microfone, caixas de som e teclado musical.



1. c) Resposta pessoal. Incentive os estudantes a perceberem que o computador que aparece na imagem **B** também é tecnologia digital.

Grupo de pessoas, em frente a um quadro, com celulares nas mãos.

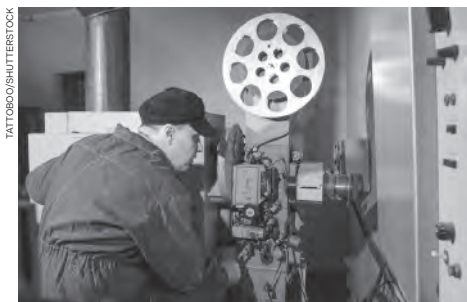
- a) Qual das imagens apresenta pessoas tirando fotos?
- b) Em quais elementos presentes nas imagens você baseou sua resposta?
- c) Os elementos sendo utilizados para tirar fotos nas imagens são considerados tecnologias digitais. Você identifica outros tipos dessas tecnologias nas imagens?

2. Observe atentamente as imagens a seguir e suas legendas.

2. b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes comentem os contextos apresentados, tendo identificado elementos de cinema em pelo menos uma das imagens. Encoraje os comentários sobre o tema proposto, incentivando que comentem sobre o que reconheceram nas imagens, bem como experiências pessoais e conhecimentos prévios adquiridos em ambiente escolar ou não.



Pessoas sentadas em poltronas, comendo pipoca e olhando para frente.



Homem projetando um filme com um projetor antigo.



Estúdio de gravação de filme.

a) Essas imagens têm algo em comum: todas estão relacionadas com uma mesma forma de expressão artística. Leia as palavras a seguir e copie no caderno o nome dessa linguagem: 2. a) Resposta: Cinema.

Cinema

Escultura

Dança

Circo

b) Comente com os colegas e o professor o que você sabe sobre essa linguagem artística e como chegou à resposta da questão anterior.

3. Explique para o professor e os colegas o que é um rádio.

3. Resposta: Espera-se que os estudantes expressem que o rádio é um aparelho utilizado para escutar música. Incentive-os a comentar todas as referências que tiverem de rádio e a dizer se já escutaram música ou algum programa em um rádio.

15

2. Objetivo

- Avaliar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre cinema.

Como proceder:

- Sugira aos estudantes que façam a leitura das imagens e das legendas, bem como a realização do item **a**, de maneira individual. Já no item **b**, convide-os a comentar em grupo o que analisaram na imagem e o que responderam no item **a**. Releia as legendas coletivamente e relacione-as às fotos, auxiliando os estudantes a compreenderem mais informações sobre cada imagem. Pergunte se identificaram onde as pessoas da primeira imagem estão e o que fazem e deixe que digam como chegaram a essa conclusão.

3. Objetivo

- Identificar se os estudantes conhecem o aparelho de rádio ou algum elemento ligado a ele.

Como proceder:

- Conduza a resposta dos estudantes, fazendo perguntas sobre o aparelho: se o conhecem, como o conheceram e se tem algum em casa. Busque incentivar que dividam seus conhecimentos prévios, pensando em estudantes que não conhecem ou não consigam elaborar muitas informações sobre o tema. Nesse caso, apresente imagens de rádios variados e comente a respeito de suas experiências relativas ao tema.

Nesta unidade, vamos estudar elementos da fotografia e do cinema, abordando as diversas tecnologias utilizadas nas produções de ambas as linguagens. Nesse sentido, a linguagem fotográfica e audiovisual entrará em cena. Serão aprofundados tópicos referentes à história da fotografia, composição fotográfica e suas possibilidades. Os estudantes conhecerão o ofício de fotógrafo por meio da figura do lambe-lambe e o trabalho de vários artistas fotográficos, além de serem apresentados a outras finalidades da fotografia, como documentação e manutenção da memória afetiva e registro da diversidade cultural. Também vão adquirir conhecimentos sobre o desenvolvimento das técnicas de registro de imagens, da invenção da fotografia às modernas técnicas de filmagem cinematográfica.

Objetivos

- Compreender como se deu a origem da fotografia.
- Experimentar elementos da fotografia, como planos e ângulos.
- Produzir e compreender o que é uma câmara escura.
- Perceber a luz como elemento de expressão.
- Compreender como eram produzidos os filmes do cinema mudo.
- Conhecer alguns dos elementos do cinema.
- Explorar a produção de storyboards.
- Filmar histórias com o uso de maquetes, bonecos e recursos de sonoplastia.



TINA MODOTTI - GALERIE BILDERWELT BERLIN

NESTA UNIDADE, VOCÊ VAI ESTUDAR:

- o surgimento da fotografia;
- luz, sombra, planos e ângulos na fotografia;
- composição fotográfica;
- fotomontagem;
- cinema mudo;
- efeitos especiais no cinema.

Pescadores com redes, de Tina Modotti. Impressão em gelatina de prata, 24 cm x 30 cm. 1926.

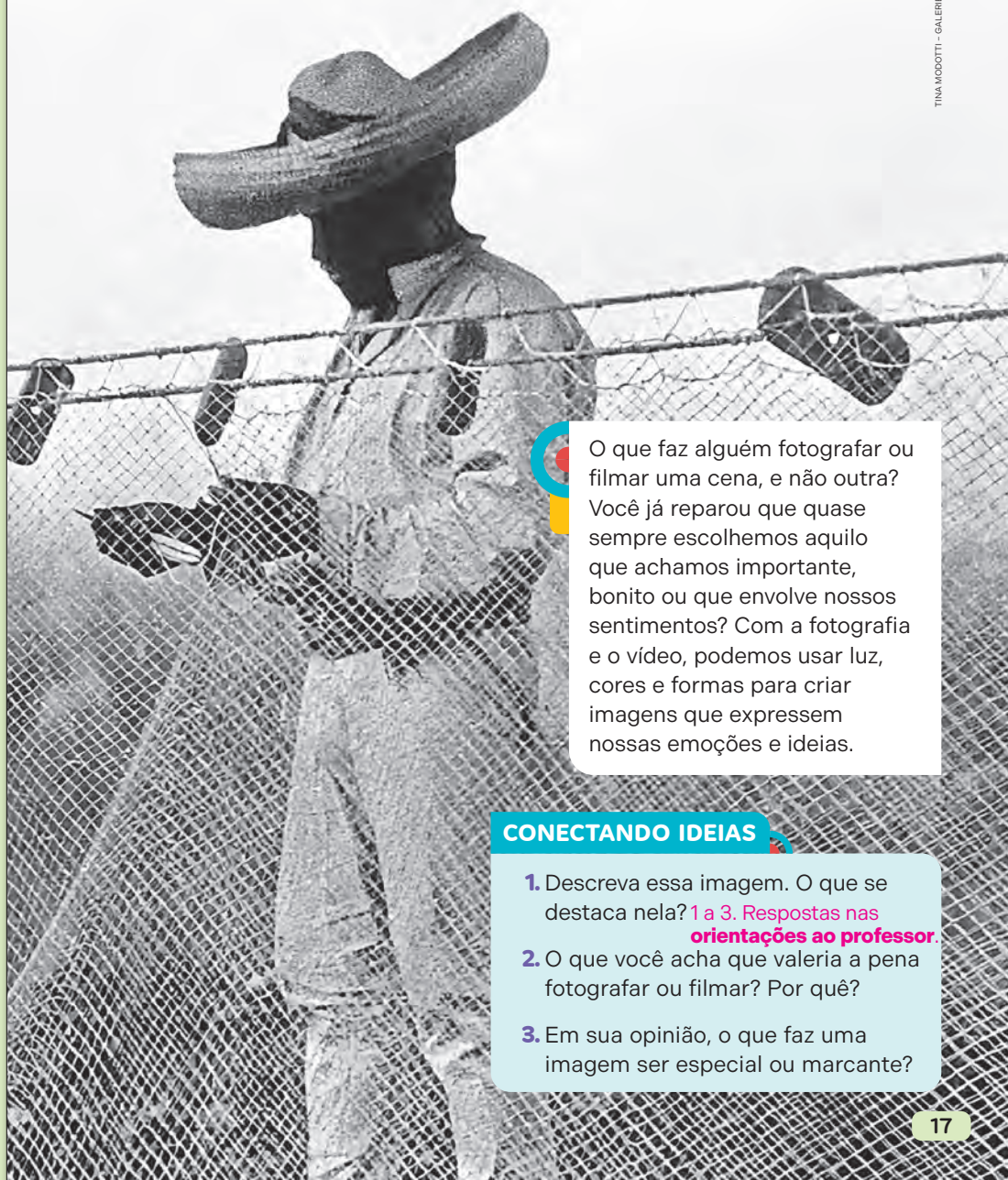
16

Destaques BNCC

• Ao serem apresentados à artista Tina Modotti e compreenderem os elementos culturais mexicanos presentes em suas obras, a abertura da unidade trabalha a **Competência específica de Arte 3**, bem como as habilidades **EF15AR01** e **EF15AR03**, no processo de identificação da fotografia como forma de arte, contemplando a linguagem de artes visuais.

Mais estratégias

- Nesta unidade, ao tratar de temas como fotografia e o audiovisual, que têm uma relação tão íntima com o sentido da visão e com o ato de olhar, faz-se necessário pensar em estratégias para estudantes cegos e com baixa visão. Por exemplo, ao entrarem em contato com a audiodescrição das imagens por meio de dispositivos de acessibilidade, você pode incentivá-los a estabelecer relações com ambientes, espaços e situações de seu cotidiano.
- Você também pode pesquisar e apresentar a eles os trabalhos de Evgen Bavcar (1946-), cego desde seus 11 anos, que fotografa imagens oníricas, guiando-se pelo som.



O que faz alguém fotografar ou filmar uma cena, e não outra? Você já reparou que quase sempre escolhemos aquilo que achamos importante, bonito ou que envolve nossos sentimentos? Com a fotografia e o vídeo, podemos usar luz, cores e formas para criar imagens que expressem nossas emoções e ideias.

CONECTANDO IDEIAS

1. Descreva essa imagem. O que se destaca nela? **1 a 3. Respostas nas orientações ao professor.**
2. O que você acha que valeria a pena fotografar ou filmar? Por quê?
3. Em sua opinião, o que faz uma imagem ser especial ou marcante?

17

(Continuação)

o boxe **Conectando ideias** para descobrir qual é a relação dele com a fotografia.

Conectando ideias

1. Resposta pessoal. É possível que os estudantes comentem o fato de a imagem estar em preto e branco, além de reparar nos grandes chapéus de palha utilizados pelos trabalhadores, e a rede de pesca estendida. Espera-se que eles compreendam a ligação entre fotografia e a linguagem das artes visuais, bem como observem a composição como um todo, descrevam-na e se questionem sobre o tema. Após acolher os comentários dos estudantes, incentive-os

a avaliar se suas respostas têm ligação com a legenda da foto.

2. Resposta pessoal. Leve os estudantes a compartilharem seus interesses para criar um diálogo sobre as possibilidades que envolvem fotografar e filmar esses interesses.

3. Resposta pessoal. Aborde com os estudantes os elementos da linguagem fotográfica (planos, ângulos, foco, cor, iluminação, perspectiva, movimento etc.) e sua importância para a composição. Como forma de incentivo à observação e à reflexão frutiva, retome a imagem e pontue cada um desses elementos nela presentes, perguntando o que mais chama a atenção deles.

• Ao abordar a imagem presente na abertura, apresente a artista Tina Modotti (1896-1942) aos estudantes. Explique-lhes que Tina nasceu na Itália, mas mudou-se para o México em 1922, onde começou a fotografar trabalhadores, principalmente em seus cotidianos rurais. O olhar de Tina, voltado para desigualdades sociais e símbolos tradicionais mexicanos, é uma forte referência para a arte moderna e contemporânea, que influenciou artistas de diferentes linguagens. Se possível, procure por outras fotografias de Tina Modotti para mostrar, buscando aprofundar aspectos da cultura mexicana presentes em suas obras.

• Ao conduzir as páginas de abertura da unidade, questione se os estudantes identificam a imagem como uma fotografia. Caso algum deles identifique a imagem como outra linguagem artística, acolha sua interpretação, de modo a entender o que causou essa associação e auxiliá-lo na compreensão de que se trata de uma imagem fotográfica. Chame a atenção também para as informações contidas na legenda, explicando que impressão em gelatina de prata é uma técnica de revelação de fotografias.

• Convide os estudantes a perceberem detalhes que reconheçam na imagem de abertura. Pergunte como eles se sentem ao observar a imagem e o que causa essa sensação. Depois, aproveite

(Continua)

Objetivos

- Produzir e compreender o que é uma câmara escura.
- Perceber a luz como elemento de expressão.
- Aprender sobre planos e ângulos na fotografia.
- Conhecer artistas que exploram a composição diferenciada da imagem fotográfica.
- Conhecer os primórdios da fotografia.

Destaques BNCC

- Ao conhecer a linguagem fotográfica e ser instigado a mobilizar diferentes linguagens para se expressar, o estudante percebe-se diante da possibilidade de ler a realidade que o envolve, assim como de refletir sobre as formas de registros e intervenções nela, o que desenvolve a **Competência geral 4**.

Atividade preparatória

- Explore com os estudantes quais são as experiências que eles têm com fotografia, se gostam de fotografar ou serem fotografados e se utilizam câmeras fotográficas. Aproveite as imagens da página para orientá-los quanto a seus conteúdos e como os elementos são dispostos.

- Para conduzir as atividades **1** e **2**, comente que existem diferentes possibilidades de olhares para um mesmo tema. Essa leitura acontece a partir da percepção individual de cada artista e as leituras que fazem do mundo. Por exemplo, a primeira foto da página trata de um registro de arquitetura, ao passo que a segunda registra a movimentação nas ruas de um grande centro urbano. Incentive os estudantes a perceberem o espaço registrado, as cores, os ângulos em que foram feitas etc.

UMA CAIXA MÁGICA

Hoje em dia, é muito fácil fotografar, não é mesmo? As pessoas estão sempre fotografando e guardando fotos em seus celulares e computadores. Na maioria das vezes, fotografamos para registrar e compartilhar acontecimentos do cotidiano.

Mas a fotografia também é uma forma de arte que podemos usar para nos expressar! A maneira como algo é retratado pode nos emocionar e nos fazer pensar sobre os mais variados assuntos. Além disso, quando observamos uma fotografia, percebemos que é possível olhar a olhar de um jeito diferente para o mundo ao nosso redor, prestando atenção a detalhes, cores e formas.

1 e 2. Respostas nas orientações ao professor.

- 1.** As fotos a seguir nos mostram diferentes formas de olhar a cidade. Descreva cada uma das imagens no caderno.

A.



Detalhe da cobertura do Museu de Arte de Londrina, de A. C. Lopes. Fotografia. Londrina, Paraná, 2017.

B.



Fotografia de Sheng Jiapeng, em Brasília, no Distrito Federal, em 2024.

- 2.** Quais são as principais diferenças entre elas? Crie uma lista dessas diferenças e compare-a com as de seus colegas.

18

Respostas

1. Sugestão de resposta: A imagem **A** é uma fotografia em preto e branco que mostra o detalhe de uma fachada arquitetônica, com o topo de um prédio em segundo plano e com o céu ao fundo. Já a imagem **B** é uma fotografia colorida que foca as costas de trabalhadores fazendo comércio.

2. Possíveis respostas: A diferença de tema (enquanto a imagem **A** foca na arquitetura, a **B**

foca nas pessoas); o uso da cor (a foto **A** é em preto e branco, ressaltando as formas, e a **B** é colorida, valorizando a movimentação das pessoas); e o enquadramento (a imagem **A** opta por um contra-mergulho, enquanto a **B** retrata seu objeto de maneira frontal). O objetivo da atividade é fazer os estudantes explorarem visualmente as duas imagens, apontando os respectivos temas e expondo algumas de suas características visuais.

Niépce e Daguerre: inventores da fotografia

A palavra **fotografia** significa “grafia da luz”, ou seja, o registro da luz. Muitas pessoas participaram da invenção da fotografia. Uma delas foi o francês Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833).

Em 1826, ele usou um dispositivo conhecido como **câmara escura** para registrar a imagem a seguir, que é considerada a primeira foto da história.



Vista de uma janela de Gras, de Nicéphore Niépce. Saint-Loup-de-Varennes, França. Fotografia. 1826. Museu Nicéphore Niépce, Châlon-sur-Saône, França.

Com sua invenção, Niépce conseguiu pela primeira vez fixar uma imagem. Ele fez isso ao trabalhar com substâncias **fotossensíveis** sobre uma placa de estanho.

Contudo, fotografar era muito trabalhoso, e as imagens não ficavam nítidas. Então, pouco tempo depois, ele se juntou ao amigo Louis Daguerre (1787-1851). Juntos, começaram a desenvolver um jeito de criar imagens melhores e com mais rapidez.

Fotossensíveis: que são sensíveis à luz; esse termo geralmente é utilizado para se referir a superfícies em que é possível registrar imagens quando elas recebem luz.

Destaques BNCC

- Ao conhecerem as pesquisas de estudiosos que desenvolveram as primeiras técnicas fotográficas e ao perceberem alguns aspectos contextuais da construção dos conhecimentos científicos, os estudantes desenvolverão a **Competência geral 2**.
- O contato com a contribuição científica e tecnológica de diferentes épocas históricas possibilita maior aproximação e desenvolvimento de aspectos da **Competência geral 1** e da **Competência específica de Arte 1**.

• Explique aos estudantes que, em 1826, o inventor Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) fez o primeiro processo de fixação da imagem em uma superfície fotossensível. Ao espalhar betume da Judeia, um tipo de pasta asfáltica, sobre uma placa de estanho, que é uma espécie de metal, Niépce criou uma superfície sensível à luz; assim, foi possível gravar a imagem com a própria luz. Após muitos erros e tentativas, o inventor chegou ao resultado esperado depois de deixar a câmara escura parada e exposta à luz por oito

horas. A luz que penetrou no interior da câmara escura atingiu o betume, endurecendo-o e criando, assim, uma foto. O inventor chamou a imagem de heliografia, ou “escrita do Sol”.

• Outro responsável pelo desenvolvimento do processo fotográfico foi o pintor e cenógrafo Louis Jacques Daguerre (1787-1851), que, em 1829, iniciou uma sociedade com Niépce. Com a morte de Niépce, Daguerre deu continuidade às pesquisas em placa polida de metal, deixando de lado os estudos em papel

sensibilizado. Em meio às experiências e aos testes, descobriu o método de fixação da imagem com vapor de mercúrio. Daguerre registrou sua descoberta em 1839, sendo assim considerado um precursor da fotografia. Esse processo recebeu o nome de daguerreotipia.

• Ao abordar as pesquisas de Daguerre, explique aos estudantes que o mercúrio é um elemento químico perigoso e que só deve ter utilizado por especialistas com o devido equipamento de segurança.

• Ao iniciar a explanação sobre as câmaras escuras, explique à turma que elas são conhecidas e utilizadas há muito tempo. Já no século XV, por exemplo, o pintor e inventor Leonardo da Vinci descreveu que era possível observar uma imagem invertida se, na janela de um quarto totalmente escuro, fosse feito um furo pequeno que projetaria a imagem de fora do quarto para a parede de dentro. Embora, de cabeça para baixo, a imagem tivesse proporções corretas.

• Utilizando caixas de madeira pintadas de preto, com lentes acopladas no orifício de entrada de luz, artistas utilizaram a técnica da câmara escura para captar a realidade, aumentando a precisão de seus estudos do espaço e de seus trabalhos em pintura. Com a Revolução Industrial, iniciada na Inglaterra no século XVIII, foram feitas pesquisas em diversos países que possibilitaram a fixação da imagem projetada pela câmara escura em papel ou metal fotossensível.

Amplie seus conhecimentos

• ROUILLÉ, André. *A fotografia: entre o documento e a arte contemporânea*. São Paulo: Senac, 2009.

Nesse livro, o autor faz uma observação sobre o caminho histórico, social e filosófico que a fotografia percorreu desde sua invenção até os dias atuais.

Mesmo depois que Niépce morreu, Daguerre continuou aprimorando a invenção. Até que, em 1837, criou a primeira câmera fotográfica que foi vendida para as pessoas em geral. Essa câmera era chamada de **daguerreótipo**.

O daguerreótipo era um tipo de caixa onde era preciso colocar uma chapa de metal especial, que era fotossensível. A caixa tinha uma lente por onde entrava a luz; quando isso acontecia, a imagem ficava gravada na chapa. Depois, a fotografia tinha de ser revelada com uma substância chamada mercúrio.

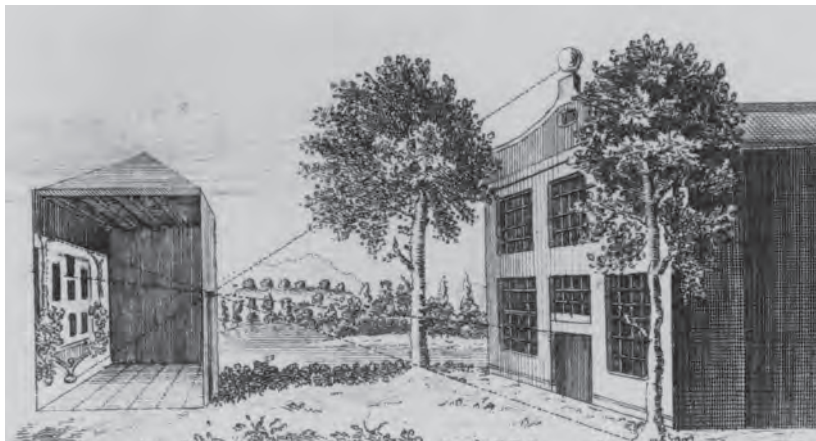


Daguerreótipo de 1839, atualmente exposto no Museu Alemão, em Munique, na Alemanha.

A câmara escura

A caixa que Niépce e Daguerre usavam para fotografar chamava-se **câmara escura**. Era um compartimento fechado com um pequeno buraco em um dos lados. Na câmara escura, a luz entrava por esse buraco e projetava a imagem invertida no fundo da caixa.

Mas Niépce e Daguerre não inventaram esse equipamento; aparelhos similares já eram usados há vários séculos por muitos pintores. Esses artistas construíam câmaras grandes, nas quais podiam entrar para pintar em cima da imagem projetada.



Esquema de uma câmara escura, 1754. O compartimento pode ter diversos tamanhos.

PIONEIRO DA FOTOGRAFIA NO BRASIL

Perceba que coincidência: na mesma época em que Niépce e Daguerre inventavam a fotografia, outro francês fazia algo muito parecido, só que no Brasil. Seu nome era Hércules Florence (1804-1879).

Florence era pintor e vivia na cidade de Campinas, no estado de São Paulo. Certo dia, pensou que seria interessante fazer imagens sem precisar pegar no pincel. Então, começou a fazer experimentos, e, em 1833, fez sua primeira fotografia usando uma câmara escura. Isso aconteceu apenas seis anos depois da primeira fotografia de Niépce e três anos antes da invenção do daguerreótipo.

Foi Florence que inventou a palavra **photographie**, em francês, que é usada até hoje, com traduções em muitas línguas.



Hércules Florence, de Oscar Pereira da Silva. Óleo sobre tela, 71 cm x 60,5 cm. 1922.

MUSEU PAULISTA DA USP, SÃO PAULO



CONHECENDO O ARTISTA

Além de contribuir para o surgimento da fotografia, o Brasil foi lar de grandes fotógrafos. Um deles foi o potiguar **José Ezelino** (1889-1952), considerado o primeiro fotógrafo negro do país. Em uma época em que a fotografia ainda não era acessível, Ezelino registrou a região do município onde morava, Caicó, de maneira inovadora, com atenção aos trabalhadores do local.

Muito do que produziu foi perdido com o tempo. Contudo, atualmente, há um grande trabalho de pesquisadores que buscam resgatar, preservar e valorizar sua memória.



Autorretrato, de José Ezelino. Fotografia. Início do século 20.

JOSÉ EZEELINO DA COSTA, S.D. REPOSITÓRIO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

21

(Continuação)

outros aspectos da biografia e obra de Ezelino podem ser conferidos na referência indicada na seção **Amplie seus conhecimentos**.

Amplie seus conhecimentos

- ALMEIDA, Angela. *Quando a pele incendeia a memória*: nasce um fotógrafo no sertão do século XIX. Natal: EDUFRN, 2019.

Esse livro apresenta os trabalhos da pesquisadora Angela Almeida sobre a vida e a obra de José Ezelino da Costa e como suas fotografias retratavam o cotidiano, a realidade social e a identidade cultural da região em que morava, no Seridó, no Rio Grande do Norte, durante o século XIX. A pesquisa de Almeida é um importante trabalho de resgate da memória de Ezelino.

- No Brasil, o precursor dos processos químicos de reprodução de imagens foi o francês Hércules Florence. Em 1830, ele desenvolveu a poligrafia, que consistia em um método de impressão em cores semelhante ao mimeógrafo (tipo de impressora manual muito utilizada em escolas durante os séculos XIX e XX). Em 1833, com a colaboração do boticário Joaquim Corrêa de Mello (1816-1877), Florence desenvolveu um método de impressão em papel com base nos originais registrados em vidro, obtendo cópias por contato. Seu sistema de impressão por contato em negativo recebeu o nome de *photographie* (fotografia).

- Comente com os estudantes que José Ezelino, fotógrafo apresentado no boxe **Conhecendo o artista**, começou seu trabalho em um momento em que a fotografia ainda não era amplamente difundida e as referências de outros fotógrafos eram escassas. Ainda assim, os pesquisadores de sua obra afirmam que ele conseguiu encontrar um estilo próprio, retratando os afrodescendentes da região em que morava com delicadeza e dignidade. Se possível, mostre fotografias de José Ezelino para que eles possam reconhecer seu trabalho e criar repertório fotográfico.

- Além de fotógrafo, José Ezelino era musicista, tocava instrumentos de sopro e gostava principalmente de música sacra e jazz. Esse e

(Continua)

Destaques BNCC

• Para vivenciarem a construção de uma câmara escura, os estudantes precisam exercer a curiosidade em um processo de investigação, contemplando a **Competência geral 2**. Com base nisso, eles podem experimentar a percepção dos elementos constitutivos da fotografia, contemplando a **Competência específica de Arte 4**.

• Apurar a percepção das formas por meio da observação, com imagens captadas por uma câmara escura, desenvolve a habilidade **EF15AR02**. A construção da câmara escura constitui uma forma de experimentação e criação em artes visuais que pode ser vivenciada de forma individual ou coletiva, em uma ação exploratória pelos espaços da escola, possibilitando o desenvolvimento das habilidades **EF15AR04** e **EF15AR05**.

• Para a realização da atividade 1, é importante que os estudantes respeitem as orientações presentes no **Livro do Estudante**. Explique-lhes que a montagem de uma câmara escura com caixa de papelão é um processo rápido, porém delicado, e que deve ser feito com atenção. Faça a leitura de todas as etapas previamente, junto aos estudantes, e após a leitura pergunte se restaram dúvidas de como executar alguma das etapas. Encoraje a autonomia durante a realização da atividade, mantendo a percepção na possibilidade de alguns precisarem de auxílio individualizado.

• Oriente que a etapa **A** seja feita por um estudante de cada vez, para que você possa acompanhar a utilização da tesoura com pontas arredondadas para o corte do círculo maior.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

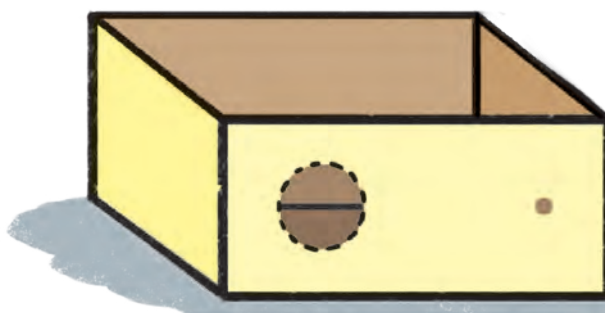
1. Vimos como a câmara escura foi importante para a invenção da fotografia. Agora, que tal você fazer a própria câmara escura? Para isso, leia as etapas a seguir.

MATERIAIS

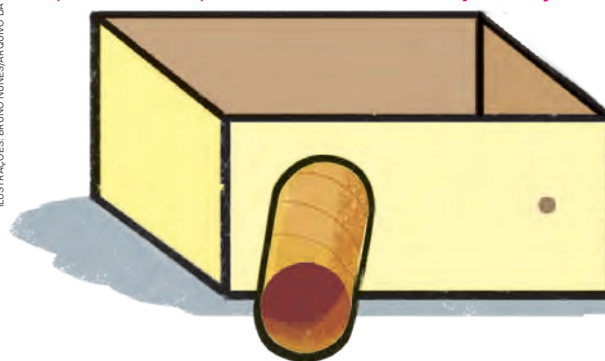
- caixa de papelão
- folha de papel sulfite
- tinta guache preta
- tesoura com pontas arredondadas
- rolo de papel higiênico
- pincel
- cola escolar
- fita isolante

- A. Com o lápis, desenhe o contorno do rolo de papel higiênico na parede externa da caixa. Depois, recorte sobre o traço.

CUIDADO: Tome cuidado ao manusear a tesoura. Se necessário, peça ajuda ao professor e lembre-se de guardá-la assim que terminar a atividade.



- B. Na mesma parede, faça um pequeno furo utilizando a ponta do lápis, conforme a imagem.

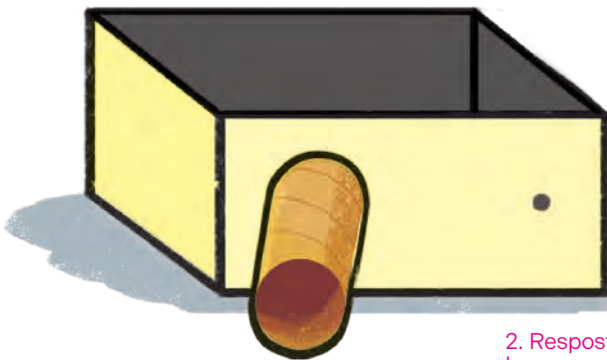


- C. Encaixe o rolo de papel higiênico no recorte.

ILUSTRAÇÕES BRUNO NUNES/ARQUIVO DA EDITORA

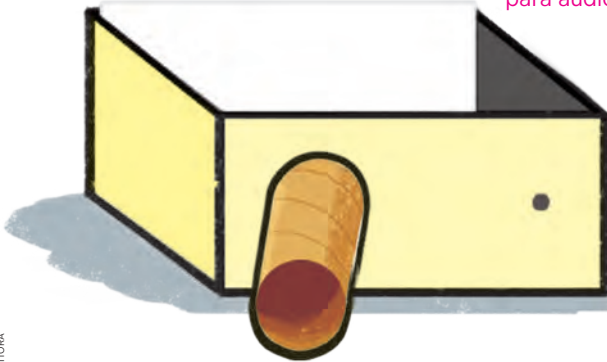
1. Resposta pessoal. Esta atividade leva os estudantes a praticarem as ações educativas comportamentais para artes visuais de **compor, traçar, recortar, perfurar e pintar**.

- O orifício, descrito na etapa **B**, deverá ser feito com um lápis ou uma caneta, a um palmo de distância do recorte feito, para que a cabeça do observador não impeça a passagem de luz.
- Na etapa **C**, o rolo de papel higiênico funcionará como um visor, por isso é importante fixá-lo bem, com fita isolante, evitando a entrada de luz nas bordas entre o rolo e a caixa.

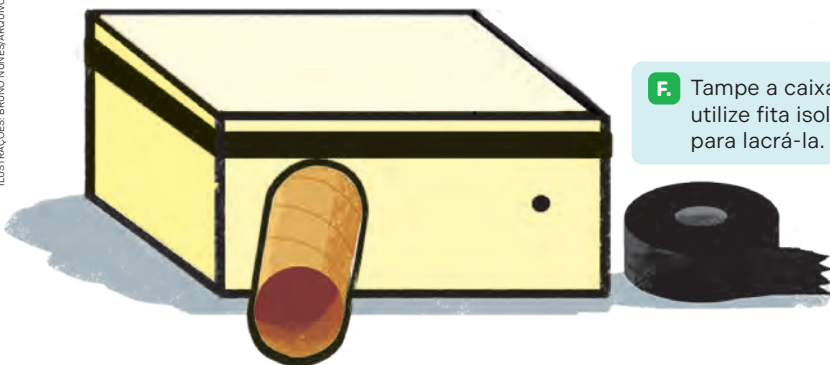


D. Pinte as paredes internas da caixa com tinta guache preta ou encape com papel preto.

2. Resposta pessoal. Esta atividade leva os estudantes a realizarem as ações educativas comportamentais para audiovisual de **olhar e enquadrar**.



E. Cubra a parede interna oposta aos furos com uma folha de papel sulfite branca.



F. Tampe a caixa e utilize fita isolante para lacrá-la.

2. Com a câmara escura em mãos, caminhe pela escola e observe as imagens que serão formadas dentro dela. Experimente diferentes modos de enquadrar os detalhes à sua volta.

23

- Na etapa **D**, explique-lhes que a pintura interna é importante para evitar o excesso de luminosidade dentro.
- Tão importante quanto a pintura do interior é o sulfite branco no fundo da caixa, especificado na etapa **E**, para que a imagem possa ser projetada na superfície do papel.
- Para a etapa **F**, comente a importância de vedar a caixa para que a luz entre apenas pelo furo destinado a isso.

Saberes integrados

A atividade **2** desta página possibilita uma integração com **Ciências**, ao salientar um aspecto importante para orientar os estudantes: a luz formará uma imagem invertida. Ressalte a eles que a qualidade da imagem projetada dentro da câmara escura estará condicionada à intensidade luminosa do espaço em que ela estiver, ou seja, quanto mais luz do lado de fora da câmara, maior a qualidade da imagem.

De posse da câmera escura, de modo a incentivar a experimentação e a investigação, inicie a atividade **2** levando-os para uma área externa à sala de aula que tenha boa luminosidade natural, pois a luz artificial não conseguirá gerar uma imagem policromática. Incentive os estudantes a explorarem diferentes espaços e leve-os a perceber a importância da intensidade luminosa na qualidade da imagem gerada.

Mais estratégias

Para promover a inclusão de estudantes cegos, oriente-os a realizar a atividade **2** em duplas. Nesse caso, diga para o estudante cego orientar o colega para onde apontar a câmara escura, para o outro fazer uma audiodescrição daquilo que observa. Desse modo, o estudante cego pode

orientar que os objetos e espaços ao redor sejam enquadrados de diferentes maneiras, conforme aquilo que ouve da audiodescrição do colega.

Peça que o restante da turma faça a atividade dessa forma também, com um orientando o que deverá ser enquadrado e outro descrevendo o que observa.

Destaques BNCC

- O conteúdo das próximas páginas convida os estudantes a refletirem sobre o papel da luz, reconhecendo-a como elemento constitutivo da arte. Além disso, durante as atividades, ao lerem imagens de diferentes contextos e artistas, analisando seus modos de fazer que exploram a luz e a projeção de sombras, eles desenvolvem aspectos das habilidades **EF15AR01** e **EF15AR02**.

- Oriente os estudantes na leitura da imagem. Peça que relatem o que veem e pensam sobre essa obra de Caravaggio. É importante apresentar outras obras para que eles consigam estabelecer um parâmetro de comparação entre as obras do próprio artista. Em seguida, comente o tema da pintura de referência no livro. Diga que se trata de um tema religioso e que essa escolha se deve ao período histórico em que foi feita. A pintura tem como referência uma passagem bíblica em que Cristo, na parte direita da pintura, aponta o dedo indicando a escolha de Mateus para segui-lo. Foi encomendada para decorar a capela Contarelli em San Luigi dei Francesi, em Roma, onde ainda se conserva.

- Ao final, retome a leitura de imagem para que os estudantes analisem os aspectos visuais, as personagens e o ambiente no qual estão inseridos, de acordo com o que conheceram sobre a obra e o artista. A intenção é que eles consigam perceber que a imagem foi composta com base nas interpretações do artista de determinada narrativa e que o modo de pintar está relacionado às suas carac-

A luz como elemento expressivo

A **luz** é essencial não só para a fotografia, mas também para outras formas de artes visuais. Ao longo da história, muitos artistas recorreram à luz para se expressar, criando cenas bonitas, dramáticas ou misteriosas.

Um desses artistas foi o pintor italiano Michelangelo Merisi, conhecido como Caravaggio (1571-1610), que fez pinturas em um **estilo artístico** chamado **Barroco**. Uma das principais características de suas obras é a maneira como representa a luz para dar sensação de **volume** nas personagens e nos lugares que retratou.

Observe a seguir uma obra de Caravaggio. Repare como o foco da luz destaca os gestos e as expressões nos rostos das personagens.

Estilo artístico: conjunto de características em comum que aparecem nas obras de determinado artista, grupo, escola ou região.

Volume: em artes visuais, é a característica que torna um objeto tridimensional, ou seja, com altura, largura e profundidade. O volume está presente em esculturas e objetos, mas também pode ser representado em pinturas e desenhos por meio de técnicas que exploram a luz e a sombra, por exemplo.

INFOGRÁFICO CLICÁVEL BARROCO



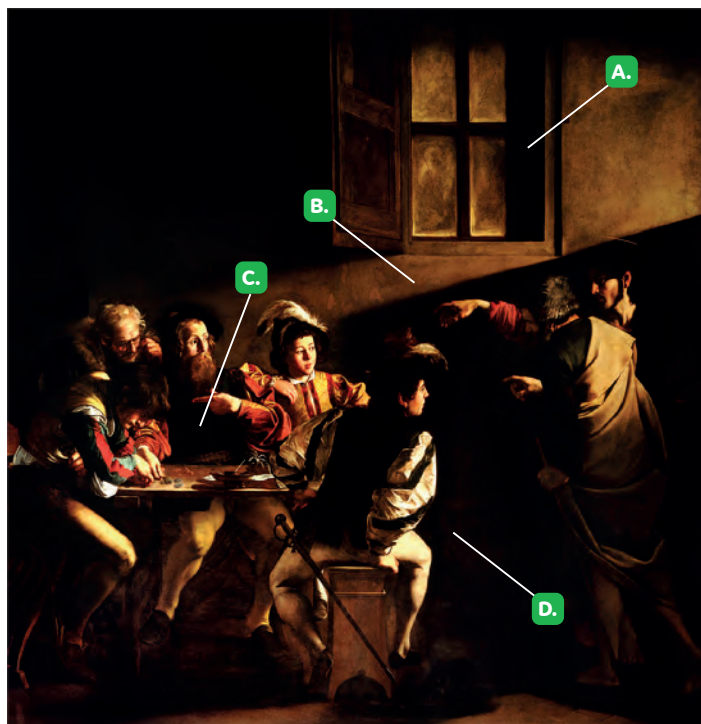
Vocação de São Mateus, de Caravaggio. Óleo sobre tela, 322 cm x 340 cm. 1599-1602. Capela Contarelli, Roma, Itália.

24

terísticas pessoais e ao período histórico em que ele viveu.

- Solicite a cada estudante que produza um pequeno texto sobre a leitura que faz da imagem. Oriente-os a observar todos os elementos das personagens (cenário, trajes, expressões faciais e corporais) e as áreas de claro e escuro que se espalham pela cena.

1. Observe alguns detalhes da obra de Caravaggio e leia as frases a seguir. Depois, escreva no caderno cada uma dessas frases, indicando a que detalhe da pintura ela se refere. Ao final, explique a si mesmo como a luz interfere na sua percepção do quadro.



Vocação de São Mateus, de Caravaggio. Óleo sobre tela, 322 cm x 340 cm. 1599-1602. Capela Contarelli, Roma, Itália.

- A iluminação ajuda a direcionar os olhos do espectador para a figura de Mateus, à esquerda.
- Esse efeito é causado pela diagonal criada pela luz, que acompanha o dedo da personagem, à direita. **1. Respostas nas orientações ao professor.**
- Apesar de ter uma janela no ambiente, não é por ela que entra luz, e sim por outra área na lateral da pintura.
- Nessa obra, as áreas encobertas pelas sombras ajudam a destacar as áreas iluminadas, trazendo sensação de volume para as personagens.

25

• Utilize a atividade **1** como forma de aprofundar a leitura da imagem com os estudantes, chamando a atenção deles para os detalhes que possibilitam perceber o uso das luzes e sombras para criar efeito de volume. Para isso, faça a atividade de maneira coletiva com a turma, lendo com eles cada uma das alternativas e incentivando-os a compará-las com os detalhes destacados.

Resposta

- 1. A.** Apesar de ter uma janela no ambiente, não é por ela que entra luz, e sim por outra área na lateral da pintura.
- B.** Esse efeito é causado pela diagonal criada pela luz, que acompanha o dedo da personagem, à direita.
- C.** A iluminação ajuda a direcionar os olhos do espectador para a figura de Mateus, à esquerda.
- D.** Nessa obra, as áreas encobertas pelas sombras ajudam a destacar as áreas iluminadas, trazendo sensação de volume para as personagens.

• Ao final da atividade, incentive os estudantes a aplicarem a estratégia **Autoexplicação**, elaborando um roteiro de perguntas para si mesmos para explicarem como a luz pode criar significados em uma pintura ou fotografia. Depois, permita que eles apresentem suas ideias de forma oral. Essa estratégia contribui para o desenvolvimento de habilidades de síntese, elaboração

(Continuação)

de raciocínios, relação entre conteúdos e comunicação. Ela auxilia principalmente na assimilação de conteúdos mais abstratos. Incentive os estudantes a exercitarem-na sempre que possível. Por meio dessa dinâmica de perguntas, eles poderão ter mais facilidade em refletir sobre seus conhecimentos e elaborar autoexplicações.

Mais atividades

- Para tornar o conteúdo mais compreensível, oriente os estudantes na realização da atividade proposta conforme as orientações a seguir.
- Limitando a entrada de luz, proponha que os estudantes iluminem com lanternas determinado objeto da sala de aula. Incentive-os a explorar ângulos e distâncias diferentes.
- Peça que iluminem o objeto apenas frontalmente, como na iluminação geral. Faça-os perceber que essa luz permite

(Continua)

ver quase todo o objeto, mas a sensação de volume se perde. Depois, peça que direcionem a luz por trás. Assim, o objeto ganha volume, mas seus detalhes ficam pouco visíveis. Oriente-os a explorar outras formas de iluminar o objeto.

• Após as experiências, organize os estudantes em grupos e oriente-os a fotografar objetos e os colegas sob os efeitos de iluminação que criaram. Salve essas fotos em um arquivo para retomar posteriormente os trabalhos sobre luz e sombra, agora com direcionamento para a fotografia.

Destaques BNCC

• Nas atividades **2** e **3**, ao formularem argumentos embasados na observação e leitura de uma obra de arte, os estudantes desenvolvem a **Competência geral 7** e a habilidade **EF15AR02**.

• Nas atividades **4** a **7** da página **27**, ao explorar uma experiência de composição visual pautada na iluminação, envolvendo fotografia e desenho, para demonstrar seu olhar sobre o espaço escolar, desenvolve-se com os estudantes a **Competência específica de Arte 4** e as habilidades **EF15AR04** e **EF15AR05**. A **Competência geral 7** e a habilidade **EF15AR06** também são contempladas ao propor um diálogo explicativo e crítico sobre os processos de produção.

• Artemisia Gentileschi (1593- 1656) foi uma pintora do Barroco italiano, reconhecida pela dramaticidade de suas obras, pelo uso de efeitos de luzes e sombras e pela representação de diferentes histórias e alegorias com foco no ponto de vista das personagens femininas envolvidas. Ela fez também alguns autorretratos abordando diferentes temas, como *Autorretrato como a alegoria da pintura* (1638), *Autorretrato como tocadora de alaúde* (1615-1617) e *Autorretrato como uma mártir* (1615).

• Inicie a condução das atividades **2** e **3** solicitando aos estudantes que leiam em voz alta o enunciado da atividade e as alternativas relacionadas à análise da imagem.

• Oriente-os a fazer a leitura da imagem, perguntando o que eles observam e onde percebem a presença de luz na obra. Questione também qual foi o primeiro elemento que eles notaram quando olharam a imagem e leve-os a perceber se esse elemento lhes parece mais iluminado ou não.

- 2.** Na história das artes visuais, o uso da luz por parte dos artistas começou com a pintura. A imagem a seguir é uma pintura do século 17, produzida pela pintora italiana Artemisia Gentileschi (1593-1653). Observe como a artista usou a luz para valorizar o tema da obra.



1 O nascimento de São João Batista, de Artemisia Gentileschi. Óleo sobre tela, 164 cm x 258 cm. 1635.

Descreva a cena em seu caderno. Depois, copie no caderno as frases que, melhor descrevem os efeitos visuais criados pela luz nessa pintura.

- a)** Cria sensação de volume e profundidade no espaço.
- b)** Direciona o olhar do espectador.
- c)** Cria um ambiente teatral na cena.
- d)** Valoriza as expressões das personagens.
- e)** Cria sensação de volume na imagem.
- f)** Destaca as áreas iluminadas pelo contraste com a sombra.

2 e 3. Respostas nas orientações ao professor.

EXPLICAR A UM COLEGA

- 3.** Na atividade anterior, você escolheu as frases que melhor descreviam o papel da luz na pintura analisada. Agora, converse com os colegas e explique por que escolheu cada uma delas.

26

Respostas

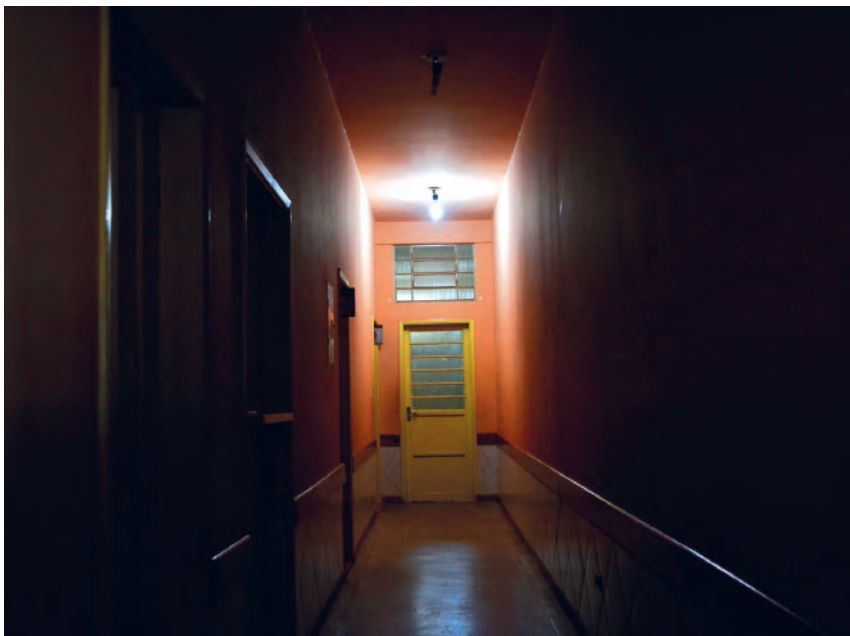
2. Respostas pessoais. As alternativas estão todas corretas e são sugestões que podem fomentar a análise com os estudantes com relação à leitura da imagem. Se considerar pertinente, sugira outros pontos de partida para conduzir a análise da pintura.

3. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes exercitem a argumentação, explicando suas escolhas durante a leitura da imagem. Incentive-os a compartilhar suas respostas e, durante a conversa, mostre outras imagens nas quais a luz seja eviden-

ciada, a fim de ampliar a percepção deles sobre esse elemento. A estratégia de estudo **Explicar a um colega** contribui para o desenvolvimento de habilidades de síntese, elaboração de raciocínio, relação entre conteúdos, comunicação e socialização. Oriente-os a refletir sobre o assunto estudado. Em seguida, eles podem se organizar em duplas e cada um deve ter seu momento de explicar ao outro o que entendeu. Após as duas explicações, eles podem dialogar, expondo dúvidas e refletindo juntos sobre o tema.

4 a 7. Respostas pessoais. Comentários nas **orientações ao professor**.

4. Com a fotografia, podemos retratar o nosso cotidiano de maneira artística, expressando ideias, sentimentos e sensações. Observe com atenção a imagem a seguir. Depois, escreva no caderno o que você percebe nela.



A. C. LOPES PHOTO

Corredor, de A. C. Lopes. Fotografia. 2018.

5. Inspirado na imagem anterior, fotografe detalhes de sua escola que chamam a sua atenção. Tente usar a luz como um elemento para expressar sentimentos, ideias ou sensações.



Nesta atividade, compartilhe os equipamentos necessários com os colegas!

6. Junte-se a um colega para compartilhar uma das fotos que você fez. Em seguida, em uma folha à parte, crie um desenho buscando representar e valorizar o efeito de iluminação que o colega criou. Para isso, experimente traçar, pontilhar e colorir seu desenho de maneiras diversas. O colega fará o mesmo com a sua foto.
7. Agora, que tal conhecer as fotos dos demais colegas? Com respeito, faça críticas construtivas e elogios ao trabalho de cada um, explicando seu modo de pensar. Mostre também o seu trabalho, explicando como explorou a luz.

27

Repostas

4. Resposta pessoal. Oriente os estudantes a observarem a imagem e a pensarem em um tema para ela, de modo individual, para compartilhar posteriormente com os colegas. A resposta deve contemplar todos os aspectos observados e imaginados com relação à imagem, considerando os elementos presentes, especialmente a luz.

5. Resposta pessoal. Verifique a possibilidade de providenciar dispositivos que tenham câmeras fotográficas e, se necessário, divida os estudantes em grupos para usá-los. Acompanhe-os pelos espaços da escola, para que produzam as fotografias, incentivando-os a prestar atenção na iluminação do local. Essa atividade leva os estudantes a praticarem as ações educativas conceituais de **identificar** e **imaginar**; as ações educativas atitudinais de **compartilhar**; e as ações educativas comportamentais para artes visuais de **fotografar** e **experimentar relações entre tecnologia e artes visuais**.

6. Resposta pessoal. Auxilie os estudantes mostrando alguns desenhos em que a luz esteja representada, para que eles possam visualizar possibilidades. Essa atividade leva os estudantes a praticarem as ações educativas atitudinais de **trocar**, **experimentar**, **criar** e **valorizar**; e as ações educativas comportamentais de artes visuais de **criar**, **desenhar**,

(Continua)

(Continuação)

pontilhar, traçar e colorir.

7. Resposta pessoal. A atividade leva os estudantes a praticarem as ações educativas conceituais de **apreciar** e **argumentar**; assim como as ações educativas atitudinais de **respeitar**, **admirar**, **socializar** e **autoavaliar-se**.



Atitude legal

Verifique a disponibilidade de equipamentos para a realização da atividade 5. Caso não haja na escola câmeras ou

tablets para todos, você pode promover o compartilhamento de equipamentos entre os estudantes, incentivando uma postura colaborativa entre todos. Oriente-os em relação ao manuseio da câmera, auxiliando-os a encontrar diferentes enquadramentos para registrar os efeitos de luz pretendidos.

- Caso os estudantes não tenham acesso a equipamentos fotográficos, a atividade 5 pode ser adaptada para a realização de um desenho de observação. Oriente-os a escolher detalhes da escola e a representá-los usando o contraste entre luz

e sombra como recurso. Dessa forma, a proposta mantém o foco na percepção da luz como elemento expressivo, mesmo sem o uso da fotografia.

Mais estratégias

- Para promover a inclusão de estudantes cegos ou com baixa visão, você pode incentivar os colegas que fizeram dupla com eles nas atividades 6 e 7 a descreverem as fotos tiradas.

• Proponha aos estudantes que façam a leitura do conteúdo desta página. Em seguida, retome que as sombras podem criar um efeito de profundidade, volume e massa.

• Ao lerem a primeira imagem da página, explique-lhes que existem dois tipos de sombras, a própria e a projetada. Com base na observação da imagem, questione-os sobre o que são elas e quais são as diferenças. Em seguida, sugira uma expedição pela sala de aula ou pela escola e peça-lhes que analisem os objetos, a fim de verificarem a ocorrência dos dois tipos de sombra.

• Na questão 1, espera-se que os estudantes, com base nas informações que obtiverem sobre a imagem e o contexto que a gerou, desenvolvam suas habilidades de observação, percebendo a importância da sombra para a construção dramática da cena e que ela valoriza o gesto da personagem. Desafie-os a pensar sobre o que o autor pretendia com essa projeção. Para isso, faça algumas perguntas, como: "Ao olhar essa imagem, que tipo de personagem vocês acham que o Dr. Caligari é?"; "O que os fez chegar a essa conclusão?". Explique que ele é uma espécie de vilão no filme.

Criando com sombras

Vimos como a luz pode dar a sensação de volume e profundidade ou até destacar partes importantes da imagem. Isso acontece porque, para a luz brilhar, ela precisa de algo que é o seu oposto: a sombra. É no contraste entre a luz e a sombra que esses efeitos são alcançados.

Podemos classificar as sombras em dois tipos: as próprias e as projetadas. A **sombra própria** é aquela que dá sensação de volume nas imagens. Essa sombra aparece no próprio objeto quando uma fonte de luz incide sobre ele, formando as zonas mais escuras.

Já a **sombra projetada** acontece quando a luz ilumina um objeto e forma uma sombra em alguma superfície, como o chão ou a parede. Vários artistas usam a sombra projetada para criar suas obras.

Foto de aspargos em uma caneca para exemplificar os tipos de sombra: própria e projetada.



YULIA REZNIKOV/MOMENT/GETTY IMAGES

A sombra projetada também está presente no cinema. O diretor Robert Wiene (1873-1938), por exemplo, usou a sombra projetada para criar cenas do filme *O gabinete do Dr. Caligari*. Lançado em 1920, ele é considerado um dos primeiros filmes de terror da história. Suas sombras intensas, exploradas pelo jogo de luz, criaram um efeito dramático. Na cena a seguir, reconhecemos o protagonista, Dr. Caligari, com a sua sombra projetada na parede.



O gabinete do Dr. Caligari, de Robert Wiene. Alemanha, 1920 (71 min).

1. Observando a imagem anterior, que sensação a sombra projetada transmite a você? **1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que a sensação é referente à atmosfera de suspense que a sombra evoca ao fazer as mãos da personagem terem a aparência de garras.**

28

Mais atividades

- Para aprofundar nos estudantes a percepção dos efeitos de luz e sombra, proponha a realização de um desenho de observação. Para isso, utilize sólidos geométricos em dois ambientes de luminosidades distintas, que podem ser a sala de aula e o pátio da escola, por exemplo.
- Toda a atividade deve ser desenvolvida em um período controlado. Para isso, sugere-se a divisão do exercício em duas etapas de vinte minutos em cada espaço selecionado.

- Leve os estudantes para cada um dos espaços selecionados e organize-os em um semicírculo em torno de uma mesa.
- Disponha na mesa o sólido a ser observado. Oriente-os a buscar reproduzir no papel a forma e as áreas de sombra resultantes da incidência da luz sobre os sólidos.
- Ao final, exponham os desenhos na sala de aula para que todos possam observar como cada um representou as sombras do sólido escolhido.

Cada fotógrafo tem seu estilo!

Uma foto não é apenas um registro do dia a dia. Ela também revela as cores e formas preferidas do fotógrafo, os temas que ele gosta de retratar e até o jeito como percebe o mundo. Assim, a fotografia também pode nos mostrar o estilo do fotógrafo.

Para podermos encontrar nosso estilo como fotógrafos, vamos estudar alguns elementos da fotografia.

Planos e ângulos na fotografia

Como qualquer forma de expressão artística, a fotografia também tem seus elementos básicos. Dois deles são o plano e o ângulo.

O **plano** é a maneira como a imagem é enquadrada, ou seja, o quanto observamos de perto ou de longe o que está sendo retratado. Observe alguns exemplos a seguir.



Primeiro plano.



Plano médio.



Plano americano.



Plano geral.

1. Preste atenção nas imagens a seguir. Qual delas está em plano geral? Anote no caderno. **1. Resposta: Imagem A.**



Adulto e criança ao ar livre.



Criança sorrindo.

2. E qual é o plano da outra imagem? **2. Resposta: Primeiro plano.**

29

Destaques BNCC

• Ao abordar os elementos da linguagem fotográfica, desenvolve-se a habilidade **EF15AR02**. Trocar entendimentos e perceber os sentidos plurais que podem surgir das impressões de cada um apura aspectos da habilidade **EF15AR06**.

• A fim de tirar o melhor proveito das atividades **1** e **2**, peça aos estudantes que descrevam o que percebem nas imagens e quais impressões elas causam. Proponha que eles releiam as informações sobre planos e depois observem as imagens, buscando refletir sobre algumas questões, como: “Por que o fotógrafo escolheu este plano?”; “Qual efeito o plano da foto exerce sobre o leitor?”; “O que ele queria mostrar com a imagem?”; “A escolha do plano interferiu nisso?”; “Por quê?”. Com base nas considerações deles, ressalte que o conhecimento dos planos possibilita fotografar de forma consciente, estabelecendo escolhas, e não simplesmente clicando o botão da câmera fotográfica.

• Utilize a imagem **A**, em que duas pessoas estão jogando bola, para explicar as escolhas que o fotógrafo pode fazer ao tirar uma foto. Comente que na imagem podemos ver duas pessoas jogando bola em um gramado com árvores ao fundo, o que parece ser um parque, mas, se a foto mostrasse apenas os pés, a bola e uma pequena

(Continua)

(Continuação)

parte do gramado, a percepção de quem vê a foto seria outra: poderíamos imaginar que as pessoas estão jogando bola em um parque que existem outras pessoas jogando etc. Leve os estudantes a perceberem que um plano geral mostra uma narrativa mais abrangente, em que se pode ver o espaço, o que as pessoas estão fazendo nesse

espaço e quantas pessoas são. Explique-lhes que, quanto mais próximo do elemento fotografado, temos uma percepção menor do espaço ao redor e focamos mais em um detalhe. Esse tipo de elemento auxilia o fotógrafo ao pensar na composição que deseja fazer na imagem.

• Explore as imagens da página e a abordagem que elas fazem sobre o plano e o ângulo fotográfico. Para aprofundar o emprego desse conhecimento, selecione alguns trabalhos de fotógrafos em que estejam presentes os quatro planos e os quatro ângulos estudados neste tópico. Para isso, você pode escolher algumas imagens do acervo fotográfico indicado em **Amplie seus conhecimentos**.

• Na atividade **3**, solicite que os estudantes façam a leitura da foto, observando a disposição da figura para que entendam a posição do fotógrafo em relação ao objeto.

• Na atividade **4**, é importante que os estudantes analisem a característica compositiva da fotografia e percebam que os ângulos mergulho e zenital são aqueles que retratam um objeto visto de cima. Porém, para que cheguem ao entendimento de que a foto apresentada retrata o ângulo de mergulho, é necessário explicar que o zenital se trata de um ângulo de 90° exatos, ou seja, com a câmera reta em oposição ao solo.

• Para chegarem a essa conclusão, pergunte o que observam na imagem e oriente-os a descobrir, durante a leitura, qual era o posicionamento do fotógrafo e da câmera no momento do registro. Após as respostas, auxilie os estudantes a relacionarem o termo **mergulho** com as características do ângulo. Caso perceba que algum deles está com dificuldade, explique que o mergulho é uma ação que ocorre de cima para baixo, tal qual a imagem tirada desse ângulo.

Mais atividades

• Proponha aos estudantes que explorem o espaço da escola fotograficamente. Para isso, eles terão de realizar registros empregando os quatro planos e ângulos fotográficos exemplifica-

Além do plano, o **ângulo** é outro elemento básico. Ele revela o lugar de onde a foto foi tirada, isto é, em que altura e posição a câmera estava.

3. Observe a foto a seguir. Qual é a posição do fotógrafo em relação à pessoa retratada?

3. Resposta: O fotógrafo está em uma posição elevada em relação à pessoa retratada.



Bicicleta, de Thomaz Farkas. Fotografia. Década de 1950, na cidade de São Paulo.

Conheça alguns tipos de ângulos fotográficos. Para isso, atente à posição da fotógrafa nas imagens a seguir.



Mergulho.



Contra-mergulho.



Frontal.



Zenital.

4. Qual é o nome do ângulo fotográfico utilizado na obra *Bicicleta*, de Thomaz Farkas?

4. Resposta: O nome do ângulo fotográfico utilizado nessa foto é mergulho.

30

dos neste tópico. Para essa atividade, oriente cada membro do grupo a fazer ao menos dois registros de dois ou mais planos e ângulos fotográficos.

• Transfira as imagens para uma única mídia (computador, *pen drive* etc.). Faça com a turma uma sessão de apresentação das fotos produzidas pelos estudantes. Caso não seja possível utilizar aparelhos eletrônicos para a atividade, organize previamente molduras retangulares de tamanho 8 cm x 10 cm, que podem ser feitas em papelão, para que eles possam explorar planos e ângulos dentro da moldura.

Amplie seus conhecimentos

• ACERVO fotografia. *Instituto Moreira Salles*. Disponível em: <https://ims.com.br/acervos/fotografia/>. Acesso em: 2 set. 2025.

Nesse acervo, é possível encontrar fotografias de artistas de diferentes épocas e nacionalidades. Organize previamente o material a ser mostrado para os estudantes, de forma a contemplar fotografias que dialoguem com o universo infantil e com o conteúdo proposto.

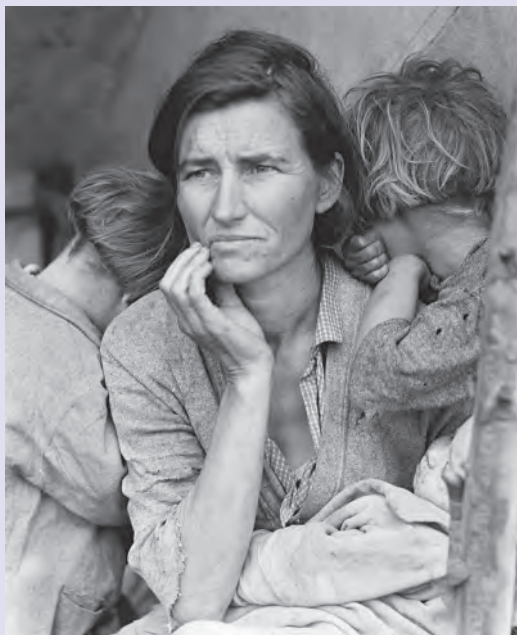


CONHECENDO A ARTISTA

Dorothea Lange (1895-1965) foi uma importante fotógrafa estadunidense. Ela ficou famosa por retratar pessoas comuns.

Na década de 1930, vários países passavam por um período de muita pobreza e desemprego, que ficou conhecido como **Grande Depressão**. Na época, Dorothea viajou por mais de 20 estados dos Estados Unidos fotografando as pessoas. Ela retratou pessoas em situação de rua, trabalhadores rurais muito pobres e migrantes que passavam por dificuldades.

Dorothea fazia fotografias que mostravam o mundo real com muita sensibilidade e respeito. Ela acreditava que, dessa forma, podia lutar para melhorar a vida das pessoas.



DOROTHEA LANGE - BIBLIOTECA DO CONGRESSO, WASHINGTON, D. C.

Mãe migrante, de Dorothea Lange. Fotografia. 1936. Biblioteca do Congresso, Washington, nos Estados Unidos.

1. Que sentimentos a foto anterior desperta em você? Explique como a fotógrafa conseguiu esse efeito levando em conta cada detalhe da imagem: o plano, o ângulo, além dos gestos e das expressões das pessoas.
2. Em sua opinião, a fotografia pode ajudar a denunciar problemas como a pobreza e a fome? Se sim, de que forma?

1 e 2. Respostas pessoais. Confira como conduzir estas atividades nas **orientações ao professor**.

31

Dorothea Lange é considerada uma das mais importantes fotógrafas estadunidenses. Como temática, ela trata de desempregados, imigrantes, pessoas em situação de rua e outros representantes de questões sociais; nesse contexto, tornou-se referência no desenvolvimento da fotografia documental. Em 1935, casou-se com o professor de Economia Paul Schuster Taylor (1895-1984) e, com ele, documentou a pobreza que acometia a zona rural do país e a exploração de trabalhadores migrantes. Suas produções fortes e marcantes estamparam os jornais dos Estados Unidos, o que a tornou um ícone na denúncia desses problemas sociais. Porém, por causa da abordagem crítica de sua obra, Dorothea teve grande parte de seu acervo apreendida pelo Exército.

Na atividade 1, incentive os estudantes a analisarem a foto, dando um tempo para que a observem atentamente. Faça uma leitura do plano e do ângulo apresentados na imagem, depois peça-lhes que comentem suas impressões sobre as expressões faciais e corporais das pessoas retratadas. Incentive-os a se basearem na observação dos detalhes da imagem para refletir sobre os sentimentos que ela desperta.

Na atividade 2, leve os estudantes a pensarem no que a imagem representa e peça que anotem essas impressões. Questione-os: "O que é possível perceber

(Continua)

(Continuação)

nela?"; "Que tipo de sensação ela desperta?"; "O impacto que ela causa pode ajudar a despertar a consciência para algumas questões sociais?". Oriente-os a perceber se a foto causou algum impacto na turma, se gerou debate ou reflexões, de forma que os temas fome ou pobreza foram discutidos e se isso poderia acontecer em outros ambientes em que essa foto seja apresentada.

Saberes integrados

O conteúdo possibilita uma integração com o componente curricular de **História** ao discorrer

sobre o contexto da Grande Depressão em que Dorothea Lange produziu seus registros fotográficos. Explique aos estudantes que momentos de crise econômica como esse têm profundo impacto na sociedade, muitas vezes levando as pessoas ao desemprego, à pobreza e à fome. Incentive-os a refletir sobre a importância de ações públicas e coletivas para enfrentar as desigualdades, de modo a trabalhar os objetivos de desenvolvimento sustentável 1, 2 e 10 e o tema contemporâneo transversal **Educação em Direitos Humanos**.

• Como um desafio de observação e descrição, oriente os estudantes a fazerem a leitura da imagem conforme as seguintes orientações.

- Solicite a eles que observem a imagem em silêncio e, depois, registrem no caderno tudo o que percebem. Reforce que devem fazer isso sem trocar informações com os colegas.
- Peça que contem quantas pessoas estão na cena, mas não fale que todas são a mesma pessoa. Incentive-os a perceber isso fazendo perguntas.
- Quando eles perceberem, pergunte como imaginam que o artista fez a imagem. Depois de responderem, diga que se trata de uma técnica de composição fotográfica chamada fotomontagem, que consiste em juntar partes de uma ou mais fotografias para criar outra imagem.
- Após a atividade de leitura da imagem e de os estudantes terem feito apontamentos sobre suas percepções, comente que a composição foi apresentada na Exposição Universal de Saint Louis, nos Estados Unidos, realizada no ano de 1904.
- O fotógrafo Valério Vieira acreditava que a fotografia não era apenas registro do real; portanto, suas obras misturavam técnicas, em especial o retrato com a fotomontagem. As principais características de suas fotos são o humor, a inventividade e a manipulação das imagens. Estabeleceu-se como fotógrafo em São Paulo e seu estúdio era famoso entre a sociedade paulistana.
- Por meio de múltiplas experimentações, Vieira explorou

A fotomontagem

Sabe quando vamos fotografar e escolhemos o que vai aparecer na frente, no fundo, à esquerda etc.? Chamamos isso de **composição**, que é a maneira como organizamos os elementos em uma imagem. Observe a imagem a seguir.



Fotomontagem de Valério Vieira. 1901. Coleção particular.

Essa composição foi criada pelo fotógrafo, pianista e compositor brasileiro Valério Vieira (1862-1941). É uma imagem bem-humorada, com trejeitos teatrais, na qual o próprio fotógrafo encena várias personagens.

Para conseguir esse resultado, Vieira combinou o retrato e a fotomontagem. Ele conseguiu multiplicar a própria imagem, aparecendo como músico, garçom, membro da plateia etc.

Nessa obra, o artista utiliza diferentes registros fotográficos de si mesmo para compor uma única imagem onde ele aparece diversas vezes. Desse modo, Valério rompe com a ideia de que a fotografia é um mero registro da realidade.

1. Quantas representações da imagem de Valério há nessa fotomontagem?

1. Resposta: Há 30 representações de Valério na imagem.

ÁUDIO

HANNAH HÖCH

Para aprender mais sobre fotomontagem, escute a faixa de áudio **Hannah Höch** e conheça uma das primeiras artistas a criar com essa técnica.

32

1. Professor, professora: O título da obra não foi inserido na legenda para não comprometer a atividade. Após os estudantes responderem à atividade 1, comente que o nome da fotomontagem apresentada é *Os trinta Valérios*.

as possibilidades técnicas da fotografia, desenvolvendo fotomontagens e painéis de grandes dimensões.

- Pergunte aos estudantes o que eles acharam da fotomontagem de Valério Vieira apresentada no livro e como ela poderia ser produzida atualmente. Leve-os a relacionar a possibilidade de utilizar novas tecnologias à criação de fotomontagens.

Amplie seus conhecimentos

• ELIAS, Érico Monteiro. As múltiplas faces de Valério Vieira. *Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material*, São Paulo, v. 29, p. 1-45, 2021. Disponível em: <https://revistas.usp.br/anaismp/article/view/169887>. Acesso em: 23 set. 2025.

O artigo sugerido apresenta a trajetória artística e social de Valério Vieira, bem como outras fotomontagens que podem ser apresentadas aos estudantes e auxiliar na condução do conteúdo proposto no livro.

O fotógrafo instantâneo

No começo do século 20, era comum encontrar uma figura nas praças das cidades: o **fotógrafo instantâneo**. Ele usava as chamadas câmeras caixote para fotografar as pessoas que quisessem comprar um retrato.

Com esse tipo de câmera, o fotógrafo registrava a imagem e, dentro do próprio caixote, havia um pequeno laboratório onde ele fazia a revelação.

Esses fotógrafos eram mais conhecidos como **fotógrafos lambe-lambe**. Provavelmente, o nome veio de um gesto que faziam durante a revelação: eles molhavam o dedo indicador com saliva para conferir se o filme fotográfico estava colocado da maneira correta na câmera.

A câmera caixote foi trazida para o Brasil por um fotógrafo italiano chamado Francisco Bernardi. No Brasil, os primeiros fotógrafos instantâneos eram, em sua maioria, imigrantes.



Fotógrafo instantâneo trabalhando no Jardim da Luz, na cidade de São Paulo, em 1964.

INFOGRÁFICO CLICÁVEL CÂMERAS ANALÓGICAS

33

Destaques BNCC

• O tema abordado nesta página possibilita discorrer sobre relações próprias do mundo do trabalho, contemplando, dessa maneira, aspectos da **Competência geral 6**. Além disso, ao reconhecerem o ofício do fotógrafo lambe-lambe como elemento significativo da cultura visual brasileira, os estudantes podem perceber sua inserção dentro do sistema das artes visuais. Isso ocorre porque ele age como um artesão da imagem, dominando todo o processo de criação fotográfica. Assim, também é possível promover o desenvolvimento de aspectos da habilidade **EF15AR07**.

• Explique aos estudantes que a câmera utilizada pelos chamados fotógrafos lambe-lambe consistia em um caixote de madeira, com uma lente adaptada em uma de suas faces. Em seu interior, havia dois compartimentos que funcionavam como tanques para revelação e fixação das fotos, por isso as câmeras costumavam ser tão grandes, para que os fotógrafos pudessem colocar as mãos dentro do caixote e revelar a imagem. Do lado de fora, acoplado à câmera, havia um pano preto que tinha como função proteger o interior da câmera da luz do Sol. Essa estrutura possibilitou aos fotógrafos o manuseio dos negativos no interior da câmera, em uma espécie de minilaboratório fotográfico para a revelação e a ampliação das fotos.

(Continua)

(Continuação)

• Se possível, mostre algumas imagens de fotógrafos lambe-lambe em atividade. Caso você tenha tido contato com essa forma de fotografia, comente suas impressões com os estudantes.

Mais atividades

• Explique aos estudantes que os fotógrafos lambe-lambe costumavam tirar fotos para o documento das pessoas, e era bastante comum fotos 3x4. Se possível, leve uma com essas dimensões para que eles

saibam o que significa. Depois, proponha a realização de um painel de fotos 3x4.

• Para esta atividade, avise os estudantes com antecedência para que eles levem uma ou mais fotografias 3x4 de familiares. Explique que todas serão colocadas no painel. Oriente-os a solicitar autorização dos retratados antes de trazerem as fotos para a atividade.

• No dia em que a atividade for realizada, incentive-os a analisar diferentes detalhes dos retratos: cabelo, olhos, nariz, boca, cor

da pele, olhar etc. Oriente-os a explorar diferentes formas de organizar as fotos no painel, que pode ter como base uma folha de cartolina ou papel kraft.

• Após esse exercício exploratório, conduza-os a uma reflexão sobre como somos diferentes, com traços físicos diferentes, abordando questões de identidade nacional e a diversidade étnica. Exponha aos estudantes que essa diversidade é estudada por diversos fotógrafos.

- Aproveite as informações do boxe **Pelo Brasil** para reforçar o quanto o trabalho de profissionais como os fotógrafos oiti pode fazer parte da identidade cultural e da memória de uma comunidade. Aborde também como novas tecnologias começam a ser incorporadas e a transformar as relações estabelecidas, como é o caso do uso de câmeras digitais e impressoras pelos fotógrafos oiti atualmente.

- Para aprofundar o tema do boxe **Espaços da arte**, peça aos estudantes que pesquisem mais informações sobre o Museu de Fotografia de Curitiba e que descubram outros museus e instituições que trabalham com acervos fotográficos no país. Solicite-lhes que exponham o nome dessas instituições e os seus acervos, descrevendo-os no caderno.

- Para as atividades **1 e 2**, peça aos estudantes que tentem descobrir também se em seu município há algum projeto ou instituição que preserve a memória local através de fotografias. Se possível, organize um trabalho de campo nessas instituições, instigando a curiosidade e a pesquisa sobre o tema.

1. Respostas pessoais. Se possível, aproveite esta questão para organizar com a direção da escola uma visita guiada a um museu, centro de pesquisa ou ponto cultural local onde haja a exposição de obras fotográficas, seja de teor artístico, seja jornalístico e/ou histórico.



PELO BRASIL

Em Aracaju, capital do estado de Sergipe, a fotografia lambe-lambe é chamada por outro nome: **foto oiti**. A história é curiosa. Na cidade, muitos fotógrafos instantâneos trabalhavam embaixo de oitizeiros, espécie de árvore bastante comum em uma praça chamada General Valadão.

Como as fotos produzidas ali tinham um custo bem menor do que as de estúdio e a revelação era feita na hora, a profissão ficou muito popular. Assim, os fotógrafos se tornaram presença confirmada na praça General Valadão entre 1930 e 1968.

Entretanto, a praça ficava em frente ao único hotel da cidade que poderia receber o presidente da época. Por esse motivo, em 1969, a foto oiti passou a ser proibida no local e os fotógrafos tiveram que se mudar para o Mercado Municipal de Aracaju, onde trabalham até hoje. Atualmente, eles não usam mais as câmeras caixote, mas ainda mantêm a tradição de fotos reveladas na hora, com câmeras digitais e impressoras.



Mercado Municipal Thales Ferraz, na cidade de Aracaju, em Sergipe, em 2018.

DELFIN MARTINS/PULSAR IMAGENS



ESPAÇOS DA ARTE

Sabia que em Curitiba, capital do Paraná, está um museu que tem fotos que vão desde 1880 até a atualidade?

O Museu da Fotografia foi criado em 1998. Hoje, ele conta com um acervo de mais de mil imagens produzidas por grandes fotógrafos brasileiros, como Sebastião Salgado (1944-2025), Cláudia Andujar (1931-) e Walter Firmo (1937-).



Museu da Fotografia, em Curitiba, no Paraná, em 2019.

ERIKA ALVES/FOTORENA

1. Existem lugares em que acontecem exposições de fotografias em sua cidade ou região? Quais são eles? Você já foi a algum desses locais?
2. Em sua opinião, qual é a importância de preservar e acessar acervos como esses?

34

2. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a refletirem sobre questões a respeito de preservação da memória histórica e identidade cultural de uma comunidade.

Saberes integrados

A visita proposta poderá ser feita em conjunto com o componente curricular de **História**, pensando a foto como registro documental e fonte histórica. Ao conhecerem esses espaços e perceberem a importância de seu trabalho na preservação da memória, é possível que os estudantes desenvolvam valores de pertencimento e o respeito pela história do município. Nesse caso, providencie as autorizações dos responsáveis e se certifique de verificar questões como transporte e segurança, bem como a acessibilidade do local escolhido.

1 e 2. Respostas pessoais. Confira nas **orientações ao professor** sugestões de uso desta atividade como instrumento de avaliação. Esta atividade leva os estudantes a praticarem as ações educativas para artes visuais de **compor, criar, colar e recortar**.
Faça as atividades no caderno.

ATIVIDADES

1. Você já sabe que para criar uma fotomontagem precisamos juntar duas ou mais fotografias em uma única imagem. Que tal fazermos isso com recortes de revistas e jornais?

Crie uma composição com recortes de fotos e colagens para representar uma paisagem. Para isso, leia as orientações a seguir.

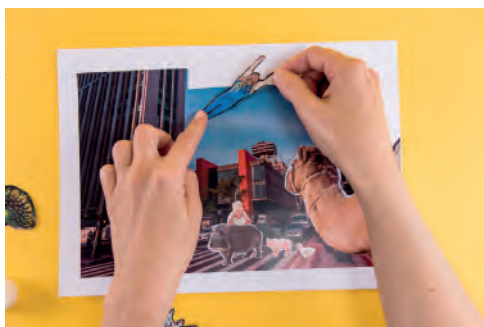
MATERIAIS

- papel sulfite
- tesoura com pontas arredondadas
- cola escolar
- recortes de encartes, revistas, jornais e similares

Cuidado: Peça ajuda ao professor ao manusear a tesoura e lembre-se de guardá-la assim que terminar a atividade.



Procure fotografias retratando elementos que você queira incluir em sua paisagem, como árvores, pessoas, animais etc. Depois, recorte os elementos que você vai utilizar para compor a paisagem.



Chegou a hora de fazer a sua composição. Primeiro, coloque cada um dos recortes na posição que você deseja. Depois, use a cola escolar para fixar cada um deles.

2. Quando as fotomontagens estiverem prontas, com a ajuda do professor, organizem uma exposição em um local onde todos tenham acesso.

ÁUDIO ZINE: FAÇA VOCÊ MESMO!

Para conhecer um tipo de publicação que geralmente utiliza composições feitas com recortes e colagens, escute a faixa de áudio **Zine: faça você mesmo!**.

Destaques BNCC

- Ao comporem uma fotomontagem com recortes e colagens, os estudantes desenvolvem as habilidades **EF15AR01** e **EF15AR04**, bem como as habilidades **EF15AR05** e **EF15AR06**, ao favorecerem a criatividade, o pensamento lógico e a imaginação em interação com os colegas.

- Durante a atividade **1**, incentive a criatividade dos estudantes, questionando-os sobre o que eles entendem por fotomontagem e se imaginam como poderão produzi-la com o material que têm em mãos. Proponha que eles experimentem planejar suas composições no papel antes de começar a colagem. Explique que depois de colar os elementos da composição não será possível mudar a disposição, portanto o teste prévio pode auxiliar no processo.

- Para a atividade **2**, peça que criem um nome para cada fotomontagem e, em seguida, proponha a organização de uma exposição com os trabalhos e uma posterior conversa sobre os resultados.

- Decida com a turma a melhor maneira de dispor os trabalhos pela sala de aula para a exposição. Para isso, é possível incentivar os estudantes a pensarem em agrupamentos temáticos e visuais considerando a circulação das pessoas a fim de apreciarem as fotomontagens.

35

Mais estratégias

- Para estudantes cegos ou com baixa visão, você pode providenciar materiais de diferentes texturas, de modo que possam orientar sua criação por meio do tato. Nesse sentido, além de recortes de jornais e encartes, eles podem experimentar materiais como papéis de diferentes espessuras, embalagens, barbantes e elementos naturais.

Acompanhando a aprendizagem

Objetivo

- Experimentar o fazer artístico por meio de uma fotomontagem.

Como proceder

- Avalie a participação dos estudantes desde a conversa inicial, passando pela apreensão e a realização de todas as orientações da atividade, bem como a criação da fotomontagem e dos nomes, além da montagem da

exposição. Todos devem participar ativamente de cada etapa.

- Finalize com uma roda de conversa e proponha uma autoavaliação, solicitando a cada um que escreva em um papel se fez a atividade de acordo com a proposta, se considera a sua imagem interessante e por quê. Por último, peça-lhes que avaliem a participação nessa produção, ou seja, se foi regular, bom ou excelente.

Objetivos

- Compreender como eram produzidos os filmes do cinema mudo.
- Aprender sobre os efeitos especiais.
- Conhecer a estrutura de uma produção cinematográfica.
- Compreender o que é trilha sonora.

Atividade preparatória

- Inicie incentivando os estudantes a compartilharem os filmes que já viram e de que mais gostam. Com base nos exemplos citados, incentive-os a discorrer sobre o que todos têm em comum, de modo que, por meio de uma análise comparativa entre as obras citadas, possam refletir sobre o que constitui um filme. Espera-se que eles percebam que filmes são constituídos, entre outras coisas, de imagens postas em movimento.
- Se possível, organize com a escola para levar os estudantes a uma visita a um cinema, cineclube ou centro cultural local que faça exibição de filmes. Utilize essa experiência para incentivá-los a discorrer sobre as características que percebem nessa arte.

- Aproveite o conteúdo da página para inteirar os estudantes de que as primeiras imagens em movimento captadas no Brasil foram feitas em 1898 por Affonso Segretto (1875-1919), migrante italiano recém-chegado no país, que com uma câmera a manivela, feita pelos irmãos Lumière, realizou uma filmagem da Baía de Guanabara no dia 19 de junho de 1898, data que hoje é considerada o Dia do Cinema Brasileiro.

A MÁQUINA DE ILUSÃO

Imagine a cena de uma estação de trem, onde as pessoas estão esperando para embarcar. O trem surge e vem chegando cada vez mais perto, em alta velocidade. Foi esse o primeiro filme da história.

Ele se chama *A chegada de um trem na estação* e foi produzido pelos franceses Auguste Lumière (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948), conhecidos como os irmãos Lumière. São apenas 55 segundos de filme, mas marcaram a história do cinema.

A chegada de um trem na estação foi exibido pela primeira vez em Paris, em 1895. Durante a exibição, enquanto o trem parecia estar se aproximando, os espectadores se assustaram, e muitos fugiram com medo de serem atropelados. Isso pode parecer estranho hoje em dia, mas precisamos lembrar que, naquela época, as pessoas nunca tinham visto imagens em movimento tão realistas assim.

Tudo isso foi possível graças a uma importante invenção dos irmãos Lumière: o cinematógrafo. Essa máquina, que funcionava com uma manivela, podia registrar as imagens em movimento e também projetá-las em uma tela.

Pôster de divulgação do primeiro sistema de projeção de filmes dos irmãos Lumière, 1895.



Cena do filme *A chegada de um trem na estação*, de Auguste e Louis Lumière, 1895.



1. A que filmes você já assistiu? Qual foi aquele que deixou você mais impressionado? Por quê?
 2. Vamos pesquisar em casa. Quais eram os filmes de que os adultos de seu convívio mais gostavam quando tinham a sua idade? Converse com eles sobre o assunto, anote os nomes de dois filmes e compartilhe com seus colegas.
- 1 e 2. Respostas pessoais. Comentários nas **orientações ao professor**.

36

Respostas

1. Respostas pessoais. Questione os estudantes sobre os gêneros de filmes de que gostam. Ao responderem, questione-os sobre o enredo, a fotografia e a trilha sonora. Ao apresentarem suas vivências, eles favorecem o planejamento das sequências de aulas abordando esse tema.
2. Resposta pessoal. Oriente os estudantes a fazerem o trabalho em duas etapas: primeiro, eles podem gravar as falas do entrevistado, ou anotá-las diretamente no caderno; em seguida, desenvolvem a produção de texto. Nesta etapa, cada um vai criar um texto informativo sobre os

dados coletados. Combine com a turma uma aula para leituras dos textos e discussão sobre os resultados. Para incentivar a convivência familiar, oriente-os a fazer, junto aos seus familiares, o registro escrito do que for conversado, por meio de perguntas como o nome e o gênero do filme, o local em que o viu e do que mais gostou. Ao cotejar os trabalhos, verifique também o traçado das letras e a ortografia das palavras. Caso identifique defasagens de escrita em algum estudante, busque orientá-lo em relação a questões como a pega do lápis e o traçado correto das letras ao escrever.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. No filme *A chegada de um trem na estação*, dos irmãos Lumière, a cena do trem se aproximando foi gravada em plano geral. Era uma câmera fixa, que foi colocada na plataforma da estação e que acompanhava os movimentos do trem. Mas, no cinema, também existe outra forma de causar a sensação de que algo se aproxima: basta movimentar a câmera ou regular a aproximação da lente para que ela fique cada vez mais perto do objeto, ou seja, podemos começar a cena com um plano geral até chegar a um primeiro plano. Observe o exemplo a seguir.



FOTOS: JOSÉ VITOR ELORZA/ASC MAGEIS

2. Agora, com uma câmera, você e seus colegas vão produzir sequências de planos de aproximação.

Lembre-se de que essa sequência começa com o plano aberto (com a câmera distante do objeto filmado) e se movimenta em direção ao primeiro plano (com a aproximação do objeto filmado).

Depois, compartilhem com os colegas as sequências de planos que vocês produziram e comparem os resultados.

1 e 2. Respostas nas **orientações ao professor**.

37

Destaques BNCC

- Ao experimentarem os planos fotográficos na prática, os estudantes poderão explorar diferentes teatralidades ao compreenderem que diferentes planos em vídeos cotidianos podem demonstrar uma narrativa, desenvolvendo, assim, aspectos das habilidades **EF15AR02** e **EF15AR19**. A utilização de equipamentos digitais para a realização da atividade e o compartilhamento de suas criações trabalham as habilidades **EF15AR26** e **EF15AR06**.

Respostas

1. Resposta pessoal. Oriente os estudantes a observarem atentamente a sequência de imagens, para que percebam as mudanças na aproximação dos planos e os tenham como exemplo para a atividade **2**.

2. Respostas pessoais. Ao conduzir a atividade, oriente os estudantes a comentarem os planos apresentados e observados na atividade anterior e, se necessário, relembre os conteúdos estudados no tópico anterior, **Uma caixa mágica**, relativos à fotografia. Pergunte se eles se recordam qual das imagens é referente aos planos: geral; plano americano; plano médio; e primeiro plano. Ao final, incentive o compartilhamento das produções em sala de aula.

- A atividade **2** leva os estudantes a realizarem a ação

(Continua)

(Continuação)

educativa conceitual de **conhecer**; as ações educativas atitudinais de **experimentar**, **compartilhar** e **praticar**; as ações educativas comportamentais para artes visuais **compor**, **fotografar** e **experimentar as relações entre tecnologia/recursos digitais e as artes visuais**; e as ações educativas para audiovisual **movimentar**, **enquadrar**, **fotografar** e **filmar**. Incentive o trabalho coletivo e colaborativo nessa atividade. Explique aos estudantes que o plano aberto se refere à primeira foto da página, ou seja, abrange mais espaço do que o plano geral que eles já conhecem.

Organize-os em grupos para montar uma cena de aproximação. Peça que, em um primeiro momento, montem a cena por meio de um desenho em uma folha sulfite, que deverá ser dividida em três quadros: quadro 1 (ponto mais distante/plano aberto), local de saída; quadro 2 (intermediário/plano médio), deslocamento de aproximação; e quadro 3 (ponto mais próximo/primeiro plano), chegada.

- Diga a eles para escolherem um tema cotidiano e montarem diversas sequências. Na filmagem, se preferir, marque com giz o local de saída e o local de chegada para

saber onde a câmera começa a filmar e onde ela para.

- Oriente a filmagem dos planos com o aparelho digital que faça vídeos na posição horizontal, pois esse é o padrão da janela do editor de vídeo e, conseqüentemente, de projeção. Para finalizar, organize um momento de exibição dos materiais filmados e discuta com os estudantes suas percepções e as relações que conseguiram estabelecer entre a exploração de planos com as cenas do filme *A chegada de um trem na estação*, dos irmãos Lumière.

Destaques BNCC

• Ao compreender alguns aspectos históricos dos primeiros filmes do cinema e seus recursos técnicos e expressivos, são contempladas a **Competência geral 1** e as **Competências específicas de Arte 1 e 2**.

• Conduza a análise da imagem e oriente os estudantes a perceberem o que ela mostra. Leve-os a notar que há um público assistindo a um filme e, no centro, entre a tela e a plateia, a presença de músicos que executam a trilha sonora que o acompanha. Saliente que, nessa época, além do uso de textos intercalados com imagem, para representar os diálogos e as passagens de cena, os cinemas de diferentes países adotavam diversas estratégias para a inclusão de som durante as projeções.

• Em 1926, foi lançado um sistema de áudio chamado *Vitaphone*, responsável pelo início do cinema falado. O sistema influenciou de maneira direta a produção cinematográfica. Dois anos após seu lançamento, 51% da produção de filmes estadunidenses já fazia parte do cinema falado.

• Os sons eram capturados em disco e sincronizados ao projetor durante a exibição, o que resultava em desgaste com o tempo e na perda de sincronia entre movimento labial e som. O sistema foi substituído por um processo de gravação do som em película chamado *sound on film*, sendo o som registrado nas laterais da própria película do filme.

• A partir da década de 1930, após o início do cinema falado, os gêneros cinematográficos se multiplicaram. A inteligibilidade dos diálogos tornou-se parte importante da encenação e os atores passaram por uma reeducação e treinamento vocal.

2. Resposta pessoal. Utilize a questão como forma de incentivar os estudantes a conhecerem mais sobre os equipamentos culturais presentes em sua região. Se possível, verifique com a direção da escola a possibilidade de levar a turma para um cinema, cineclube ou outro espaço que exiba produções cinematográficas. Observe a imagem a seguir. Nela, os músicos estão tocando ao vivo a trilha sonora de um filme.



Exibição do filme *Sherlock Jr.*, de Buster Keaton, acompanhada por músicos, em Nova York, nos Estados Unidos, durante a década de 1920.

1. Antigamente, as trilhas sonoras dos filmes precisavam ser feitas ao vivo. Por que você acha que isso acontecia? Compartilhe com a turma sua opinião.

2. No seu município ou região, onde acontecem exibições de filmes?

Quando o cinema foi inventado, não existia uma tecnologia que pudesse gravar os sons junto às imagens. Por isso, os filmes eram mudos, ou seja, não tinham diálogos gravados nem trilha sonora. Assim, nas salas de cinema, as cenas eram acompanhadas por músicos que tocavam a trilha sonora. Na tela, apareciam textos com diálogos entre as personagens ou explicações que ajudavam as pessoas a entender o filme.

Em alguns países, a falta de som era compensada de outras formas. No Japão, por exemplo, havia atores nas salas de cinema que narravam o que estava acontecendo e interpretavam as falas das personagens ao vivo. Eles eram chamados de *benshi*, palavra que significa “narrador” em japonês.

ÁUDIO O SOM NO CINEMA MUDO

Na época do cinema mudo, os filmes não tinham som, mas a música sempre esteve presente. Para saber mais sobre isso, escute a faixa de áudio **O som no cinema mudo**.

38

1. Sugestão de resposta: Porque na época a tecnologia existente não permitia a exibição de sons gravados junto às imagens.

• Comente com os estudantes que em 1907 foi construída a primeira sala destinada especificamente a exibições cinematográficas no Brasil e que nesse período era comum que os filmes retratassem a vida cotidiana das pessoas, principalmente dos familiares de quem os produzia.

Amplie seus conhecimentos

• OS ÓCULOS do vovô, de Francisco Santos. Brasil, 1913 (5 min).

O curta-metragem sugerido é considerado a mais antiga produção cinematográfica com

fragmentos preservados de que se tem registro no Brasil. Explique aos estudantes que muitas obras do cinema mudo, tanto brasileiro quanto mundial, foram perdidas por conta do armazenamento inadequado.

• SANGUE Mineiro, de Humberto Mauro. Brasil, 1929 (78 min).

Humberto Mauro e Carmen Santos foram alguns dos primeiros diretores de filmes ficcionais no Brasil. A obra de Carmem Santos como diretora foi quase toda perdida, porém é possível vê-la atuando no filme sugerido, de Humberto Mauro.

Os primeiros grandes diretores

No cinema, o diretor é o responsável por transformar uma história em um filme. Ele orienta os atores, decide como serão as cenas e organiza o trabalho da equipe. No começo do cinema, alguns diretores se destacaram. Um deles foi o inglês Charlie Chaplin (1889-1977). Chaplin dirigiu cerca de 90 filmes e também era ator. Ele criou Carlitos, uma personagem sensível e esperta, que se metia nas mais diversas confusões e encantou gerações de espectadores no mundo todo.

Como naquela época os filmes não tinham som, as personagens precisavam ter aparência, gestos e movimentos bem expressivos. Carlitos era assim: tinha um jeito de andar e alguns trejeitos muito marcantes. Ao interpretar essa personagem, Chaplin se mostrou um verdadeiro mestre da **pantomima**.

Pantomima: interpretação sem falas, apenas com gestos, expressões e movimentos do corpo.



Charlie Chaplin durante gravação do filme *A corrida do ouro*, em Truckee, nos Estados Unidos, em 1925.

Outro diretor muito importante do começo do cinema foi o austríaco Fritz Lang (1890-1976). Em 1927, ele dirigiu o filme *Metrópolis*, baseado em um livro que sua esposa, a atriz, cineasta e escritora alemã Thea von Harbou (1888-1954), estava escrevendo. A história se passa em um futuro cheio de máquinas, cidades enormes e robôs. O filme explora as sombras e as luzes, com efeitos especiais e cenários muito bem-feitos.



Representação da criação do cenário do filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, em 1927.



Cenário do filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, em 1927.

39

(Continuação)

do cenário, e a outra mostra o cenário no qual foram realizados os planos do filme.

- Mostre também outras imagens do filme *Metrópolis*, solicitando que eles observem especialmente os cenários e o uso de efeitos especiais. Peça que anotem como acreditam que esses elementos eram produzidos.

- O produtor e diretor de arte Erich Karl Heinrich Kettelhut (1893-1979) foi o responsável pelos efeitos visuais de *Metrópolis* e pela direção de *Die Nibelungen* (1924), sendo considerado um dos mais

importantes artistas do cinema alemão inicial. Desenvolveu sua carreira no cinema expressionista de seu país e tornou-se renomado na década de 1960, trabalhando em filmes e musicais de temáticas mais leves.

Amplie seus conhecimentos

- TEMPOS modernos, de Charlie Chaplin. Estados Unidos, 1936 (86 min).

O filme pode auxiliar na condução do conteúdo sobre cinema mudo e as criações

- Inicie a abordagem do conteúdo apresentando Charlie Chaplin e seu emblemático personagem Carlitos. Pergunte se algum dos estudantes conhece o artista e o que sabem sobre ele. Mostre-lhes imagens e uma seleção prévia de cenas de alguns filmes de Chaplin.

- Ressalte que para as produções são utilizados diversos truques que garantem o resultado visual esperado, mas que para isso são necessárias diversas etapas. Tudo tem início com a criação das personagens e o roteiro. São feitos esboços de como as cenas ficariam e, posteriormente, esses esboços são transformados em *storyboard*, com base no qual são construídos os cenários e os demais detalhes para as filmagens.

- Outro elemento muito marcante da linguagem cinematográfica foi a montagem. Um dos pais desse conceito é o diretor soviético Serguei Eisenstein (1898-1948). Sendo um dos estudantes do encenador teatral Vsevolod Meyerhold (1874-1940), Eisenstein usava cortes rápidos, misturando elementos diversos em uma mesma cena, produzindo suspense e tensão crescente, ao mesmo tempo que criava várias camadas de leitura.

- Oriente os estudantes a observarem as duas imagens no final da página e explique-lhes que ambas são relativas ao filme *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang. Uma delas é a representação da construção

(Continua)

de Charlie Chaplin. Apresente, se possível, o filme ou cenas dele para os estudantes.

- HARBOU, Thea von. *Metrópolis*. São Paulo: Aleph, 2019.

O livro apresenta a história que inspirou o filme de Fritz Lang. A edição sugerida conta com ilustrações que podem ser utilizadas como comparação aos cenários apresentados no **Livro do Estudante**. A leitura complementar do livro pode servir como suporte teórico na condução da página.

- É importante mencionar como Oscar Micheaux abordava a valorização da imagem dos afro-americanos em suas obras. Muitas vezes, em seus trabalhos, ele dava respostas contundentes a estereótipos preconceituosos vinculados em outras produções cinematográficas da época. Alguns estudiosos apontam, por exemplo, que seu quinto filme, *Within our gates* (1920) ("Dentro de nossas fronteiras", em tradução livre), foi uma resposta direta aos preconceitos e estereótipos racistas veiculados pelo filme *O nascimento de uma nação* (1915), de D. W. Griffith.

- *O nascimento de uma nação* foi um marco em vários sentidos para a história do cinema ao trazer renovações técnicas e estéticas influentes até os dias atuais, porém é um filme que apresentou sérias problemáticas em relação ao racismo, como o de exaltar explicitamente a Ku Klux Klan (movimento responsável pela perseguição e assassinato de afro-americanos) e usar atores brancos para representarem negros de forma abertamente pejorativa.

- Em resposta direta à obra de Griffith (que, apesar das problemáticas, era aclamada na época, a ponto de ser exibida oficialmente na Casa Branca), *Within our gates* de Oscar Micheaux denunciava as perseguições promovidas por grupos de supremacistas brancos nos Estados Unidos. Logo em seu letrero inicial, o filme de Micheaux afirma categoricamente que linchamentos de pessoas negras eram comuns mesmo nos estados do norte, tidos como razoavelmente mais progressistas que os do sul,

Desde o início do cinema, os filmes resultam de planejamentos detalhados, desde o **storyboard** até a montagem de cenários. Tudo isso requer o trabalho de diversos profissionais, a aquisição e manuseio de diferentes equipamentos, além da necessidade de administrar os recursos financeiros para pagar por esses gastos. Por isso, outro profissional importante é o produtor, que é responsável por planejar e acompanhar todas essas questões **logísticas**, além de contribuir para as decisões criativas do filme.

Muitas vezes, as funções de diretor e produtor são desempenhadas por pessoas diferentes, mas também há casos em que uma mesma pessoa se destaca em ambas. Um exemplo é o diretor afro-estadunidense Oscar Micheaux (1884-1951), que ficou conhecido por ser um dos primeiros a financiar e ser produtor dos filmes que ele próprio dirigia.

Storyboard: sequência de desenhos que mostra, passo a passo, como será um filme, uma animação ou um vídeo.

Logísticas: relativo aos detalhes técnicos necessários para a realização de um projeto, como a produção de um filme.



O diretor Oscar Micheaux (ao centro) dirigindo um filme em 1923.

Outra questão que tornou Oscar Micheaux admirado foi o fato de ser um dos primeiros cineastas a representar personagens afrodescendentes de forma positiva e valorizá-los, abordando problemas sociais relativos ao racismo nos Estados Unidos.

ÁUDIO OSCAR MICHEAUX

Escute a faixa de áudio **Oscar Micheaux** para saber mais sobre esse importante cineasta.

40

mostrando como esse era um problema sistêmico em todo o país. Além disso, Micheaux buscava representar uma imagem positiva de suas personagens afrodescendentes, como é o caso de Sylvia, a protagonista do filme, que almeja fundar uma escola para crianças pobres.



CONHECENDO A ARTISTA

Não foram só as pantomimas de Charlie Chaplin e os filmes de Oscar Micheaux que marcaram o começo do cinema. Naquela mesma época, havia também mulheres que faziam esse novo tipo de arte!

Uma delas foi Marie Louise Fuller, mais conhecida como **Loïe Fuller** (1862-1928), lembrada pelo figurino que parecia uma extensão de seu corpo enquanto dançava.

Nascida nos Estados Unidos, ela criou um estilo chamado **dança serpentina**, que consistia em esvoaçar grandes volumes de tecido de modo a criar efeitos surpreendentes.

Fuller também inovou em seus experimentos com iluminação e projeção. Ela utilizava espelhos sobre o palco e pintava os refletores que a iluminavam, para que eles projetassem diferentes cores sobre ela. Isso intensificava as ilusões de ótica causadas pelos movimentos de seus tecidos.

Os efeitos especiais que ela criava nos palcos eram tão impactantes que, no início do cinema, muitos produtores e diretores convidaram Loïe Fuller para participar de seus filmes. A dançarina, porém, recusou todos os convites.

Após a recusa da dançarina, em 1895, Thomas Edison produziu um dos primeiros filmes coloridos da história do cinema, pintado à mão. O filme *Annabela Serpentine Dance* (que pode ser traduzido como "Dança serpentina de Annabela") apresentava outra dançarina reproduzindo o mesmo estilo de dança criado por Fuller.

Em 1920, Loïe Fuller começou seus experimentos cinematográficos. Apenas com a ajuda de sua companheira *Gab Sorère*, ela produziu diversas obras, nas quais dançava, montava os cenários e pensava a iluminação e muitas outras etapas da criação cinematográfica.



Loïe Fuller dançando por volta do ano 1900.



Foto da dançarina Loïe Fuller, em 1897.

SEPA/TIMES UNIVERSAL IMAGES GROUP/GETTY IMAGES

PALMIRSCH/REDUPERS/GETTY IMAGES

• Loïe Fuller foi uma das precursoras da dança moderna e teve enorme importância nos séculos XIX e XX. Seus trabalhos repercutiram na dança, no cinema e no teatro e são estudados até hoje. Seu estilo de dança e seu figurino foram aprimorados constantemente por anos, até que ela chegasse em uma combinação entre movimento de tecidos que pudesse dar a sensação de que seu corpo se ampliava em até seis metros. Os efeitos de luz e cor produzidos por suas obras incentivaram diversos dos primeiros cineastas a buscarem maneiras de explorar esses elementos no cinema, mesmo com as limitações técnicas da época. É o que podemos conferir no texto da pesquisadora Gabriela Monteiro a seguir.

Fuller no cinema

Por volta de 1894, são impressos os primeiros *kinéographes* da *Dança Serpentina*, chamados também de *folioscopes*, pequenos livretos que folheados rapidamente reproduziam imagens em movimento. É com a dança que surgem as reproduções fotográficas coloridas *au pochoir*. Em 1895, ano de nascimento do cinema, Thomas Edison produz o curta-metragem *Annabela Serpentine Dance* e solicita a Mrs. Khun de colorir à mão a película, realizando o primeiro filme a cores do cinema. Nos anos seguintes, muitos outros surgem nos Estados Unidos e na Europa. Na Itália e na Espanha, aparecem filmes cujas colorações apresentam

(Continua)

(Continuação)

diversas variações cromáticas.

Conhecida como a "Fada da luz" ou "a maga do fogo", a artista chamou a atenção de cineastas que desejaram filmar a "magia" presente nos seus espetáculos. [...] Fuller, a princípio, não tinha nenhum interesse pelo cinema, uma vez que, segundo ela, a câmera era incapaz de captar a imaterialidade e a fluidez de sua arte. Mas, ao contrário do que pensava, o nascimento do cinema é marcado, sobretudo com os filmes de Edison e dos irmãos Lumière,

por um interesse legítimo em construir formas abstratas ou figuras flutuantes. Diversos filmes foram produzidos e, depois, perdidos, influenciados pela *Dança Serpentina* que nutria uma estética do movimento que interessava muito aos primeiros cinemas.

[...]

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Loïe Fuller – artista precursora da cena expandida. *Repertório*, Salvador, n. 27, 2016. p. 141. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revteatro/article/view/20620/13246>. Acesso em: 13 maio 2025.

Objetivos

- Explorar elementos de dança e de pantomima em um processo coletivo de criação audiovisual.

Destaques BNCC

- A seção propõe a realização de trabalhos em vídeo inspirados nas obras de Loïe Fuller e Charlie Chaplin. Desse modo, os estudantes poderão compreender a relação entre as linguagens artísticas da dança e da pantomima com a produção audiovisual, aprimorando as **Competências específicas de arte 2, 4 e 5**, assim como as habilidades **EF15AR08**, **EF15AR12**, **EF15AR19** e **EF15AR26**.

- Ao criarem cartazes utilizando diferentes formas de expressão e materialidades, os estudantes desenvolvem a habilidade **EF15AR04**.

Resposta

- Resposta pessoal. Propõe que um grupo ajude o outro de modo que, enquanto um ensaia, o outro o assiste, para formular a trilha sonora. Lembre-os de que até podem fazer sons durante a gravação, mas no momento de exibir o vídeo para a turma o filme deve estar sem áudio. É importante conversar com a turma sobre não utilizar falas nas gravações, pois o movimento é que passará a mensagem do vídeo. Depois, reforce com os eles que os cartazes a serem produzidos deverão ser relacionados ao vídeo. Incentive-os a observar atentamente o cartaz mostrado nesta página **43**, de modo a se inspirarem.

- Esta seção leva os estudantes a realizarem as ações educativas conceituais de **imaginar** e **inventar**; as ações educativas atitudinais de **praticar**, **cooperar**, **participar** e **socializar**; as ações educativas comportamentais para artes visuais de **compor**, **desenhar** e **colorir**;



PARA FAZER JUNTOS

Para fazer juntos. Resposta nas **orientações ao professor**.

1 Danças e pantomimas no cinema mudo

A turma da professora Débora assistiu a alguns filmes com coreografias de Loïe Fuller e outros com pantomimas de Charlie Chaplin. Os estudantes gostaram tanto que perguntaram à professora se poderiam fazer algo parecido, criando uma gravação muda. Para isso, a turma foi dividida em dois grupos: um inspirado em Fuller e outro, em Chaplin.

Vamos verificar como eles fizeram isso.



- Os estudantes pesquisaram e assistiram a vídeos de Fuller e Chaplin, para terem mais referências. Em seguida, comentaram suas impressões a respeito dos filmes, para planejar a gravação.



- O grupo que gostava de dançar criou uma coreografia inspirada nos movimentos fluidos de Loïe Fuller. Para isso, eles usaram retalhos de tecidos que o pai de uma colega emprestou e lençóis finos para explorar diferentes movimentos. Em seguida, descobriram diferentes formas de fazer movimentos que valorizassem a leveza do tecido, inspirando-se em fenômenos naturais, como o vento e as ondas do mar.



- O segundo grupo criou uma pantomima inspirada nas obras de Charlie Chaplin. Para isso, os estudantes precisaram criar um roteiro com acontecimentos cotidianos, adicionando gestos exagerados para transmitir emoções em uma história sem palavras. Eles também improvisaram objetos diversos que se relacionavam com os acontecimentos da cena.



- Cada grupo produziu um vídeo mudo. Os atores se expressavam por meio de gestos. O primeiro grupo apoiou a câmera em uma mesa. Já o segundo utilizou um apoio específico chamado tripé, que a mãe de um colega emprestou, para evitar movimentação da câmera.



- Com o auxílio da professora Débora, os estudantes também pesquisaram aplicativos de edição, já que necessitavam editar as gravações para chegar ao filme final. Quando a turma se juntou para assistir aos vídeos gravados, todos conversaram sobre as partes que mais gostaram de fazer e de assistir.



Pôster do filme *O Garoto*, de Charlie Chaplin, de 1921.

REPRODUÇÃO: FIRST NACIONAL

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

as ações educativas comportamentais para teatro de **movimentar**, **improvisar** e **produzir gestos**; as ações educativas comportamentais para a dança **explorar espaço**, **fluir**, **relaxar**, **explorar** e **experimentar as relações entre tecnologia/recursos digitais e dança**; e as ações educativas para audiovisual de **movimentar**, **improvisar**, **filmar**, **editar** e **assistir**.

- Para o grupo que se basear em Loïe Fuller, você pode empregar as seguintes instruções:
 - Depois de descobrir o que os estudantes gostariam de experimentar em seus vídeos, você pode pensar em estratégias para tornar possível. Caso se interessem pelo figurino,

peça que levem pedaços de tecido, retalhos, lenços e lençóis, roupas grandes etc.

- Dê referências imagéticas para os estudantes fazerem os movimentos fluidos de Fuller com o material coletado. Você pode sugerir que eles recriem os movimentos de ondas do mar ou do bater de asas de uma borboleta. Também pode trabalhar elementos lúdicos, propondo, por exemplo, que eles busquem um movimento de magos e magas, com varinhas mágicas soltando magia para vários lados. Encontre o caminho em que a turma responda melhor. Analise a possibilidade de inserir cabos curtos e finos, para que eles possam segurar por baixo dos tecidos nessa coreografia.

AGORA É COM VOCÊS

Vamos fazer como a turma da professora Débora e elaborar vídeos mudos baseados nos artistas estudados. Seguindo as orientações do professor, metade da turma criará filmes com pantomima, e a outra dançará com tecidos.

Após produzirem seus vídeos, organizem uma mostra para as demais turmas da escola. Para isso, vocês podem criar cartazes com materiais sustentáveis para a divulgação do trabalho. Confira algumas dicas.

1. Reúnam-se novamente em grupos e façam um levantamento de informações essenciais que devem aparecer no cartaz, como:
 - o título do filme;
 - imagens relacionadas;
 - nomes dos atores e atrizes;
 - data de lançamento.
2. Analisem o cartaz do filme de Charlie Chaplin, mostrado na página 42, e o de Loïe Fuller, mostrado a seguir, pois eles podem ser úteis na concepção da composição.



INFOGRÁFICO CLICÁVEL
CRIANDO UM CARTAZ

Cartaz da apresentação de Loïe Fuller no teatro Folies-Bergère, na França, de 1893.

3. Façam rascunhos dos cartazes, para decidir qual será a disposição das imagens e textos verbais. Decidam também quais serão os papéis, as cores e os materiais utilizados.
4. Depois de prontos, peçam autorização da escola para colar os cartazes de divulgação da mostra. Ao final, conversem sobre como foi essa experiência.

43

- Por último, auxilie na elaboração de um pequeno roteiro para o vídeo, em que constem detalhes sobre a coreografia. Exemplo: eles podem aparecer em frente à câmera um de cada vez ou todos ao mesmo tempo. Estude as possibilidades junto ao grupo.
- Para o grupo baseado em Charlie Chaplin, você pode proceder da seguinte maneira:
 - Descubra quais elementos o grupo mais se interessa em apresentar no seu vídeo. Explique-lhes que os momentos que podem considerar engraçados estão ligados à movimentação do ator, e a reação dele sobre os acontecimentos é muito importante.
 - Você pode sugerir que escolham uma situação engraçada que tenha acontecido com eles. Crie um ambiente de conversa para que os integrantes contem suas histórias e a turma possa opinar na decisão de qual será a situação filmada.
 - Após a escolha da situação, auxilie-os na criação de um breve roteiro e proponha ensaios para que possam assimilar os movimentos. Lembre-os de que a pantomima envolve uma movimentação bem definida. Assim, quem assistir ao filme poderá compreender a história, mesmo que não tenha falas.

(Continua)

(Continuação)

- Se for possível assistir a vídeos de Chaplin e Fuller com os estudantes, pergunte a eles o que mais chama a atenção em ambos os artistas e o que veem de interessante nas *performances* apresentadas.
- Mostre cartazes de filmes atuais e converse com os estudantes sobre a importância do cartaz, tanto como ferramenta informativa quanto forma de produção artística.
- O cartaz precisa se relacionar com o vídeo. Para isso, eles podem fazer um print de uma parte do vídeo, criar um desenho com base nas técnicas

já conhecidas ou fazer uma foto pensada para esse cartaz.

- Mostre diferentes cartazes para fomentar a criatividade dos estudantes. Algumas possibilidades são os da animação letã Flow, de 2024, e das obras de Chaplin e Fuller, que também têm cartazes variados.
- Caso a escola não tenha acesso aos equipamentos necessários, adapte a atividade para a realização de apresentações das coreografias e das pantomimas elaboradas pelos estudantes.

Destaques BNCC

- Conhecer os gêneros cinematográficos comédia e ficção científica possibilita o trabalho sobre as relações entre as linguagens artísticas na produção de um filme, propiciando aos estudantes o desenvolvimento de aspectos das **Competências específicas de Arte 1 e 2**.

- Informe aos estudantes que o cinema tem uma variedade de gêneros. Explique-lhes que a comédia é um dos que estão na origem do cinema. A ficção científica costuma ter suas referências na literatura, lidando com especulações sobre o futuro e os impactos da ciência e da tecnologia na sociedade.

- Para ter uma melhor exposição do conteúdo das páginas, exemplifique esses gêneros cinematográficos, levando para a aula trechos de filmes recentes e antigos de comédia e ficção científica, com classificação indicativa apropriada para a faixa etária dos estudantes.

Respostas

1. Resposta pessoal. Utilize a atividade para incentivar os estudantes a apreciarem a imagem, estabelecendo relações com seus conhecimentos prévios.

2. Resposta pessoal. Utilize a atividade para levar os estudantes a refletirem sobre as possibilidades criativas da atuação no cinema. Se possível, depois das respostas, apresente trechos do filme à turma. Você pode encontrá-lo pesquisando pelo seu nome em inglês, *The finishing touch*, em um buscador de vídeo da sua preferência. Proponha que os estudantes realizem a estratégia de estudo **Explicar a um colega**, que contribui para o desenvolvimento de

habilidades de síntese, elaboração de raciocínio, relação entre conteúdos, comunicação e socialização. Oriente-os a refletir sobre o assunto estudado. Em seguida, eles podem se organizar em duplas e cada um deve ter seu momento de explicar ao outro o que entendeu. Caso restem dúvidas ao final das conversas, podem debater de maneira mais ampla com a turma.

A comédia e a ficção científica

Nas primeiras décadas da história do cinema, alguns gêneros de filmes eram bastante consumidos pelo público. Vamos conhecer dois deles: a comédia e a ficção científica.

As comédias atraíam grande público graças a atores como Buster Keaton (1895-1966), Stan Laurel (1890-1965), Oliver Hardy (1892-1957) e também Charlie Chaplin, que estudamos anteriormente. Como não podiam usar sons em seus filmes, esses artistas recorriam aos gestos, às expressões faciais e aos movimentos do corpo. Eles usavam técnicas de pantomima e **palhaçaria** para criar as cenas mais engraçadas.

Observe a imagem de um filme de Stan Laurel e Oliver Hardy.

Palhaçaria: conjunto de técnicas de humor características do trabalho dos palhaços.



Cena do filme *O toque final*, de Clyde Bruckman e Leo McCarey, com Oliver Hardy e Stan Laurel, em 1928.

1. Em sua opinião, o que está acontecendo nessa cena?

EXPLICAR A UM COLEGA

2. Explique a um colega como você faria para interpretar essa cena de maneira cômica.

1 e 2. Respostas nas **orientações ao professor**.

44

Amplie seus conhecimentos

- DE GRANDE Otelo para Sebastião, de Nara Sbrerebow. Brasil, 2021 (37 min).

Para aproximar o conteúdo da realidade nacional, apresente aos estudantes o artista Sebastião Bernardes de Souza Prata (1915-1993), conhecido como Grande Otelo. O ator, nascido em Uberlândia, em Minas Gerais, foi um dos maiores nomes da comédia brasileira, criando mais de 120 personagens cômicos para cinema, televisão e teatro. Esse documentário é o resultado do trabalho do pesquisador Tadeu Pereira Santos sobre o comediante brasileiro.

Já no gênero de ficção científica, um dos maiores **cineastas** era o mestre em efeitos especiais Georges Méliès (1861-1938). Em seus filmes, ele criou cenários e bonecos gigantes, controlados por guinchos, para simular a interação entre pessoas e monstros.

Seu filme mais conhecido é *Viagem à Lua*, de 1902. Na história, um grupo de pessoas é lançado por um grande canhão e atinge o olho da Lua, cena que podemos observar na imagem a seguir.

Cineasta: pessoa que cria filmes, participando do roteiro, da direção ou da produção.

3. Resposta pessoal. Os estudantes podem apontar para o fato de que a imagem representa a Lua com um rosto humano, com um foguete em seu olho, entre outros elementos.



Cena do filme *Viagem à Lua*, de Georges Méliès, 1902. Versão colorizada.

3. O que mais chama a sua atenção nessa imagem?
4. Como você imagina que a cena retratada foi filmada? Que materiais podem ter sido utilizados? 4. Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes consigam identificar que se trata de um rosto maquiado sob um painel e, com isso, demonstrar criatividade nas respostas.

45

Saberes integrados

Ao planejar as aulas sobre gêneros cinematográficos como comédia e ficção científica, você pode intercalá-las com as aulas do componente curricular de **Língua Portuguesa** que vão abordar textos literários relacionados a esses gêneros. Assim, poderá incentivar os estudantes a verificarem como a comédia e a ficção científica se dão tanto na literatura quanto no audiovisual, fortalecendo a integração entre os componentes curriculares.

Amplie seus conhecimentos

- ONE week, de Buster Keaton. Estados Unidos, 1920 (24 min).

Para conhecer mais referências de comédias do cinema mudo, recomendamos assistir a longas-metragens do ator e diretor Buster Keaton. O filme aqui indicado é facilmente encontrado em plataformas de vídeo gratuitas e pode ser exibido aos estudantes.

- METRÓPOLIS, de Fritz Lang. Alemanha, 1927 (146 min).

Como referência do gênero ficção científica você pode assistir a esse filme, abordado anteriormente, que apresenta uma distopia futurista e é repleto de efeitos especiais físicos.

- Para apresentar exemplos de filmes, faça um planejamento prévio sobre o material. Se for utilizar plataformas de vídeos, verifique antecipadamente a internet da escola e o seu funcionamento. Caso o material seja organizado em um suporte físico (pen drive ou computador), verifique se há material de conexão. Essa aula pode ocorrer usando projetores ou no laboratório de informática.
- As atividades 3 e 4 da página têm como objetivo verificar se os estudantes percebem que a face na Lua foi formada por meio da sobreposição de imagens, uma de um painel retratando o céu e a Lua, e outra com o rosto do ator utilizando maquiagem. Incentive-os a responder de acordo com a maneira como montariam a cena, permitindo-lhes retomar o conteúdo que for necessário para isso.

- Junto ao conteúdo sobre George Méliès, você pode apresentar outra pioneira do cinema: Alice Guy Blanché (1873-1922), considerada a primeira cineasta a criar um filme narrativo de ficção.

- O filme *A Fada do Repolho*, de Alice Guy, é um marco no cinema por, em 1896, apresentar ao público a lenda francesa sobre crianças que nasciam de repolhos. Até então, era muito comum que o cinema mostrasse apenas cenas cotidianas, como o já comentado *A chegada de um trem na estação* (1895), dos irmãos Lumière.

- Diga aos estudantes que nomes como Alice Guy-Blanché e Georges Méliès ainda hoje influenciam o cinema, por conta de suas ousadas produções.

Amplie seus conhecimentos

- *VIAGEM à Lua*, de Georges Méliès. França, 1902 (12 min).

O filme *Viagem à Lua* pode ser compartilhado com os estudantes para complementar o conteúdo apresentado na página.

- *A FADA do Repolho*, de Alice Guy Blanché, 1896 (1 min).

Apesar de ser curto, o filme traz uma narrativa ainda não explorada na época, com efeitos simples, mas revolucionários para o momento histórico. Assim como *Viagem à Lua*, pode ser facilmente encontrado em plataformas de vídeo gratuitas.

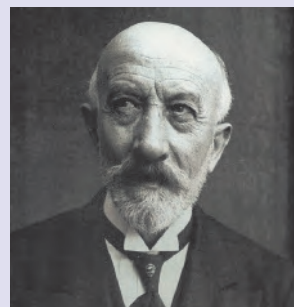


CONHECENDO O ARTISTA

O francês **Georges Méliès** foi um dos pioneiros do cinema. Ele tinha muitos conhecimentos de ilusionismo e de fotografia, e isso foi útil para que ele fizesse os efeitos especiais de seus filmes e criasse ambientes fantásticos.

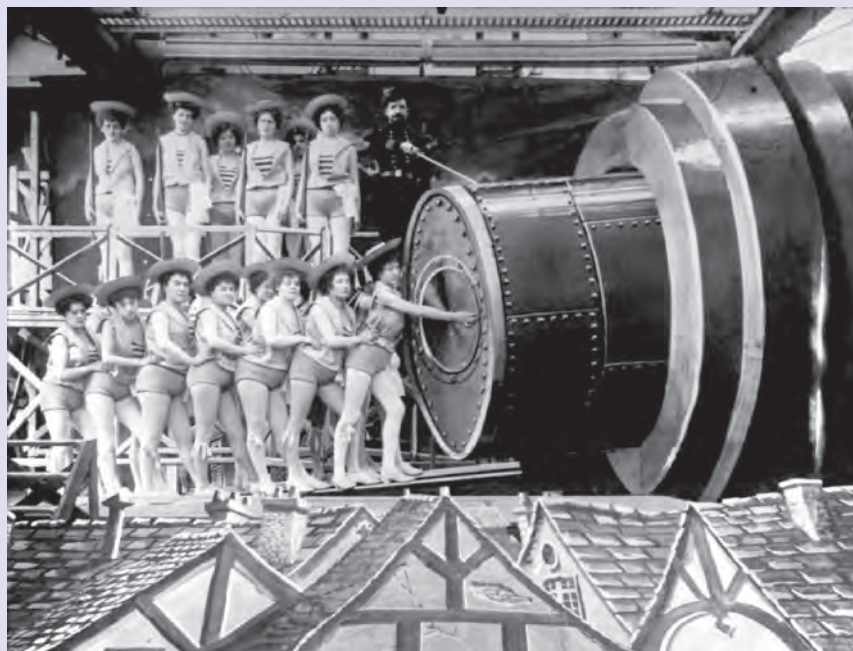
Em uma época em que só existiam filmes em preto e branco, alguns filmes de Méliès já eram coloridos, pois ele os pintava à mão. As cenas de seus filmes eram esboçadas em uma espécie de rascunho. Desse modo, ele também contribuiu para a invenção do *storyboard*.

Tanto no roteiro quanto nas técnicas de filmagem, Méliès buscava saídas para produzir diferentes efeitos visuais que deslumbrassem o público. Seus filmes abordavam elementos fantásticos, como viagens à Lua e números de ilusionismo.



Georges Méliès, no início da década de 1930.

ALBUM/EASY MED/BANK



GEORGES MÉLIÈS/STAR FILM

Cena do filme *Viagem à Lua*, de Georges Méliès, 1902.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

ATIVIDADE

Faça as atividades no caderno.

1. Estudamos que, para produzir um filme, os cineastas e suas equipes usam algumas técnicas. Entre elas está o *storyboard*, que é uma sequência de desenhos retratando as cenas de um filme. Com base nesse conhecimento, imagine que você e seus colegas são cineastas que vão produzir o *storyboard* de um novo filme. Lembrem-se de que ele é um esboço feito antes de começar a filmagem. Observem os passos a seguir.

1. Resposta pessoal. Comentários nas orientações ao professor.

- a) Em grupos, inventem uma história e escrevam um pequeno roteiro dela.
- b) Em uma folha de papel sulfite, desenhem seis retângulos e depois os numerem.
- c) Dentro dos retângulos, desenhem as cenas da história criada por seu grupo. Nesse processo, busquem representar o enquadramento com que vocês desejam filmar cada cena. Caso seja necessário, desenhe mais retângulos em uma nova folha para continuar seu *storyboard*.
- d) Para finalizar a atividade, compartilhem seus trabalhos com os colegas e conversem sobre o que produziram.



Produção de um *storyboard*.

47

Destaques BNCC

- Ao desenvolverem uma cena com base na técnica do *storyboard*, os estudantes poderão desenvolver a **Competência específica de Arte 2** e a habilidade **EF15AR04**.

- Explique que Georges Méliès produziu muitos *storyboards* de seus filmes, que o ajudavam a conceber visualmente a história e a composição das cenas. Pergunte aos estudantes se eles percebem motivos pelos quais a criação de um *storyboard* antes de começar a filmar pode ser importante. É preciso que fique nítido para eles que um *storyboard* auxilia a planejar como uma cena será filmada em termos de enquadramento.

- A atividade 1 contribui para a formulação de raciocínios, visto que os estudantes terão de organizar suas ideias para realizá-la. Solicite-lhes que, em grupo e com a participação de todos, descrevam as ações das cenas e as falas. Explique-lhes que essas cenas servirão de base para desenharem o *storyboard* e que uma cena simples pode facilitar a criação dos desenhos.

- Se possível, procure por *storyboards* de produções conhecidas pelos estudantes para que eles possam relacioná-los a cenas que já viram.

- Para o passo b, oriente-os a utilizar a régua e mantenha a atenção para o caso de algum estudante precisar

(Continua)

(Continuação)

de auxílio individualizado. Nesse caso, auxilie-o a medir e dividir o espaço da folha de papel em quadros de igual tamanho e no formato em que se planeja filmar (horizontal ou vertical) para iniciar a produção dos desenhos.

- Ao desenharem, oriente os estudantes a retomarem os diferentes enquadramentos e ângulos trabalhados no tópico **Uma caixa mágica**, que inicia na página 18. Esses enquadramentos e ângulos devem ser utilizados no *storyboard*.
- Depois de prontos, organize os *storyboards* e faça uma roda de conversa com os estudantes.

Nessa apresentação, incentive-os a falar sobre as escolhas no processo (tema, sequência de quadros, ângulos e planos de cena etc.). Isso auxilia no aprofundamento do conhecimento pretendido e possibilita uma verificação coletiva e individual da atividade.

- Esta atividade leva os estudantes a realizarem a ação educativa conceitual de **inventar**; as ações educativas atitudinais de **compartilhar**, **socializar** e **criar**; as ações educativas comportamentais para artes visuais **desenhar** e **compor**; e as ações educativas para audiovisual **desenhar** e **produzir pequenos roteiros**.

Destaques BNCC

- Conhecer diferentes filmes que se tornaram marcos da história do cinema, buscando compreender elementos referentes aos processos de criação com que foram feitos, possibilita aos estudantes o desenvolvimento da habilidade **EF15AR01**.

- Estudar os elementos do cinema, como os efeitos especiais por exemplo, exige que se vivencie a linguagem, seja em momentos de fruição e debate, seja em momentos de criação, sendo o cinema uma ótima ferramenta de multiletramento. Isso possibilita o desenvolvimento da **Competência específica de Arte 8** à medida que desenvolve a autonomia e a crítica no estudante.

- Complemente as informações sobre a atividade **1** proposta na página, comentando com os estudantes que, para conseguir esse efeito, foi necessário construir uma cidade em miniatura e criar uma série de efeitos especiais. Se possível, apresente imagens que mostrem o processo de criação do filme, como as maquetes realizadas e os atores que vestiam a roupa das personagens, e permita-lhes opinar sobre o processo.

- Ao ler o texto teórico apresentado na página, pergunte se conhecem algum dos elementos cinematográficos citados e deixe que exponham conhecimentos prévios. Acolha todas as informações de modo que, ao passar às próximas páginas, você relacione os conteúdos com as contribuições dos estudantes.

Os truques por trás da tela!

Observe a cena a seguir.



Cena do filme *Godzilla*, de Ishiro Honda, 1954.

1. Em sua opinião, que efeitos especiais foram utilizados para criar essa cena?

Essa cena é do filme *Godzilla*, de 1954, dirigido por Ishiro Honda (1911-1993), com a produção de efeitos especiais de Eiji Tsuburaya (1901-1970). Nela, notamos o monstro que dá nome ao filme caminhando sobre a cidade de Tóquio.

Graças a efeitos como esses, o cinema parece uma “fábrica de sonhos”, em que tudo é possível! São homens que voam, seres de outros planetas, monstros gigantes que atacam grandes cidades. Tudo isso vem da imaginação de diretores e roteiristas, e só é possível por meio dos efeitos especiais. Para criar cenas como essas, os artistas envolvidos na produção de um filme utilizam os mais diversos recursos, como caracterização, *chroma key*, *bullet time*, efeitos sonoros, captura de movimento e cidades cenográficas.

Vamos conhecer um pouco essas técnicas.

48

1. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a compartilharem em suas respostas. Depois, explique-lhes que, para conseguir esse efeito, foi necessário construir uma cidade em miniatura e criar uma série de efeitos especiais.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

Caracterização

Os caracterizadores são responsáveis por criar a aparência das personagens. Para isso, são utilizados recursos como próteses, máscaras, maquiagem, figurinos, entre outros recursos. Desse modo, é possível alterar características como a cor e a textura da pele, para que os atores pareçam mais velhos, criar seres fantásticos, entre outras possibilidades.

A maquiadora JB Letuli maquiando a atriz Nicole Montoya, em Santa Fé, nos Estados Unidos, em 2019.



EDDIE MOORE/ALBUQUERQUE JOURNAL/ZUMA WIRE/IMAGEPLUS

Chroma key

O *chroma key* é uma técnica utilizada para trocar o fundo de uma imagem. Primeiro, uma cena é filmada sobre um fundo colorido, geralmente verde ou azul. Depois, com a ajuda de programas de computador, é possível substituir a cor de fundo pelo cenário que se deseja!



ROGER DO MINU/PHOTOZUMA PRESS/IMAGEPLUS

Atores atuando em fundo de *chroma key* para o filme *Deu a louca no Aladin*, de Arthur Benzaquen, em 2015.

49

- Explique aos estudantes que diferentes elementos fazem parte do universo cinematográfico e são essenciais para garantir a qualidade das produções e o entendimento por parte do público. Alguns recursos são bem significativos para que o diretor alcance o resultado desejado. A maquiagem, por exemplo, é um recurso importante para a caracterização de qualquer tipo de encenação, seja em filme, seja em peça teatral ou outro tipo de espetáculo. Ela é uma ferramenta que possibilita a modificação de aspectos físicos para, entre outras coisas, criar um monstro ou uma expressão de cansaço, por exemplo. Dependendo do que se quer apresentar, a caracterização pode exigir recursos especiais— por exemplo, uma maquiagem de efeito de machucado ou de seres fantasiosos é um trabalho artístico que envolve misturas de materiais, uso de próteses e outras técnicas.
- Explique também que a cena do ambiente que vai se sobrepor ao *chroma key* é previamente gravada. As cenas captadas do ator e do ambiente são sobrepostas com o uso da computação gráfica.

Mais atividades

- Proponha a realização de uma massa para caracterização. Para isso, você pode organizar previamente os materiais:
 - Um pote de plástico pequeno;

(Continua)

(Continuação)

- 5 colheres pequenas de amido de milho;
- 2 colheres pequenas de vaselina dermatológica de uso infantil;
- 5 gotas de base, da cor da pele do estudante;
- 1 colher pequena de cola escolar.
- Explique aos estudantes que os ingredientes devem ser misturados no pote de plástico até criar uma massa homogênea, parecida com massa de modelar, porém um pouco mais pastosa.
- Peça aos estudantes que levem base da cor da pele de cada um para que a massa não fique perceptível. Explique também que esses elementos devem ser selecionados com a supervisão de adultos responsáveis para evitar reações alérgicas.
- Auxilie-os a verificar aos poucos se a massa realmente atingiu a cor esperada. Caso não tenha atingido, oriente-os a acrescentar 1 gota de base ou corante por vez.
- Depois de prontas, incentive que os estudantes usem a imaginação para criar

efeitos. Caso necessário, demonstre algumas possibilidades de maquiagens artísticas simples, como aumentar o nariz, criar uma verruga ou cicatrizes ou fazer uma pontinha na orelha. Deixe que os estudantes aperfeiçoem a autonomia e a cooperação entre eles durante a atividade, mantendo-se atento caso algum deles necessite de auxílio individualizado.

- Procure cenas de filmes que exemplifiquem o efeito *bullet time* para mostrar aos estudantes. Um exemplo apropriado para a faixa etária é a cena de *bullet time* que ocorre em *Perdidos no espaço*, filme de 1998, dirigido por Stephen Hopkins. Se possível, mostre a cena para os estudantes, para que possam reconhecer esse efeito, que dá a impressão de suspensão do tempo.

- Para ampliar as referências sobre o tema de efeitos sonoros, você pode procurar, em uma plataforma de vídeo de sua preferência, como são criados os efeitos sonoros dos filmes. Se for possível, pesquise e compartilhe com os estudantes vídeos que mostrem *foleys* elaborando esses efeitos.

Mais atividades

- Você pode desenvolver com os estudantes uma atividade em que eles façam os efeitos sonoros da cena de um filme mudo.
- Para isso, escolha previamente uma cena de filme mudo e, com elementos da própria sala de aula, proponha aos estudantes que gravem efeitos sonoros para a cena escolhida.
- Explique-lhes que os sons não precisam ser feitos pelos objetos que aparecem no filme. Por exemplo: o som de passos pode ser feito por canetas e lápis batendo, no ritmo dos passos, em uma mesa; o som de um trovão pode ser feito balançando uma cartolina. Deixe-os experimentar e perceber as fontes sonoras que encontram pela sala de aula, bem como com o que se parecem.
- Incentive os estudantes a compartilharem suas criações com os colegas e a conversarem criticamente sobre os efeitos alcançados.

Bullet time

O *bullet time* é um efeito que mostra a personagem em câmera muito lenta, como se o tempo parasse e a câmera pudesse girar em volta dela. Para conseguir esse efeito, várias câmeras são colocadas ao redor do ator, filmando tudo ao mesmo tempo.

Cabine para produção do efeito *bullet time*, em Bontida, na Romênia, em 2017.



SALAJUAN/SHUTTERSTOCK

Efeitos sonoros

Muitos sons que escutamos nos filmes não vêm realmente da cena que está sendo gravada. Sons de passos ou portas fechando, por exemplo, costumam ser gravados depois que as filmagens foram feitas, em um estúdio montado especialmente para a criação de sons. Esse recurso também é conhecido como *foley*.



ZHANG LIYUAN/XINHUA/ZUMA PRESS/IMAGEPLUS

O *foley* Han Ruida utilizando o arco de um violino e um galão para produzir som de porta rangendo, em Qingdao, na China, em 2025.

ÁUDIO FOLEY

Escute a faixa **Foley** para conhecer mais sobre esse assunto.

Captura de movimento

Para criar algumas criaturas fantásticas, como o *Godzilla*, antigamente muitos cineastas usavam atores fantasiados! Mas, hoje em dia, existem outras técnicas disponíveis. Uma delas é a captura de movimento.

Nessa técnica, são utilizados sensores que captam os movimentos dos atores. Esses movimentos são registrados por um computador, e, depois, com base neles, os **designers** criam “fantasias digitais”.

Técnica de captura de movimento utilizada no filme *Star Wars: O despertar da força*, de Robert Zemeckis, de 2004.



Designers: nesse caso, artistas que trabalham com efeitos visuais digitais.

Cidades cenográficas

Muitos filmes constroem os espaços onde as histórias acontecem. Quando um cenário reproduz uma cidade, ele é chamado de cidade cenográfica. Em alguns filmes são usadas maquetes, como na cena de *Godzilla*. Já em outros filmes, as casas, os prédios e as ruas são construídos em tamanho real. Nos dois casos, tudo é reproduzido nos mínimos detalhes.



Cidade cenográfica utilizada na gravação do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, de Wes Anderson, em 2004.

51

- No início do século XX, algumas animações utilizavam uma técnica chamada rotoscópio, que consiste na replicação dos movimentos humanos nas animações. Os atores eram filmados e as imagens eram utilizadas como modelo para os desenhos feitos à mão. Essa marcação de movimentos converteu-se posteriormente, por meio da computação gráfica, nos filmes de animação e jogos.

- Pesquise e mostre imagens do trabalho de Eiji Tsuburaya, apresentado anteriormente. Incentive os estudantes na percepção e no entendimento do uso das maquetes e dos atores vestindo fantasias de monstros. Questione se eles conseguem entender como são realizados os efeitos especiais e se já assistiram a algum filme que imaginam ter sido elaborado assim.

- Eiji Tsuburaya (1901-1970) foi um especialista em efeitos especiais, principalmente de filmes de ficção científica. Iniciou seu trabalho no cinema como auxiliar de filmagens, tornando-se rapidamente um *camera-man*. De caráter inovador, crítico e curioso, o artista logo começou a opinar sobre a edição e as filmagens. Na década de 1930, desenvolveu experimentações arrojadas e inseriu diversas inovações no processo de filmagem, como iluminação especial e sobreposição de imagens.

- Comente com os estudantes que, entre tantos elemen-

(Continuação)

tos que compõem uma produção cinematográfica, o cenário é parte fundamental para que o diretor consiga transmitir o que deseja. Feito no formato de maquete, construído em estúdio ou em locação externa real, o cenário legitima e contextualiza histórica e espacialmente a cena. Através do cenário, é possível identificar época, local, entre outros elementos que se quer mostrar.

Amplie seus conhecimentos

- THE POLAR Express | Behind The Scenes with Tom Hanks. *Warner Bros. Entertainment*, 16 dez. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=t_nGury1dsQ. Acesso em: 23 set. 2025.

O vídeo sugerido apresenta detalhes de gravação do filme *O Expresso Polar* (2004),

em que a captura de movimento foi utilizada em todas as cenas. Verifique a possibilidade de exibir o vídeo para os estudantes, de modo que eles possam ter acesso a imagens que mostram o ator fazendo a ação, bem como a animação gerada a partir de seus movimentos.

(Continua)

- Aproveite a atividade 1 para revisar os conteúdos trabalhados até o momento. Desse modo, ao final, proponha uma roda de conversa para avaliar a forma como os estudantes percebem o papel dos efeitos especiais na produção fílmica. Nesse sentido, você também terá a oportunidade de retomar os exemplos de filmes que trabalhou até o momento, questionando aspectos pontuais sobre os efeitos especiais adotados.

- Proponha uma reflexão sobre o conhecimento e as preferências fílmicas que os estudantes trazem para o conteúdo estudado. Peça que redijam suas respostas para a atividade 2 com atenção ao que acabaram de estudar, enfatizando os efeitos especiais. Oriente-os a relacioná-los aos exemplos estudados até o momento.

- As atividades da página têm como objetivo aprofundar os conhecimentos dos estudantes sobre técnicas de efeitos cinematográficos. Para tirar melhor proveito delas, peça-lhes que observem as fotos e comentem aquilo que notam, sempre tentando resgatar os conhecimentos sobre o assunto abordado nas páginas anteriores. Depois, solicite-lhes que estabeleçam as relações lendo suas respostas à atividade 2 e comentando sobre os filmes de que se lembrem e que trazem essas técnicas. Isso possibilitará avaliar o conhecimento desenvolvido em relação ao conteúdo, uma vez que a comunicação oral exige a interpretação do que se ouve e o que se responde.

ATIVIDADES

1. Resposta: A imagem **A** refere-se à captura de movimento; a imagem **B** refere-se à caracterização; a imagem **C** refere-se ao *bullet time*; a imagem **D** refere-se ao *chroma key*.

Faça as atividades no caderno.

1. Estudamos que, em algumas cenas, os cineastas usam algumas técnicas para criar efeitos cinematográficos. No caderno, relacione cada uma das imagens a seguir com a técnica correspondente.

caracterização

chroma key

captura de movimento

bullet time

1. Professor, professora: As legendas das imagens não foram inseridas para não comprometerem a realização da atividade.

A.



MARK AGIOR/SHUTTERSTOCK

B.



NEJRON PHOTO/SHUTTERSTOCK

C.



SOCRATES 47/SHUTTERSTOCK

D.



ANTH/SHUTTERSTOCK

2. Você se lembra de filmes que usaram efeitos cinematográficos? Escreva sobre eles no caderno. 2. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a compartilharem em suas experiências lendo os nomes dos filmes e citando as respectivas técnicas. Comentários nas **orientações ao professor**.

O som no cinema

Observe a imagem a seguir.



Cena do filme *Kirikou - Os Animais Selvagens*, de Michel Ocelot, 2005.

1. Que música você colocaria nessa cena?

1. Resposta pessoal. Esta atividade leva os estudantes a realizarem a ação educativa conceitual de **imaginar**.

Você já imaginou como seria um filme sem trilha sonora? A trilha sonora é um importante recurso para a composição de um filme. Ela faz parte da sonoplastia, que é o conjunto de sons, ruídos e músicas de uma peça de teatro, de um espetáculo de dança ou de uma obra audiovisual.

Depois que o cinema com som foi inventado, a música se tornou um elemento muito utilizado pelos cineastas. Ela ajuda a criar clima de suspense ou de relaxamento, assim como estimula o interesse do espectador pela história. É usada para aumentar a emoção das cenas de ação, tristeza, paixão, humor, drama etc.

ÁUDIO TRILHA SONORA

Escute a faixa **Trilha sonora** para entender melhor como a música ajuda a compor um filme.

O CINEMA FALADO

O “cinema falado” é o nome dado ao cinema depois da invenção da técnica que permite a gravação e a reprodução de sons. O primeiro filme com sons gravados foi *O cantor de jazz*, de Alan Crosland, lançado em 1927, em Nova York. A obra teve uma grande repercussão, pois foi a primeira vez que os espectadores assistiram a um filme com cenas faladas e cantadas!

53

Destaques BNCC

- Ao propor aos estudantes que narrem a cena que estão vendo, de modo a pensar em uma música para essa imagem, exercita-se a habilidade **EF15AR14**.

- Leve os estudantes a explorar a visualidade da imagem. Eles devem ser capazes de reconhecer os códigos presentes e relacionar a imagem à sua vivência cultural, comparando desenhos e outros filmes, o que trabalha a **Competência geral 3**.

- Ao conduzir a atividade **1**, pergunte aos estudantes se conhecem o filme. Mesmo que não conheçam, peça-lhes que descrevam a cena, o que as personagens estão fazendo e suas expressões faciais e corporais. Com base nisso, oriente-os a falar qual música colocariam na cena. Você pode também pesquisar com eles a trilha sonora do filme. Se possível, coloque algumas dessas músicas para ouvirem de olhos fechados e oriente-os a imaginar cenas para as músicas apresentadas.

- A animação franco-belga *Kirikou: os animais selvagens* faz parte de uma série de filmes baseados em histórias da tradição oral da África Ocidental, em especial a Guiné, onde o diretor Michel Ocelot viveu na infância. O filme conta a história de Kirikou, um bebê que aprende rapidamente a andar e a falar e que passa por muitas aventuras. Se possível, apresente os filmes dessa série aos estudantes.

(Continua)

(Continuação)

- Comente com os estudantes que o cinema falado se tornou possível graças à invenção de tecnologias que permitiam sincronizar imagem e som, como o sistema *Vitaphone*. Esse sistema utilizava discos para gravar e reproduzir a trilha sonora com a projeção do filme.

- Diga a eles que a chegada do cinema falado provocou profundas alterações nessa arte, pois exigiu adaptações nos estúdios, que precisavam de ambientes mais silenciosos e equipamentos para captar áudio. Também foi alterada a forma de

atuação, já que os atores não precisavam mais exagerar nos gestos como no cinema mudo, mas, por outro lado, precisavam articular bem a voz.

- Ao apresentar *O cantor de jazz* (1927) e sua contribuição para a criação de um cinema falado, faz-se necessário comentar a problemática da prática de *blackface*. As leis segregacionistas que vigoravam nos Estados Unidos, no período de realização do filme, tornaram comum que pessoas brancas representassem pessoas negras em filmes, espetáculos de teatro e até

mesmo em apresentações musicais. A prática reproduzia estereótipos e reforçava uma visão pejorativa de pessoas afrodescendentes, mas hoje a prática de *blackface* é compreendida como ofensiva e desincentivada. Ao abordar o tema em sala de aula, comente a importância do respeito e da empatia. Explique que todo ser humano tem características físicas advindas do grupo étnico ao qual pertence, bem como características individuais, que devem ser respeitadas e apreciadas em suas formas diversas.

Destaques BNCC

- A utilização de recursos digitais no registro da atividade proposta propicia a produção de conhecimento, tal como previsto na **Competência geral 5** e na **Competência específica de Arte 5**.

- Durante a construção da maquete com materiais diversificados, desenvolvem-se aspectos plásticos que atendem à habilidade **EF15AR04**.


- Ao perceberem o cinema como linguagem híbrida que explora a integração das artes, os estudantes trabalham as habilidades **EF15AR23** e **EF15AR26** e a **Competência específica de Arte 2**.

- Organize a turma de modo que todos possam contribuir nesta atividade de criação. Para a realização do item **a**, proponha uma reflexão sobre a escolha do tema. Peça aos estudantes que se juntem em grupos de até cinco integrantes e escrevam uma pequena história.

- Depois que o tema e o roteiro estiverem definidos, proponha aos estudantes a montagem do *storyboard*, pensando os ângulos e planos de filmagem. Feito isso, peça que produzam a maquete para a realização do item **b**, que funcionará como cenário para as filmagens. O cenário é parte importante do filme e deve ser condizente com aquilo que propuseram.

- A realização do item **c** deve ser por etapas, seguindo as indicações do *storyboard*. Oriente-os a posicionar o equipamento de filmagem de modo a manter o ângulo indicado para a cena. Sugira que eles preparem tripés ou outros suportes improvisados, para que não precisem segurar a câmera o tempo todo.

- Depois de concluída a filmagem, inicie com os estu-



ATIVIDADE

Faça as atividades no caderno.

1. Aprendemos que, para criar um filme, precisamos construir cenários e personagens. Agora, experimente criar um filme, manipulando objetos sobre uma maquete. Para isso, confira os materiais necessários e siga as etapas a seguir.

MATERIAIS


• cola branca escolar	• pincéis
• tesoura com pontas arredondadas	• bonecos
• papelão	• carrinhos
• fita-crepe	• pequenas caixas de papelão vazias
• tinta guache	• aparelho celular com câmera

a) Junto com seus colegas, escrevam o roteiro de uma pequena história e desenhem seu *storyboard*.

b) Com o *storyboard* em mãos, montem uma maquete do local onde a história acontece. Caprichem nos detalhes.

c) Após terminarem a maquete, você e seus colegas vão filmar a história usando bonecos como personagens e a maquete como cenário. Não se esqueçam da sonoplastia! Produzam os sons necessários para a história ou escolham uma música como trilha sonora.

1. Resposta pessoal. Esta atividade leva os estudantes a realizarem a ação educativa conceitual de **conhecer**; as ações educativas atitudinais de **cooperar, participar e criar**; e as ações educativas comportamentais para artes visuais de **desenhar, montar e experimentar as relações entre tecnologia/recursos digitais e as artes visuais**. Confira como conduzir esta atividade nas **orientações ao professor**.



54

dantes o trabalho de edição. Solicite que incluam trilha sonora e todos os elementos comuns em produções cinematográficas. Explique-lhes que existem aplicativos de edição de fotos e vídeo. Faça um levantamento prévio desses aplicativos e oriente-os no uso dessas ferramentas. Nessa etapa, procure auxiliar os grupos em suas dificuldades, evitando que algum se desmotive ou deixe o projeto sem conclusão. Cada grupo apresentará sua produção para a turma e, se possível, para a comunidade.

O QUE VOCÊ ESTUDOU?

Faça as atividades no caderno.

1. Leia as frases a seguir e copie no caderno apenas a alternativa correta.

- A câmara escura é um compartimento fechado que tem um pequeno orifício em um de seus lados. A luz entra por ele e projeta a imagem invertida no fundo do compartimento.
- A câmara escura é um compartimento que tem um dos lados inteiramente aberto para a entrada de luz.
- A câmara escura foi inventada por Niépce e Daguerre.

VINÍCIUS COSTA/ARQUIVO DA EDITORA

2. As frases a seguir abordam a importância da luz na fotografia. Copie no caderno apenas as alternativas corretas. **1 a 3. Respostas nas orientações ao professor.**

- A palavra **fotografia** significa grafia da luz, ou seja, o registro da luz.
- A direção em que a luz é emitida definirá se a imagem terá ou não cor.
- A sombra própria é aquela que dá sensação de volume nas imagens. Ela é produzida no próprio objeto quando uma fonte de luz incide sobre ele, formando as áreas mais escuras.

VINÍCIUS COSTA/ARQUIVO DA EDITORA

4. Resposta: Em muitos filmes, apareciam textos na tela com diálogos entre as personagens ou explicações que ajudavam na compreensão da história. Em algumas exibições, as cenas eram acompanhadas por músicos que tocavam uma trilha sonora ao vivo.

RESUMO

3. Escreva no caderno um texto explicando por que os primeiros anos do cinema são conhecidos como **cinema mudo**. Faça um resumo sobre as principais características que você estudou sobre esse momento da história do cinema.
4. Quando não existia som no cinema, os artistas usavam outros recursos. As frases a seguir tratam desse assunto. Copie no caderno apenas as afirmações corretas.

- Não havia o que fazer, pois as exibições eram curtas em razão dessa questão técnica.
- Em muitos filmes, apareciam textos na tela com diálogos entre as personagens ou explicações que ajudavam na compreensão da história.
- Em algumas exibições, as cenas eram acompanhadas por músicos que tocavam uma trilha sonora ao vivo.

VINÍCIUS COSTA/ARQUIVO DA EDITORA

55

1. Objetivo

- Definir as características da câmara escura.

Como proceder

- Relembre com os estudantes as atividades de produção de câmara escura feitas ao longo da unidade. Incentive-os a relembrar suas experiências, de modo a avaliar as alternativas da atividade. Ao cotejar as respostas, retome com eles o surgimento da fotografia a partir dos experimentos de Joseph Nicéphore Niépce.

2. Objetivo

- Identificar a importância da luminosidade no processo fotográfico.

Como procede

- Caso os estudantes tenham dificuldade em identificar as frases corretas, retome as atividades práticas e teóricas feitas na unidade, relacionadas à importância da luz na fotografia.

3. Objetivo

- Refletir sobre os processos de criação do cinema e as mudanças ocorridas a partir do avanço tecnológico.

Como proceder

- Retome as características das primeiras produções cinematográficas. Questione os estudantes sobre quais técnicas foram desenvolvidas pelos cineastas para suprir a falta do som. Oriente-os a escrever um **Resumo** com base no que estudaram sobre cinema e no modo como se apropriaram dos elementos relativos a essa linguagem. A estratégia de estudo **Resumo** contribui para o desenvolvi-

(Continua)

(Continuação)

mento de habilidades de interpretação de textos, síntese e escrita.

4. Objetivo

- Relembrar meios e procedimentos de recursos cinematográficos e as saídas para resolver problemas relacionados à ausência do som nas primeiras décadas do cinema.

Como proceder

- Pesquise vídeos e filmes do cinema mudo para um momento de apreciação e fruição com os estudantes. Solicite-lhes que observem os vídeos, retomando o que estudaram

na unidade e discutindo as alternativas. Solicite que os estudantes exponham oralmente suas respostas, compartilhando suas experiências em relação ao gênero, relatando as histórias a que assistiram.

Respostas

1. Espera-se que os estudantes copiem a primeira frase, identificando-a como correta.
2. Espera-se que os estudantes copiem a primeira e a terceira frases, respectivamente, identificando-as como corretas.
3. Espera-se que os estudantes apontem, em seus resumos, que nos primeiros anos

depois da invenção do cinema ainda não havia tecnologia para a gravação de sons e as representações eram feitas por meio de gestos e movimentos corporais. Assim, como características desse cinema, eles podem citar o uso de pantomima, o trabalho com efeitos especiais e maquetes e o uso de pintura à mão quando se queria inserir cor no filme. Também podem citar atores e diretores desse período, o uso de trilha sonora ao vivo, a função dos *benshi* no cinema do Japão, entre outros elementos estudados neste capítulo.

Nesta unidade, os estudantes terão a possibilidade de explorar e conhecer as relações que diversas linguagens artísticas estabelecem com as tecnologias. Nesse processo, identificarão obras de arte e artistas multimídia, compreendendo como as novas tecnologias digitais proporcionam novas formas de expressão.

Os estudantes também terão acesso aos mais diversos espaços de atuação do ator e da atriz na contemporaneidade, compreendendo formas de expressão como as radionovelas, as fotonovelas, as telenovelas e as séries.

Objetivos

- Conhecer as artes que surgem da integração com as novas tecnologias.
- Perceber o quanto vivemos em um mundo conectado.
- Assimilar o processo de criação pautado pelas novas tecnologias.
- Compreender a mescla entre as linguagens artísticas proporcionadas pelas tecnologias digitais.
- Entender, por meio da observação das imagens, as diferenças nas formas de atuação.
- Captar como o ator se adapta às novas tecnologias e às transformações consequentes.

Destaques da BNCC

• Ao identificarem um exemplo de uso de tecnologias de projeção para a disseminação de produções artísticas, os estudantes desenvolvem a **Competência geral 5**, a **Competência específica de Arte 5** e a habilidade **EF15AR26**. Ao refletirem como tais tecnologias influem para a circulação e o consumo de linguagens artísticas, desenvolvem também a **Competência específica de Arte 2**.



STRINGER/AMADOLU AGENCY/GETTY IMAGES

NESTA UNIDADE, VOCÊ VAI ESTUDAR:

- relação entre artes visuais e tecnologia;
- evoluções tecnológicas;
- projeções;
- relação entre teatro e tecnologia;
- novelas;
- séries.

Visitantes em meio à exposição Van Gogh, a experiência imersiva, em Nápoles, na Itália, em 2023.

56

- O objetivo desse tema é provocar nos estudantes uma reflexão sobre o papel das tecnologias no cotidiano e no fazer artístico. Para isso, incentive a observação da imagem proposta, destacando detalhes como os dispositivos utilizados, o ambiente da apresentação e os elementos visuais que surgem a partir disso.
- O evento mostrado na imagem foi realizado em Nápoles e consistiu no uso de equipamentos tecnológicos para projetar imagens em grandes proporções das obras de Vincent van Gogh, de modo a criar um ambiente imersivo que proporcionasse aos visitantes a impressão de entrar nas

telas do pintor. Na imagem, as projeções utilizadas são da obra *A noite estrelada*, pintada em 1889. Essa iniciativa já ocorreu em diferentes cidades da Europa, da Ásia, Estados Unidos e do Brasil.

- Incentive os estudantes a atentarem à iluminação da imagem, observando as sombras, a luz e a cor, de modo que possam perceber que a obra de Van Gogh não está pintada sobre as paredes do local, mas sim projetada sobre elas. Caso na escola haja equipamento de projeção, verifique a possibilidade de levá-lo para a sala de aula, de modo a exemplificar, em escala menor, como funciona esse tipo de tecnologia.

Quem nunca escutou que vivemos em um mundo conectado? Nas últimas décadas, as tecnologias digitais avançaram muito. Por meio delas, podemos nos comunicar com o mundo sem sair de casa. Mas essas tecnologias também mudaram a Arte, tanto o modo de fazer como o de apreciar uma obra. É isso que vamos estudar nesta unidade.

CONECTANDO IDEIAS

1. Observe a imagem desta página e descreva o que ela está retratando. **1 a 3. Respostas nas orientações ao professor.**
2. Quais tecnologias aparecem nesta cena?
3. Você já viu um evento desse tipo? Se sim, onde? Qual era o assunto tratado nesse evento?



57

(Continuação)

com a turma os principais pontos levantados e destaque como a tecnologia também pode ser uma ferramenta criativa no processo artístico.

Conectando ideias

1. Espera-se que os estudantes apontem que a foto mostra pessoas em meio a uma sala onde são projetadas grandes imagens da obra *A noite estrelada*, de Vincent van Gogh. Incentive-os a descrever as cores, luzes e sombras que percebem e a compartilhar como se sentiriam ao entrarem em um ambiente como esse. Se julgar necessário, verifique a possibilidade de mostrar a pintura original para os estudantes. Aproveite

para mostrar também outras obras de Van Gogh.

2. Espera-se que os estudantes apontem tanto as projeções realizadas nas paredes da sala quanto os dispositivos móveis utilizados pelos visitantes para fotografarem ou filmarem o lugar.

3. Resposta pessoal. Além de exposições com projeções, incentive os estudantes a discorrerem sobre outras formas de uso de tecnologia para a produção artística, como apresentações *on-line* de teatro, dança, música ou outra linguagem da arte. Incentive-os a oralizar seus conhecimentos. Utilize a questão para incentivar os estudantes a compartilharem suas experiências com arte e tecnologia.

- Explique aos estudantes que a contemporaneidade abre espaço às composições cênicas mediadas pelo uso das tecnologias digitais, como novelas, séries e filmes. Além de questões cênicas, as tecnologias digitais possibilitam novas formas de criação em artes visuais, como o uso de canetas para ilustrar em dispositivos móveis ou a realização de projeções como as mostradas na imagem. Na música, também é possível citar o uso de aplicativos de edição e o uso de redes sociais e plataformas de *streaming* para disseminar trabalhos.

- Ressalte, contudo, que a tecnologia e a arte sempre estiveram interligadas, muitas vezes impulsionando modificações entre si. Por exemplo, séculos atrás, durante o Renascimento, o surgimento de tintas a óleo (que eram uma tecnologia nova para a época) renovou a forma de fazer pinturas, possibilitando aos artistas explorar detalhes por conta de sua secagem demorada.

- Na condução das perguntas, valorize as respostas pessoais, acolhendo as diferentes experiências dos estudantes. Essas atividades oferecem uma oportunidade de mapear o repertório cultural deles, aproximando-os de manifestações artísticas contemporâneas e digitais. Além disso, fortalece a ideia de que os artistas, por meio das tecnologias digitais, podem encontrar novos modos de produção artística. Ao final da discussão, retome

(Continua)

Objetivos

- Reconhecer artes oriundas dos aparatos digitais.
- Identificar o que é o artista multimídia e refletir sobre o uso dos recursos tecnológicos nas produções artísticas.
- Produzir arte com suporte digital.

Destaques BNCC

- O conteúdo da página 59 inicia as discussões acerca da temática a ser trabalhada na unidade, contextualizando como a tecnologia interage com a arte desde os meios de produção artísticos até a circulação, desenvolvendo, assim, a **Competência específica de Arte 6**.

Atividade preparatória

- Antes de iniciar o trabalho com o tópico, faça alguns questionamentos aos estudantes, procurando identificar sua relação com os multimeios, por exemplo, *tablets*, computadores, celulares, televisão, entre outros recursos tecnológicos, e a presença de tecnologias e recursos digitais em seu cotidiano. Pergunte, por exemplo, se eles costumam assistir a filmes ou séries, se suas famílias acompanham novelas e com que frequência, ou se utilizam plataformas *on-line* para fruir a música. À medida que forem respondendo, leve-os a perceber como esses recursos estão no dia a dia. Pergunte-lhes também se eles já presenciaram alguma exposição ou apresentação que envolva o uso de algum multimeio e incentive-os a compartilhar com a turma.
- Incentive os estudantes a compartilharem com a turma suas observações acerca da imagem apresentada na página.

ARTE PLUGADA

Observe a imagem a seguir.



Gravação de *Star Wars: o despertar da força*, com o uso de tecnologia de captura de movimento. Direção de J. J. Abrams, 2015.

1. O que chama a sua atenção nessa imagem?

1. Resposta nas **orientações ao professor**.

A produção artística sempre esteve ligada aos recursos tecnológicos de sua época. Por isso, ao estudarmos uma obra de arte, é importante situá-la em seu contexto histórico.

Você já pensou, por exemplo, na grande influência que a eletricidade teve na produção artística do início do século 20? Ou no impacto do rádio na criação e no consumo da música? Já pensou em como a fotografia interferiu na pintura? E o cinema? Será que as pessoas continuaram a entender o mundo do mesmo modo depois de assistirem a filmes no cinema?

Nas artes, os recursos tecnológicos influenciam tanto o processo criativo como a recepção do público. Dança, música e dramaturgia se misturam nos palcos dos grandes teatros e nas telas dos aparelhos celulares. Programas de computador podem criar cenas e personagens, enquanto atores dão voz e movimento a figuras virtuais que povoam séries, filmes e novelas.

2. Cite uma forma de expressão artística que passou por transformações por causa de uma inovação tecnológica.

2. Resposta nas **orientações ao professor**.

58

Respostas

1. Resposta pessoal. É possível que os estudantes mencionem os elementos tecnológicos presentes. Leve-os a perceber que esses elementos são para captura do movimento, retomando o conteúdo da unidade anterior. Além de explorar suas habilidades de observação, a atividade propicia iniciá-los na percepção da relação entre a arte e a tecnologia. Desse modo, permita que eles conversem sobre o assunto.

2. Resposta pessoal. Incentive-os a compartilhar seus conhecimentos sobre transformações que possam ter percebido em suas vivências. Para engajar os estudantes na atividade, retome conteúdos e pergunte se eles se recordam de mudanças ocorridas na linguagem do cinema.

PHOTO 12/ALAMY/FOTORENA

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

O século 21 e o artista multimídia

Talvez você já tenha ouvido a palavra **mídia**. Usamos esse nome para falar dos diversos meios disponíveis para compartilhar histórias, ideias e imagens. Alguns exemplos de mídia são o livro, o rádio e a televisão, que tiveram (e ainda têm) uma importância muito grande em nosso acesso à informação. Convém destacar que as mídias mudam de uma época para outra. Hoje em dia, pode-se dizer que estamos na época das tecnologias e mídias digitais, como plataformas *on-line*, celulares e computadores.

1. Você conhece outros exemplos de tecnologias e mídias digitais?



Retratos projetados na fachada lateral de um edifício durante o evento Vídeo Guerrilha, na cidade de São Paulo, em 2012.

Alguns artistas utilizam diferentes materiais, ferramentas e mídias para produzir suas obras. Eles são chamados de **artistas multimídia**. Nos dias de hoje, muitos artistas multimídia gostam de explorar as novas tecnologias e as ferramentas mais novas de reprodução de imagem. Um exemplo disso foi o evento Vídeo Guerrilha, que aconteceu na cidade de São Paulo. Nele, artistas projetaram vídeos, poemas, ilusões de óptica e outras formas de arte na fachada dos prédios.

1. Resposta pessoal. Em uma conversa com os estudantes, auxilie-os a compreender as tecnologias presentes no ambiente escolar.

59

Destaques BNCC

• O conteúdo e as atividades das páginas **59 a 61** permitem compreender a interação entre as diferentes linguagens da Arte e suas práticas multimídia, tendo como foco a inserção da tecnologia na produção artística. Nesse contexto, são desenvolvidas as **Competências específicas de Arte 2 e 5**. Ao conhecerem exemplos de trabalhos artísticos que se valem de recursos tecnológicos, os estudantes também desenvolvem a habilidade **EF15AR26**.

• Na atividade **1**, pergunte quais são os aparelhos tecnológicos que eles conhecem. Se julgar necessário, para aprofundar a compreensão acerca desse conceito, cite exemplos que o estudante pode não identificar como tecnologia, como roupas, cadernos, livros e portas. Explique-lhes que a tecnologia não se restringe a aparelhos eletrônicos, mas abrange todo um conjunto de técnicas produzidas pelos seres humanos.

• Em seguida, questione-os sobre quais tecnologias eles conhecem que fazem parte das mídias digitais. Caso necessário, cite exemplos como *sites*, *podcasts* e plataformas de *streaming*. Explique-lhes que as mídias digitais são tecnologias que se valem de meios eletrônicos, como *hardwares* e *softwares*, para comunicação e interação.

(Continuação)

• Explique aos estudantes que o Vídeo Guerrilha é uma ação que se dá na superfície dos prédios por meio de projeções de videoarte, atribuindo novos significados à arquitetura e ao próprio espaço urbano. Oriente os estudantes a observarem a imagem reproduzida na página para verificarem como essa ação ocorre.

• Cite e, se possível, demonstre outras obras e ferramentas usadas para produzir arte atualmente. Os computadores permitem a criação e o intercâmbio de diversas linguagens, como edição de imagens, áudio e vídeo e, com base nisso, inúmeros

formatos, como *videomapping*, animação, realidade aumentada, efeitos especiais, *GIFs*, música eletrônica e *glitch art*.

Amplie seus conhecimentos

• ARTE e Multimídia. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/>. Acesso em: 3 set. 2025.

Esse *blog* abriga diversos artigos sobre a relação entre as diferentes linguagens da arte e as novas tecnologias em diferentes aspectos, além de apresentar obras de arte digitais que podem servir como exemplos

para os estudantes, bem como repertório que auxilie na condução do conteúdo.

MIS – Museu da Imagem e do Som. Disponível em: <https://mis-sp.org.br/>. Acesso em: 3 set. 2025.

O MIS é um museu localizado na cidade de São Paulo e apresenta exposições que mostram a tecnologia e a arte nas mais diversas linguagens. Organize uma visita virtual ao museu acessando o *link* sugerido. Para isso, verifique a possibilidade de utilizar um projetor para explorar com os estudantes o *site*.

(Continua)

• O boxe **Espaços da arte**

apresenta o projeto Vídeo Guerrilha, já observado na página anterior. Nas redes sociais do projeto, é possível observar outras imagens, vídeos e informações. Selecione algumas dessas produções audiovisuais e mostre-as aos estudantes. Questione-os a fim de observar se esse tipo de arte faz parte da realidade deles. Instigue os estudantes a falarem sobre seus conhecimentos e experiências com as tecnologias e as artes.

• Ao conduzir a leitura, pergunte aos estudantes se eles percebem onde as projeções foram feitas. Explique que esse tipo de projeção requer que o aparelho projetor esteja bem alinhado ao local em que se pretende manter a imagem, além de ser necessário que o ambiente não esteja muito claro. Leve-os a perceber que a projeção acontece em uma área alta, ou seja, fora do alcance da iluminação dos carros. Questione também se eles perceberam o motivo de a projeção ser feita na lateral dos prédios e comente que isso se dá pelo fato de a lateral apresentar uma superfície lisa, sem janelas ou outros elementos que possam interferir na imagem projetada.

• Se possível, ligue o projetor da sala de aula e o aponte em diferentes direções: oposta à luz da janela, a favor da luz, em superfícies lisas e rugosas. Permita que os estudantes comentem em qual posição a imagem projetada fica mais nítida.

• Para a condução da atividade **2**, é importante questionar como os espaços podem se transformar com a arte e a tecnologia. Solicite que fechem os olhos e imaginem um local onde poderiam realizar a projeção e cite alguns exemplos locais de muros, fachadas etc. próximos à escola e que podem fazer



ESPAÇOS DA ARTE

O Vídeo Guerrilha surgiu em 2010, na cidade de São Paulo. O evento foi criado pelo artista Alexis Anastasiou (1975-), que teve a ideia de unir arte e tecnologia no espaço urbano. Na primeira edição, as projeções de vídeos aconteceram na Rua Augusta, local bem movimentado do centro da cidade.



VAGNER CAMPOS/BRAZIL PHOTO PRESS/AFP

Intervenção Vídeo Guerrilha, na cidade de São Paulo, em 2012.

No Vídeo Guerrilha, projeções bem grandes são feitas na fachada dos prédios. São obras de diferentes artistas, que podem apresentar fotos, vídeos, poemas e animações.

Com esse tipo de iniciativa, a arte multimídia fica mais perto do público, inclusive mudando a rotina de quem passa pelas ruas.

- 2.** Acabamos de descobrir que alguns artistas usam o espaço urbano para projetar imagens. Se você fosse projetar um vídeo nas ruas do lugar onde vive, que tema escolheria? Pense a respeito e desenhe, no caderno, uma projeção que você faria na fachada de um prédio.

60 **2. Resposta pessoal.** Esta atividade leva os estudantes a realizarem a ação educativa conceitual de **inventar**; e as ações educativas comportamentais para artes visuais de **desenhar** e **colorir**. Comentários nas **orientações ao professor**.

parte do cotidiano deles. O que poderiam projetar nas paredes desse local? Algo que tenha relação com o espaço ou as imagens que contrastem com os elementos presentes ali? Permita que comentem possibilidades entre si e, depois, produzam seus desenhos.

• Aproveite para incentivar a criatividade dos estudantes questionando-os sobre as possibilidades que esse tipo de interação das linguagens da Arte com a tecnologia digital proporciona. Pergunte-lhes o que acham ser possível criar por meio dessas interações.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

Muitos artistas multimídia combinam as novas tecnologias com os movimentos do corpo. Esse é o caso da Enra, uma companhia de dançarinos e *performers* do Japão. Esses artistas unem dança e artes marciais com tecnologias digitais, interagindo com imagens projetadas no espaço.



■ Apresentação da peça *Pleiades*, da companhia de artes performáticas japonesa Enra, em Lisboa, em Portugal, em 2016.

3. Em sua opinião, quais recursos tecnológicos são utilizados na apresentação mostrada na foto?

Hoje em dia, muitas companhias de dança usam as tecnologias digitais em suas apresentações. Isso começou na década de 1960, quando os primeiros artistas usaram computadores para misturar os movimentos do corpo com luzes, sons e vídeos. Mas foi no século 21 que isso ganhou força. Agora, é mais comum que espetáculos de dança sejam multimídia, ou seja, misturem os movimentos da dança com sons eletrônicos, luzes programadas por computador, projeções de vídeo etc.

3. Resposta pessoal. Aproveite a questão para fazer os estudantes refletirem sobre a influência das inovações tecnológicas nos processos criativos em arte.

61

Amplie seus conhecimentos

• WORKS. **Enra**. Disponível em: <https://enra.jp/jp/works/>. Acesso em: 16 abr. 2025.

O espetáculo *Pleiades* é inspirado no aglomerado estelar de mesmo nome. Os passos da coreografia remetem às estrelas e aos seus movimentos. É uma combinação de luz e dança que hipnotiza pela sua *performance* e coreografia. No *link* indicado, também é possível conferir outras imagens dessa companhia japonesa de dança.

- Explique aos estudantes que o uso de tecnologias na arte pode estar integrado a qualquer linguagem, como teatro, dança, música, artes visuais, entre outras. Antes de iniciar a leitura do texto apresentado, pergunte aos estudantes qual das linguagens artísticas citadas aparece na imagem da página. Depois, realize a leitura para que eles avaliem se identificaram a linguagem da dança como correta.

- Existem vários grupos de dança que utilizam as tecnologias como parte de sua *performance*. Embora já na década de 1960 fosse possível encontrar alguns grupos que já exploravam essa possibilidade de interação, é somente a partir do ano 2000 que essas manifestações se tornam mais populares. Provoque a reflexão e a observação nos estudantes com trechos de apresentações a fim de que eles compreendam que, nessas apresentações, o componente tecnológico é tão importante quanto qualquer outro elemento da coreografia.

- Conduza a leitura da imagem da página perguntando-lhes o que eles observam. Incentive-os a compartilhar suas ideias com os colegas da turma. Após a realização da atividade, destaque o uso de projeções na imagem, levando-os a perceber que se trata da mesma tecnologia usada na realização do Video Guerrilha, mostrado na página 60. Assim, poderão perceber como a mesma tecnologia pode ser utilizada em linguagens diferentes, como nas artes visuais e na dança.

Objetivo

- Explorar a projeção de luzes e cores em uma atividade de dança.


Destaques BNCC

• Ao explorarem tecnologias de iluminação para criar diferentes imagens em uma atividade de dança, percebendo como as luzes podem ser usadas para diferentes visualidades, os estudantes desenvolvem as habilidades **EF15AR04**, que trata do uso de diferentes habilidades na experimentação artística; **EF15AR11**, que trabalha a improvisação e criação de movimentos dançados; **EF15AR23**, que trata da integração de diferentes linguagens artísticas; e **EF15AR26**, que foca a relação entre arte e tecnologia. Ao discutirem criticamente sobre a experiência, desenvolvem a habilidade **EF15AR12**.

• Por integrar diferentes linguagens por meio da experimentação de tecnologias com o propósito de explorá-las em criação e utilizá-las como instrumentos de reflexão sobre a própria prática, a **Competência geral 5** e a **Competência específica de Arte 5** também são desenvolvidas.

• Avise os estudantes previamente sobre a pretensão de realizar a atividade prevista na seção. Dessa maneira, eles poderão se organizar para levar os materiais necessários caso a escola não disponha de algum deles.

• Antes de dar início à atividade, apresente aos estudantes diferentes artistas que utilizam a luz como material para produção da obra de arte, como: Dan Flavin (1933-1996), artista minimalista e um dos pioneiros no trabalho com a luz, remodelando os espaços por meio da organização de tubos de luz fluorescente; Antonio Peticov (1946-), que emprega conceitos mate-



PARA FAZER JUNTOS


Dançando com a luz

Na dança, uma tecnologia utilizada há muito tempo é a iluminação. No século 18, os teatros usavam lamparinas e luz a gás para iluminar os espetáculos. Com a invenção da luz elétrica, no século seguinte, os artistas começaram a usar a iluminação de maneira mais criativa, como parte da apresentação, criando sensações variadas, destacando movimentos do corpo e ajudando na expressão artística. No século 20, isso ganhou mais força e as companhias de dança passaram a usar luzes coloridas e projeções. Hoje em dia, é possível programar a iluminação com o uso de computadores e há até luzes que mudam de acordo com os movimentos dos dançarinos.

Que tal fazer, agora, um experimento com luzes e cores? Siga as orientações. Vamos fazer uma “mistura”.

MATERIAIS

- lanternas ou luminárias de mesa
- tesoura com pontas arredondadas
- papel-celofane vermelho, verde e azul
- elásticos



1


Separe todos os materiais necessários para a atividade.





2

Dobre o papel-celofane. O tamanho da dobra deve ser suficiente para cobrir a ponta da lanterna.



Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

máticos e da Física relacionados aos espectros de cores e luz na elaboração de suas obras; e o artista cinético Abraham Palatnik (1928-2020), consagrado pela criação de obras que misturam tempo, luz e movimento.

• Organize a turma em grupos e instrua os estudantes a seguirem as etapas da atividade proposta na página e a explorarem a mistura de cores, criando efeitos na sala de aula e em outros espaços da escola. Sugira também que, assim como os artistas estudados, eles elaborem instalações utilizando as luzes coloridas das lanternas e que registrem por meio de fotos as criações.

3

Use o elástico para fixar o papel-celofane em cada lanterna, cada uma coberta com uma cor diferente desse papel.



4

Agora, acenda a lanterna e projete a luz em uma superfície branca, como uma parede. Depois, acenda as outras luzes de cores diferentes por cima dela e observe o que acontece. Continue explorando as lanternas para criar diferentes cores.



Agora é com vocês. Respostas pessoais. As atividades promovem as ações educativas conceituais de **imaginar e inventar**; as ações educativas atitudinais de **praticar, cooperar e experimentar**; as ações educativas comportamentais para artes visuais de **compor e montar**; e as ações educativas comportamentais para dança de **movimentar, produzir gestos, improvisar e experimentar as relações entre tecnologia e dança**.

AGORA É COM VOCÊS

Na dança ou no teatro, as luzes ajudam a contar histórias e dão mais emoção aos espetáculos. Elas podem criar um clima de mistério ou suspense ou até mesmo simular a sensação de dia, noite, entardecer ou relâmpagos.

Agora, vamos criar uma sequência de movimentos com iluminação colorida utilizando as lanternas que fizemos na atividade anterior.

1. Organizem-se em grupos e escolham uma música para dançar. Pensem em qual poderia ser a sequência de movimentos e em como as lanternas poderiam ser usadas.
2. Escolham três pessoas no grupo como responsáveis pelas lanternas. Os outros integrantes serão os dançarinos. Em conjunto, discutam como será a iluminação: mais forte ou mais suave? Que movimentos devem ser iluminados e com quais cores? Que movimentos a luz pode fazer para criar efeitos?
3. Ensaiem o que decidiram. Quando se sentirem prontos, usem uma câmera para gravar o resultado e, depois, assistam ao vídeo juntos.
4. Ao ver as gravações, conversem sobre como a luz influenciou cada apresentação. Conversem sobre quais foram os efeitos criados nos gestos, nas expressões faciais e nos movimentos e outros detalhes que chamaram a atenção.

63

• Para conduzir a atividade, mantenha os grupos que já foram formados e relembre brevemente como a luz pode ser usada de forma expressiva em apresentações artísticas. Oriente-os a escolher uma música que inspire a criação de movimentos e que combinem entre si quem ficará responsável pelos gestos e quem cuidará da iluminação com as lanternas. Reforce a importância da colaboração e do planejamento coletivo, incentivando que experimentem diferentes direções e intensidades de luz para explorar efeitos variados no corpo e no ambiente.

• Durante os ensaios, observe como estão criando a sequência e ofereça apoio, caso necessário. Lembre-os de considerar aspectos como a relação estabelecida com a música. Se necessário, oriente os estudantes a explorarem movimentos com uma parte do corpo por vez, compreendendo como ela se relaciona com o todo corporal. Para isso, questione-os: “Que movimentos vocês podem fazer começando pela cabeça? E pelo ombro esquerdo? E pelo quadril?”.

• Prepare o espaço onde os grupos vão se apresentar, garantindo que haja pouca luz ambiente para que os efeitos das lanternas sejam mais visíveis. Afaste todas as carteiras e os demais objetos para não haver risco de os estudantes esbarrarem neles.

• Oriente os estudantes a testarem diferentes formas

(Continua)

(Continuação)

de segurar e movimentar as lanternas, criando efeitos variados de luz e sombra. Incentive que todos participem ativamente, seja nos movimentos, seja na manipulação da luz, e incentive a troca de funções entre os integrantes, para que todos possam experimentar diferentes papéis.

- Enquanto alguns estudantes fazem os movimentos escolhidos e os demais membros do grupo, a iluminação, registre a apresentação em vídeo. Você pode preparar um suporte para a câmera e filmar todos os grupos de um mesmo ângulo.
- Ao final, prepare o espaço para que todos assistam juntos aos vídeos. Esse momento é essencial

para desenvolver o olhar crítico, por isso incentive comentários respeitosos e observações que valorizem o uso criativo da luz, os efeitos visuais e as soluções encontradas.

Mais estratégias

- Oriente estudantes com deficiências físicas a focarem na criação de movimentos com as partes do corpo que têm mobilidade. Eles podem explorar diferentes movimentos de maneira localizada, movendo membros superiores, pescoço, cabeça ou rosto, por exemplo, enquanto um colega experimenta iluminá-las com as lanternas.

• A atividade **1** propicia o desenvolvimento da observação dos estudantes. Para isso, oriente-os a observar as imagens e apontar a ordem em que ocorrem as transformações. Explique o processo de envelhecimento humano e como ele ocorre de forma natural, a criação de marcas de expressão e o clareamento dos pelos: cabelo, sobrancelhas e barba. Comente que quando vemos um ser humano se transformar em uma criatura fantástica, em um filme, por exemplo, isso também pode ser chamado de efeito *morphing*, bem como outros tipos de transformações que acontecem com elementos variados, podendo ser objetos, animais, plantas etc.

• A atividade **2** propicia a experimentação e a criatividade da turma. Peça-lhes que conversem entre si sobre como veem os idosos que conhecem e incentive-os a comentar suas características de forma respeitosa. No momento da realização da atividade, chame o estudante cuja foto está sendo projetada para comentar como ele imagina que será quando envelhecer. Depois, convide-o a realizar alterações sobre sua foto enquanto escuta e tenta executar as sugestões de seus colegas. Registre em foto as alterações realizadas pelo estudante para depois apagá-las, propiciando que o próximo também realize modificações em sua imagem projetada.

Caso o projetor não esteja disponível, essa atividade pode ser realizada com fotos impressas, sobre as quais os estudantes irão desenhar utilizando, por exemplo, canetas, giz de cera e lápis de cor. Caso o projetor não esteja disponível, essa atividade pode ser realizada com fotos impressas, sobre as quais os estudantes irão desenhar utilizando, por exemplo, canetas, giz de cera e lápis de cor.

1. Resposta: Espera-se que eles anotem esta sequência: C, B, A. A atividade propõe uma análise descritiva da imagem com base nas características do envelhecimento do rosto. Incentive os estudantes a compartilharem oralmente suas impressões com os colegas.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. Muitas tecnologias digitais são utilizadas no cinema e no vídeo. Um exemplo disso é o efeito especial chamado *morphing*. Por meio de aplicativos de computador, é possível transformar uma imagem aos poucos: devagar, uma pessoa vai se transformando – por exemplo, um jovem vai envelhecendo. Observe as fotos a seguir. Nelas, há três imagens que mostram o envelhecimento de uma modelo, como se fosse o efeito *morphing*. Anote no caderno a sequência correta dessa transformação, descrevendo as características do rosto em cada uma das imagens.

A.



B.



C.



FOTOS: LESZEK GLASNER/SHUTTERSTOCK

2. Envelhecer é algo natural para os seres humanos. Que tal reproduzir o efeito *morphing* na sala de aula de uma maneira bem divertida? Sigam as instruções.

2. Resposta pessoal. Comentários nas orientações ao professor.

- Verifiquem com o professor a possibilidade de utilizarem o projetor da sala de aula.
- Depois, organizem fotos de todas as pessoas da turma em um aparelho digital que se ligue ao projetor. Pode ser um *pen drive*.
- Agora, é só direcionar o projetor para a lousa, fechar algumas cortinas para ela não ficar muito clara e iniciar a projeção.
- Com as imagens projetadas, vocês podem desenhar por cima delas com giz ou caneta de lousa. Pensem em como vocês serão quando envelhcerem. Vão usar cabelo curto ou comprido? Terão um bigode? Aproveitem o momento para lembrar das pessoas idosas que vocês conhecem e admiram.

VINÍCIUS COSTA/ARQUIVO DA EDITORA

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

Mais estratégias

• Caso algum estudante tenha deficiência visual e necessite de narração para as imagens propostas na atividade **1**, realize-a de forma individualizada, descrevendo as imagens e relacionando cada uma às texturas apresentadas na pele humana. Pergunte se esse estudante conhece pessoas idosas e como ele as reconhece, para poder aproximar-se de seu universo e, assim, manter uma narração atrelada a seus conhecimentos.

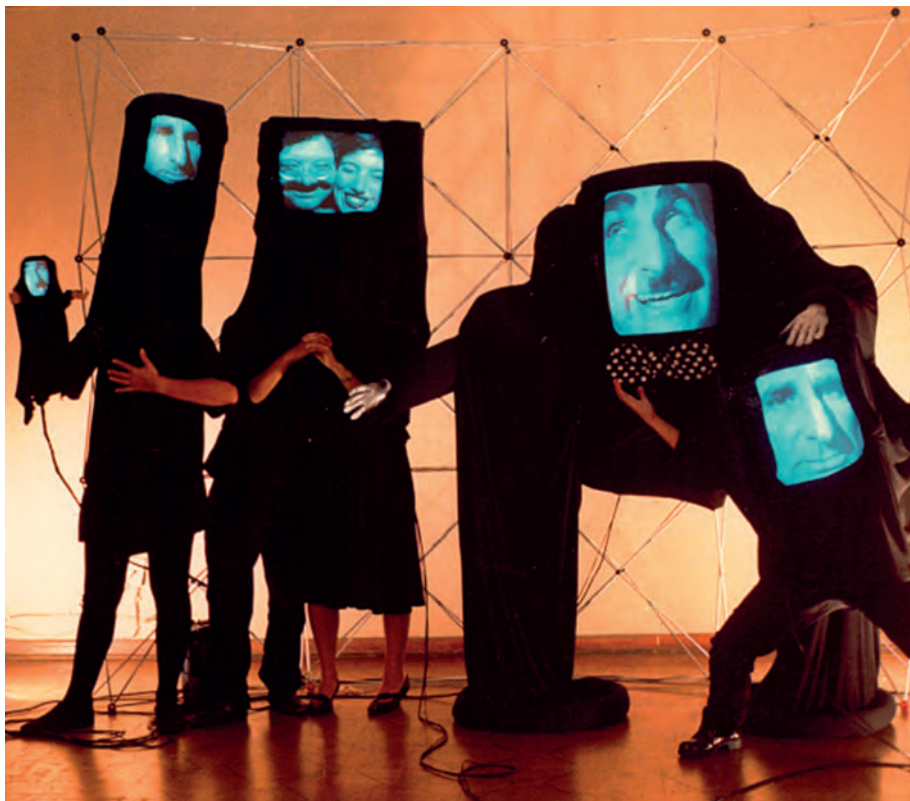
• Na atividade **2**, quando a imagem desse estudante for projetada na lousa, faça perguntas como as sugeridas no **Livro do Estudante** e auxilie-o nas interferências realizadas. Caso julgue necessário, permita que ele verbalize como se imagina idoso enquanto você interfere na imagem com elementos táteis – como barbantes, massa de modelar, recicláveis etc. – para que ele possa senti-los. Se optar por essa estratégia, organize os elementos táteis previamente.

Em cena com a tecnologia

O artista multimídia não é somente aquele que usa diferentes tecnologias em suas obras. Também chamamos dessa forma os artistas que misturam diferentes linguagens artísticas em um mesmo trabalho, como música, dança, artes visuais e teatro.

Esse é o caso do artista brasileiro Otávio Donaschi. Na década de 1980, ele criou uma *performance* com personagens que chamou de **videocriaturas**, que misturam elementos do teatro e das artes visuais com tecnologias de vídeo.

Observe na imagem a seguir.



Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1996.

OTÁVIO DONASCHI/ACERVO DO ARTISTA

Videocriaturas, de Otávio Donaschi, na década de 1980.

1. Em sua opinião, o que se destaca na imagem? Por quê?
2. Explique por que esse trabalho poder ser considerado um exemplo de obra multimídia.

1 e 2. Respostas nas **orientações ao professor**.

AUTOEXPLICAÇÃO

65

Destaques BNCC

- As páginas **65** e **66** contribuem para o desenvolvimento das habilidades **EF15AR01** e **EF15AR26** e da **Competência específica de Arte 6** ao apresentarem a obra de Otávio Donaschi, que integra diferentes linguagens artísticas e tecnológicas, promovendo a apreciação crítica de manifestações contemporâneas
- Conduza a leitura da imagem de modo que os estudantes percebam que existe a interação entre o teatro e as artes visuais, por meio do uso da tecnologia. Pergunte-lhes quais elementos confirmam essa informação e como eles os percebem na cena. Espera-se que apontem para os grandes televisores que são acoplados aos corpos de atores e atrizes.
- Proponha uma conversa sobre a mistura de linguagens na arte contemporânea, destacando como é comum vermos apresentações e obras que reúnem recursos de diferentes áreas, como música, dança, teatro e artes visuais, além do uso da tecnologia.

Respostas

1. Resposta pessoal. O objetivo da questão é levar os estudantes a refletirem sobre os elementos presentes na imagem. Incentive-os a observar o uso da tecnologia para exibir o rosto de pessoas em telas, de maneira inusitada. Leve-os a discorrer sobre suas impressões nessa observação.
2. Espera-se que os estudantes respondam que *Videocriaturas* é um trabalho multimídia, pois mistura elementos do teatro (expressos na gestualidade e na

corporeidade dos atores) e das artes visuais (notados pelo uso das tecnologias de vídeo para criar imagens). Ao utilizarem a estratégia **Autoexplicação** nessa atividade, os estudantes podem agregar os conhecimentos adquiridos previamente para lerem a imagem. Essa estratégia de estudo contribui para o desenvolvimento de habilidades de síntese, elaboração de raciocínios, relação entre conteúdos e comunicação. Ela auxilia principalmente na assimilação de conteúdos mais abstratos.

Incentive os estudantes a exercitarem-na sempre que possível. Comente que essa estratégia pode ser realizada por meio de questionamentos como: “O que esse conteúdo acrescenta ao que eu já sei?”; “Com quais assuntos que eu já conheço essa informação se relaciona? Como ocorre essa relação?”. Por meio dessa dinâmica de perguntas, eles terão mais facilidade em refletir sobre seus conhecimentos e elaborar autoexplicações.

- Retome a imagem da performance de Otávio Donaschi e contextualize brevemente seu trabalho em *Videocriaturas*, explicando que ele foi pioneiro na fusão entre o corpo do artista e as imagens projetadas. Incentive os estudantes a observarem a cena e descreverem o que mais chama a atenção, considerando elementos visuais, tecnológicos e expressivos presentes na imagem.

- Na realização da atividade de **1**, retome com os estudantes a imagem da página anterior. Com base nisso, espera-se que eles indiquem a alternativa **b** como resposta correta. Para isso, conduza a leitura da imagem de modo que percebam a interação e os elementos presentes.

- A atividade **2** tem como objetivo propor uma reflexão sobre a relação que se estabelece entre a arte e a tecnologia. Verifique os conhecimentos construídos pelos estudantes a respeito do assunto até o momento e, se necessário, retome conteúdos para que possam compreender pontos em que porventura tenham dificuldades. Ao cotejar as respostas, além de verificar o entendimento dos estudantes sobre o conteúdo, atente também aos aspectos da escrita, como o traçado das letras e a correção ortográfica.

1. Resposta: A alternativa correta é a **b**: “As videocriaturas são interpretadas por atores que vestem figurinos pretos que cobrem todo o corpo e um capacete no qual são fixados televisores.”



CONHECENDO O ARTISTA

Otávio Donaschi (1952-) é um **videoperformer** e diretor de teatro que trabalha com espetáculos multimídia. Na década de 1980, ele criou as videocriaturas: criaturas metade humanas e metade vídeo.

Para dar vida às videocriaturas, cada ator veste um capacete com uma televisão embutida e figurinos pretos que cobrem todo o corpo. A tela se torna o rosto da personagem e mostra expressões esquisitas, engraçadas e poéticas.

Quando se apresentam, as videocriaturas de Donaschi aparecem no meio das pessoas e interagem com elas, fazendo uma mistura de *performance*, teatro e vídeo. É uma arte multimídia!

Videoperformer: artista que usa vídeos como parte de suas performances.



OTÁVIO DONASCHI/ACERVO DO ARTISTA

■ Otávio Donaschi se vestindo de videocriatura.

1. No caderno, copie a alternativa correta sobre as videocriaturas.
 - a) As videocriaturas são robôs controlados por computadores.
 - b) As videocriaturas são interpretadas por atores que vestem figurinos pretos que cobrem todo o corpo e um capacete no qual são fixados televisores.
 - c) As videocriaturas não utilizam tecnologia de vídeo.
2. Escreva com letra cursiva, no caderno, o que você compreendeu da relação entre arte e tecnologia.

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes construam a resposta com base no conteúdo já trabalhado nesta unidade.

66

Amplie seus conhecimentos

- DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 2003.
- DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp, 2004.

Os dois livros sugeridos, de Diana Domingues, exploram as relações entre arte, ciência e tecnologia no contexto contemporâneo.

Arte e vida no século XXI reúne textos de diversos autores que discutem práticas artísticas híbridas e interativas, abordando temas como biotecnologia, redes digitais e criatividade colaborativa. Já *A arte no século XXI* é uma obra em que Domingues propõe a ideia de “humanização das tecnologias”, refletindo sobre como o corpo, a sensibilidade e a experiência estética se articulam com recursos tecnológicos na criação artística.

ATIVIDADE

Faça as atividades no caderno.

1. Que tal fazer arte usando câmeras fotográficas? Para isso, vamos produzir uma “figura fragmentada” usando três fotografias, ou seja, fazer um único rosto dividido em três imagens. Siga as orientações.

- Formem grupos para que todos tenham acesso às câmeras.
- Com a câmera, tirem fotos de partes de seus rostos, como olhos, boca, lado direito e lado esquerdo.
- Decidam em grupo como cada imagem será registrada.
- Após fotografarem, façam impressões dessas fotos e distribuam-nas em uma mesa. Explore as possibilidades de composição com base nas fotos de cada parte do rosto retratada. Ao combinarem diferentes registros de partes de rostos distintos, estarão formadas as “figuras fragmentadas”.

1. Resposta pessoal. Esta atividade leva os estudantes a realizarem as ações educativas conceituais de **conhecer, apreciar, identificar e inventar**; as ações educativas atitudinais de **praticar, compartilhar, cooperar, experimentar e criar**; e as ações educativas comportamentais para artes visuais de **compor, explorar e experimentar as relações entre tecnologia/recursos digitais e as artes visuais**. Confira comentários sobre esta atividade nas orientações ao professor.

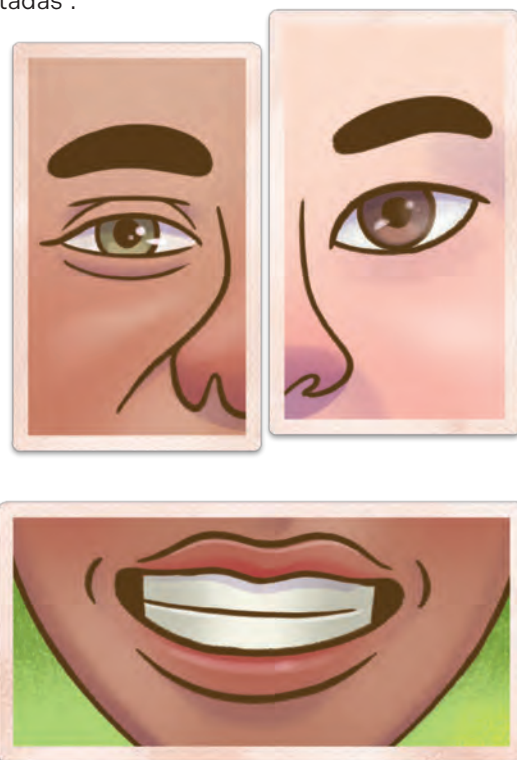


Figura formada por fragmentos de diferentes rostos.

67

Destaques BNCC

• Ao propor que os estudantes componham fotos e vídeos para formarem uma obra conjunta que mescla registro e experimentação na criação artística coletiva, contemplam-se as **Competências específicas de Arte 5 e 8**, a **Competência geral 5** e a habilidade **EF15AR26**.

• A atividade **1** propicia a experimentação e a criatividade. Assim, espera-se que os estudantes produzam a figura fragmentada com base nos conhecimentos adquiridos com a unidade. Organize a turma em **grupos** de três estudantes e oriente-os a fazer fotos ou vídeos de partes do rosto. Ao final, realize uma exposição da produção deles.

• Caso não haja quantidade suficiente de câmeras para todos, fotografe com uma câmera o rosto na posição frontal de todos os estudantes e imprima o material visual produzido em duas cópias por retrato.

• Entregue a cada estudante as duas impressões de seu autorretrato. Peça que cortem em três partes (uma para cada olho e outra para a boca). Após cortarem, devem trocar com os demais colegas partes iguais das figuras: topo e testa com topo e testa, boca e queixo com boca e queixo etc. Incentive o diálogo durante o processo para que todos participem ativamente e tenham suas ideias acolhidas.

(Continua)

(Continuação)

• Em seguida, devem montar a figura com o material disponível. Para isso, use uma folha de papel *kraft* na qual colarão as partes. Após coladas, poderão criar interferências de cores, traços e objetos.

• Para a experimentação e a apreciação dos resultados, oriente os estudantes a disporem as imagens em posições diversas, alterando-as e observando-as. Para isso, organize com eles uma exposição dos trabalhos na sala de aula, propondo que expliquem o processo e as escolhas, discorrendo sobre os resultados. Registre as montagens criadas.

• Aproveite o momento para conversar com os estudantes sobre a importância de seguir regras e protocolos relacionados ao uso de redes sociais e plataformas de compartilhamento. Leve-os a refletir que o ambiente virtual é um espaço vasto em que encontramos os mais diversos tipos de conteúdo, sendo essencial ter cuidado com o que compartilhamos, no sentido de sabermos se tratar de informações fidedignas e/ou que não desrespeitem o próximo.

Objetivos

- Apresentar e discutir possibilidades de criação em arte por meio de tecnologias obsoletas.
- Apresentar evoluções tecnológicas ligadas a armazenamento e reprodução de som e imagem.
- Discutir ações e modos sustentáveis de produção em arte.

Destaques BNCC

- Ao conhecerem e problematizarem aspectos culturais relacionados à arte, à tecnologia e ao consumo, desenvolve-se a **Competência específica de Arte 7**; já a **Competência geral 7** é trabalhada ao utilizarem esses conhecimentos para formular possibilidades que promovem a consciência socioambiental. A reflexão sobre como as mudanças tecnológicas que aconteceram ao longo dos anos incidiram sobre os hábitos cotidianos também desenvolve os temas contemporâneos transversais **Ciências e tecnologia** e **Educação ambiental**.
- Aproveite a temática da seção para incorporar discussões referentes aos objetivos de desenvolvimento sustentável **11, 12 e 13**, que propõem mudanças nos hábitos humanos para favorecer a sustentabilidade e impedir mudanças climáticas drásticas.

Saberes integrados

Esta seção pode ser articulada com o componente curricular de **Ciências da Natureza**. Para isso, proponha a discussão do problema apresentado na página e utilize esse momento para ampliar a reflexão, relacionando-a com práticas artísticas e cotidianas que reaproveitam materiais recicláveis, bem como repensar

o consumo excessivo e a questão do descarte de aparelhos eletrônicos. Essa abordagem interdisciplinar fortalece o trabalho com o tema contemporâneo transversal **Educação ambiental** e mostra que a arte pode ser uma ferramenta poderosa para repensar nosso consumo e a valorização dos recursos, incentivando os estudantes a buscarem soluções criativas e coletivas para os desafios atuais.

- Incentive os estudantes a socializarem suas respostas para a **questão inicial**, comentando a

forma como consomem e armazenam músicas, vídeos e demais conteúdos audiovisuais. Caso queira ampliar a discussão, peça que perguntem aos familiares como eles consumiam música na época em que eram jovens. Em sala de aula, forme uma roda para que eles possam compartilhar o que descobriram, identificando mudanças e permanências nesses hábitos. Pergunte aos estudantes se os objetos eletrônicos citados pelos seus familiares ainda estão em suas casas e, caso tenham sido descartados, se eles sabem como aconteceram esses descartes no local.



O MUNDO QUE QUEREMOS

Revoluções tecnológicas e a necessidade da sustentabilidade

A imagem a seguir é um retrato criado pela artista estadunidense Erika Iris Simmons (1983-). Para fazer esse retrato, ela usou **fitas cassete** (também chamadas de **fitas K7**).

Você sabe o que é isso? A fita cassete foi uma mídia muito usada entre as décadas de 1960 e 1990. Com ela, as pessoas podiam gravar e tocar suas músicas preferidas em aparelhos de som chamados **toca-fitas**.



ACERVO DA ARTISTA - COLEÇÃO PARTICULAR

Jimi Hendrix, de Erika Iris Simmons. Fita K7. 2021.

As fitas cassete passaram a ser cada vez menos usadas a partir do surgimento dos *compact discs* (CDs), na década de 1980. Hoje em dia, os CDs também já não são muito utilizados, pois a maioria das pessoas escuta música utilizando a internet.

Você já reparou como as mídias mudam o tempo todo? E você já parou para pensar no que acontece com as tecnologias antigas quando não são mais usadas? Na maioria das vezes, elas são descartadas, o que pode causar sérios problemas ao meio ambiente. Reflita sobre a questão a seguir.

Questão inicial. O que podemos fazer para reduzir o impacto ambiental do descarte de materiais utilizados em tecnologias antigas?

Questão inicial. Resposta pessoal. Comentários nas orientações ao professor.

Nas imagens a seguir, confira como algumas mídias eram antigamente e como, hoje em dia, outras mídias são usadas em seu lugar.



■ Disquetes, utilizados para guardar arquivos digitais entre as décadas de 1970 e 1990.



■ Pen drive, usado para guardar arquivos digitais desde o final dos anos 2000.



■ Televisão de válvula, usada entre as décadas de 1950 e 1980.



■ Televisão de cristal líquido, popular desde o começo dos anos 2000.



■ Gramofone, equipamento inventado em 1887 e que servia para reproduzir sons.



■ Caixa de som, aparelho usado para reproduzir sons a partir dos anos 2000.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

Responda às questões a seguir.

1. Você conhece ou já usou alguma dessas mídias? Comente essa experiência.
2. Como podemos reaproveitar ou descartar de forma correta as mídias que não usamos mais?
3. Com os colegas, produzam uma linha do tempo sobre as tecnologias e as mídias do passado. Para isso, pesquisem alguma tecnologia que foi muito utilizada no passado e hoje não é mais comum. Descubram como essa tecnologia funcionava e o que a substituiu. Reflitam sobre o modo como esses objetos foram descartados e reúnam as informações em um cartaz para conscientizar a comunidade escolar sobre o descarte adequado de aparelhos eletrônicos.

1 a 3. Respostas nas **orientações ao professor**.

69

• Para gerar reflexão sobre a temática proposta, pergunte aos estudantes se eles têm vontade de obter equipamentos eletrônicos de última geração. Peça que eles reflitam sobre os motivos dessa vontade: se é por necessidade ou por influência mercadológica. Faça uma pesquisa breve com a turma para descobrir se há pontos de coleta ou descarte de materiais eletrônicos em sua cidade. Você também pode pesquisar projetos de empresas locais que façam reaproveitamento desses materiais.

Respostas

1. Resposta pessoal. Explique aos estudantes como funcionam as mídias apresentadas que eles podem não conhecer ou não identificar apenas pelas imagens e legendas. Permita que eles comentem se já viram algum desses aparelhos, principalmente os mais antigos, e onde os viram. Incentive o compartilhamento de experiências relativas às tecnologias antigas.

2. Sugestões de respostas: levar mídias usadas a pontos de coleta especializados; dar preferência ao conserto de aparelhos em vez de sua troca; doar aparelhos que não estão sendo mais usados, mas que estão funcionando.

3. Inicie a condução da atividade exemplificando o conceito de linha do tempo. Para isso, escreva na lousa o nome e a época de maior utilização das mídias apresentadas na

(Continua)

(Continuação)

página, em ordem: do mais antigo para o mais atual. Depois, faça uma linha relacionando a mídia descrita e o período de seu surgimento e convide alguns estudantes para fazerem um desenho representando cada mídia. Explique-lhes que a linha do tempo a ser realizada pode seguir uma estrutura parecida, mas deve conter mais objetos e tecnologias digitais. Oriente-os também a inserir informações sobre o descarte correto das mídias selecionadas. Para isso, é possível retomar as discussões realizadas na atividade **2**.

Para a realização dessas atividades, verifique a possibilidade de utilizar a sala de informática com os estudantes ou de providenciar livros, revistas e outros materiais em que eles possam pesquisar as mídias e tecnologias antigas.

Ao final, exponha o trabalho dos estudantes em um local de acesso para as demais pessoas da comunidade escolar, de modo a promover a conscientização sobre o descarte correto de aparelhos eletrônicos.

- Aproveite a atividade 1 para preparar com os estudantes um roteiro para a entrevista. Para isso, retome o texto e as imagens apresentadas na seção e, peça-lhes que, na entrevista, tentem identificar, junto aos entrevistados, os tipos de mudanças que puderam perceber ao longo do tempo e se isso gerou impactos em seu cotidiano.
- A fim de contextualizar ainda mais a atividade, você pode propor que os estudantes peçam autorização dos entrevistados para gravar as entrevistas em áudio ou vídeo e levar a gravação para a sala de aula, a fim de disponibilizarem aos colegas. Posteriormente, peça a eles que realizem a transcrição dos áudios. Na impossibilidade de a gravação ser realizada, peça aos estudantes que escrevam as informações obtidas na entrevista diretamente em seus cadernos.
- Proponha que, além das questões sugeridas na seção, o estudante questione o entrevistado sobre o uso de tecnologias atualmente, se ele ainda utiliza as tecnologias comentadas ou se substituiu algumas delas e quais são os motivos de mantê-las ou trocá-las.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. Entreviste uma pessoa idosa que possa falar sobre as mídias apresentadas na seção **O mundo que queremos**. Observe, a seguir, algumas sugestões de perguntas que você pode fazer a ela.

1. Resposta nas **orientações ao professor**.

- A. Qual é a sua idade?
- B. Das mídias apresentadas, quais fizeram parte da sua infância e juventude?
- C. Como você usava essas tecnologias?
- D. Naquela época, como você tinha acesso às músicas e aos filmes de que gostava?
- E. Você sente falta de utilizar alguma mídia antiga? Qual? Por quê?
- F. O que você acha melhor nas mídias de hoje?
- G. Qual foi a mídia mais importante na sua vida? Por quê?



■ Criança entrevistando sua avó e escrevendo as respostas no caderno.

Depois da entrevista, em uma folha avulsa, escreva um resumo contando as experiências do entrevistado com as diversas mídias.



70

Resposta

1. As respostas vão variar conforme as experiências do entrevistado. A atividade propõe uma entrevista sobre as mudanças tecnológicas e o processo de adaptação de uma pessoa idosa. Explique aos estudantes que, durante a entrevista, eles devem estar acompanhados de um adulto responsável, de preferência um familiar. Os estudantes devem fazer em casa o resumo proposto na atividade e apresentá-lo em sala de aula, a fim de compartilhar com os colegas. Oriente-os a mostrar as imagens da página 69

à pessoa entrevistada. Instrua os estudantes a pedirem auxílio a seus entrevistados ou outros familiares para a realização do resumo proposto, contribuindo para o envolvimento da família com os processos de aprendizagem escolar. A estratégia de estudo **Resumo** contribui para o desenvolvimento de habilidades de interpretação de textos, síntese e escrita. Comente que o ato de anotar e procurar o significado de palavras que julgam difíceis no texto facilita a compreensão da mensagem a ser absorvida e auxilia na produção de uma reescrita mais compreensível.

2. Quando as mídias ficam ultrapassadas, podem ser descartadas e gerar problemas para o meio ambiente. Mas, assim como no trabalho de Erika Iris Simmons, muitas obras de arte utilizam mídias antigas como material. Vamos fazer algo parecido utilizando CDs? Formem grupos para a realização desta atividade.

Cada grupo vai criar uma instalação com CDs contendo frases que conscientizem as pessoas sobre a importância de cuidar do meio ambiente. Leiam as orientações a seguir.

2. a) a f) Resposta: Esta atividade leva os estudantes a realizarem a ação educativa conceitual de **argumentar**; a ação educativa atitudinal de **criar**; e as ações educativas comportamentais para artes visuais de **pintar, compor e montar**.

MATERIAIS

- pincel nº 2
- tinta acrílica em cores diversas
- 3 CDs
- carretel de náilon
- lixa d'água nº 320
- canetão hidrocor

- Primeiro, lixem a superfície dos CDs usando a lixa d'água.
- Depois de lixar os CDs, limpem-nos e pintem as peças com as cores que vocês quiserem.
- Deixem a tinta secar. Enquanto isso, anotem frases que vocês gostariam de escrever na superfície dos CDs.
- Após a secagem da tinta, escrevam duas frases em cada CD, uma de cada lado da peça, usando o canetão hidrocor.
- Com a ajuda do professor, façam a colagem de pedaços de fios de náilon nos CDs.
- Para terminar a instalação, pendurem os CDs em varais de barbantes esticados. Escolham lugares da escola onde a instalação possa ser apreciada pelos colegas de outras turmas.



Foto de CDs.

71

• A atividade proposta possibilita que o estudante reconheça de forma prática a utilização de materiais na criação artística, conforme estabelecido na habilidade **EF15AR04**. Ao explorar na atividade a imaginação e a instalação das criações, modificando espaços da escola de maneira lúdica, é trabalhada a habilidade **EF15AR05**, bem como a **Competência específica de Arte 4**.

• Durante a realização da atividade **2**, incentive os estudantes a usarem como referência a obra da artista Erika Iris Simmons, apresentada anteriormente. Relembre com eles como seu trabalho ressignifica materiais de descarte gerados pelas mudanças tecnológicas que tornam obsoletos alguns produtos.

• Incentive a criatividade dos estudantes na execução das etapas **a**, **b** e **c**, a fim de que a peça seja atrativa aos espectadores. Oriente-os a pensar em frases significativas na etapa **d**, de modo que considerem a proposta, que trata da posteridade e das gerações futuras. A etapa **e** deve ser feita por você, pois necessitará de cola de alta aderência para superfície plástica.

• Aproveite a atividade para ressaltar a importância do descarte correto de cada tipo de material. Dessa forma, explique aos estudantes que a **lixa de água** tem esse nome

(Continua)

(Continuação)

porque é necessário molhá-la antes de começar a lixar, assim ela gera um resíduo sólido que pode ser facilmente direcionado a um recipiente único para o descarte posterior. Caso não encontrem a lixa de água, realize a atividade sem lixar os CDs.

• Após a desmontagem da instalação, converse com os estudantes sobre o descarte correto dos CDs utilizados. Comente que não devem ser descartados em qualquer lixeira, pois são compostos de um tipo de plástico e de alumínio, materiais que não se decompõem facilmente. O ideal

é que eles sejam levados a pontos de coleta que recebem resíduos eletrônicos. Em cooperativas ou empresas que processam esse tipo de resíduo, o plástico e o alumínio são separados para serem reciclados. Se possível, organize com a diretoria da escola um passeio com a turma para fazer a entrega desses materiais no ponto de coleta. Nesse local, as pessoas responsáveis pelo processamento de resíduos podem conversar com a turma sobre o descarte correto e a reciclagem de diferentes objetos eletrônicos.

Mais estratégias

• É possível que alguns estudantes necessitem de acompanhamento durante a realização da atividade. Nesse caso, para favorecer a autonomia, sugira que a atividade seja realizada em dupla. Dessa forma, eles poderão receber incentivo e apoio dos próprios colegas. Instrua os estudantes a iniciarem cada etapa juntos.

Objetivos

- Apresentar as diferenças entre as produções audiovisuais e teatrais.
- Discutir produções cênicas seriadas de diferentes épocas e contextos.
- Aprender sobre as transformações da literatura em filmes para o cinema.
- Trabalhar com os estudantes a leitura de gestos e expressões corporais humanas.
- Diferenciar radionovelas, fotonovelas, telenovelas e séries.

Destaques BNCC

- Os conteúdos das páginas **72 e 73** levam os estudantes a perceberem e discutirem as tecnologias eletrônicas e digitais inseridas nas produções de linguagens cênicas, explorando as **Competências específicas de Arte 2 e 6**.
- Ao verificarem diferentes contextos em que podem ocorrer encenações, seja em uma produção teatral, seja audiovisual, os estudantes desenvolvem a habilidade **EF15AR18**.

Atividade preparatória

- Antes de iniciar o trabalho com o tópico, converse com os estudantes sobre o uso das tecnologias na atuação e as possibilidades proporcionadas por esses recursos aos atores. Peça-lhes que citem essas possibilidades que passam pela televisão, por meio da exibição de filmes, séries e telenovelas, por exemplo, e pelo cinema. Leve-os a perceber a diferença entre a atuação nos palcos e na televisão e/ou no cinema com base no olhar para essas tecnologias. Pergunte-lhes como observam as mudanças tecnológicas no próprio cotidiano e como isso muda os hábitos deles e das outras pessoas.

DO PALCO PARA AS TELAS

Estudamos como a tecnologia pode mudar a forma como fazemos e consumimos arte. Isso acontece com as artes visuais, com a música, com a dança e com o teatro. Podemos perceber essas mudanças de um modo muito claro quando reparamos em como algumas tecnologias alteraram o trabalho de atores e dramaturgos.

1. Observe as imagens a seguir. Nelas, há atores trabalhando. Descreva, no caderno, as principais diferenças nas formas de atuação registradas em cada foto.
1. Respostas pessoais. Comentários nas orientações ao professor.



Apresentação da peça *O verão de um ano*, com o ator Oleg Basilashvili, em São Petersburgo, na Rússia, em 2024.



Set do filme *Paromshchik*, de Fyodor Popov, em Rostov, na Rússia, em 2024.

PETER KOVALEV/TASS/ZUMA PRESS/IMAGEPLUS

ERIK KOVANEV/TASS/ZUMA PRESS/IMAGEPLUS

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

72

- Na atividade **1**, espera-se que os estudantes comparem as imagens, identificando o que existe de diferente em relação à forma de atuação, bem como a existência de aparelhos de áudio e vídeo na foto que mostra um set de filmagem. A atividade tem como objetivo explorar as habilidades de observação dos estudantes e levá-los a perceber as mudanças causadas pelas tecnologias no trabalho de dramaturgos, diretores e atores.
- Chame a atenção também para o espaço cênico, ressaltando que na primeira imagem – em que o ator está atuando no centro de um palco italiano

totalmente iluminado – o artista é visto de corpo inteiro pelos espectadores; já na segunda imagem, em que a atriz atua em uma locação para filmagem, o que o público verá será condicionado pelo enquadramento da câmera. Além disso, no caso da primeira imagem, o público assiste às ações do ator sendo realizadas ao vivo, enquanto no segundo caso só verá depois que a filmagem for editada e exibida. Esses detalhes do teatro e do audiovisual conferem a essas formas de expressão características particulares que podem ser exploradas de diferentes maneiras pelos artistas.

Durante muito tempo, as encenações eram feitas apenas na forma de teatro. Ou seja, o trabalho de dramaturgos, diretores e atores só podia ser apresentado diante de uma plateia, ao vivo.



■ Apresentação da peça *Muito barulho por nada*, de William Shakespeare, em Londres, na Inglaterra, em 2024.

Contudo, isso mudou quando surgiu uma nova tecnologia: o cinema. No fim do século 19, esses artistas também começaram a trabalhar para fazer encenações que seriam exibidas em telas. Agora, atores e atrizes também encenam para as câmeras, sem a presença do público.

Mais tarde, com a televisão, isso se popularizou e ganhou outros formatos, como telenovelas, séries e *shows* de comédia.



■ O diretor Ji Wang, no set do filme *Seek Out Natural Mysteries*, em Dongyang, na China, em 2023.

2. Quais são as diferenças entre o trabalho dos atores no teatro e no cinema?
2. Respostas pessoais. Comentários nas **orientações ao professor**.

73

- Na atividade **2**, converse com os estudantes sobre o que muda com a inserção da tecnologia nas artes da cena. Verifique se eles conseguem compreender a diferença entre encenar em um palco direto para o público e encenar em frente às câmeras, sendo a projeção para o público feita posteriormente. Comente que, no teatro, a cena acontece diante dos espectadores, portanto o ensaio e a preparação para um espetáculo envolvem o entendimento de que uma cena não será pausada e recomeçada. Já no cinema, a mesma cena precisa ser filmada várias vezes e de ângulos diferentes, portanto atrizes e atores precisam de uma preparação que possibilite a repetição recorrente dessa mesma cena, adequando-se aos enquadramentos pretendidos em cada tomada.

- Comente que, com os recursos tecnológicos, surgiram novas formas de expressão para atores, atrizes, dançarinos, músicos e demais artistas que podem vincular seus trabalhos em meio audiovisual. Pelas mídias de comunicação em massa, o trabalho desses artistas se tornou, inclusive, mais acessível, muitas vezes chegando a públicos que antes não tinham acesso a ele. Contudo, ao abordar o assunto, é importante evitar uma visão evolucionista ou hierárquica dessas linguagens artísticas, ou seja, é pontuar que o audiovisual não é uma substituição do teatro e da dança tradicionais, mas outra forma de expressão com particularidades.

• A página apresenta aos estudantes as telenovelas e a autora Janete Clair. Em 1943, Janete inicia como atriz de radionovelas e locutora da rádio Tupi-Difusora. No ano de 1948, começa a escrever. Até 1967, escreve mais de 30 radionovelas. A TV Tupi leva ao ar a novela *O acusador* em 1964, sendo essa a primeira da dramaturgia para televisão. A consagração da autora vem com a novela *Irmãos Coragem*, de 1970.

• Explique aos estudantes que as artes da cena vão muito além do que se vê em palcos e telas. A dramaturgia, por exemplo, é essencial para a atuação, pois, muitas vezes, é por meio dela que surgem os roteiros a serem encenados. Explique-lhes que as novelas geralmente precisam de grandes equipes e podem contar com um elenco de mais de 80 atrizes e atores de elenco principal, podendo movimentar mais de 1000 pessoas entre diversas equipes, como: produção executiva; produção de elenco; produção de arte; produção musical; roteiro; figurino; cenografia; figuração; assistentes; câmeras; iluminação; fotografia; direção; engenharia; pesquisa; elétrica e efeitos especiais. A quantidade de pessoas envolvidas pode variar de acordo com as temáticas de cada novela e o orçamento destinado à sua produção, porém, ainda assim, as equipes costumam ser numerosas, para garantir que o produto seja apresentado como foi idealizado por seus criadores.

• Na atividade 1, espera-se que os estudantes comentem as telenovelas que eles conhecem. Se necessário, anote na lousa as respostas deles, tirando melhor pro-

veito da atividade e incentivando a participação de todos. Caso eles tenham dificuldades em comentar novelas, adapte a atividade para que comentem o que costumam assistir na TV, bem como se costumam estar acompanhados de adultos responsáveis quando assistem à programação citada. Aproveite o momento para compreender os gostos e as preferências dos estudantes.

Contar histórias nas telas

Vamos descobrir quem são os **dramaturgos**. Eles são os artistas que escrevem textos para serem encenados no teatro, na televisão ou no cinema. Quando escrevem roteiros cinematográficos ou para a TV, também podem ser chamados de roteiristas.

Hoje em dia, é muito comum assistir a séries na televisão e em plataformas de *streaming*. Mas, no Brasil, essa cultura é mais antiga e começou com as telenovelas. Esse tipo de encenação exibida pela televisão surgiu no fim da década de 1940. Os primeiros países a produzirem telenovelas foram Cuba, Brasil e Estados Unidos. Em nosso país, a primeira telenovela foi exibida em 1951 e se chamava *Sua vida me pertence*.



Família assistindo à televisão nos Estados Unidos, em 1970.

Desde o começo, as telenovelas caíram no gosto dos brasileiros e até hoje são produzidas e transmitidas por vários canais de televisão. Muitas histórias marcantes já passaram pelas nossas telas e muitos roteiristas ganharam fama.

Janete Clair (1925-1983) foi uma das primeiras e mais reconhecidas autoras de telenovelas do Brasil, começando sua carreira nos anos 1960. Suas histórias, como *Irmãos Coragem* e *Selva de pedra*, eram cheias de suspense, conflitos familiares, mocinhos e vilões.

Outro importante autor de telenovelas foi o companheiro de Janete Clair, o baiano Dias Gomes (1922-1999). Ele escreveu para o teatro e para a televisão, e uma de suas telenovelas mais famosas foi *Saramandaia*, exibida na década de 1970.

1. Você tem uma telenovela favorita? Que história ela narra?

1. Resposta pessoal. Comentários nas **orientações ao professor**.

Saramandaia foi uma telenovela diferente, em que os personagens tinham poderes e características mágicas. No entanto, Dias Gomes criou esses personagens fantásticos para tratar de temas como política, realidade brasileira e problemas sociais. A história começava com uma disputa: alguns moradores de Bole-Bole queriam mudar o nome da cidade para Saramandaia. Nesse contexto, o dramaturgo abordava os conflitos entre a tradição e a mudança, bem como os embates que podiam surgir a partir daí. As características dos personagens exigiram muita criatividade do diretor da novela, Walter Avancini (1935-2001), como no caso de João Gibão, personagem que tinha asas de anjo, mas vergonha de mostrá-las, até que, em uma cena, ele decide voar diante de todos os moradores da cidade. Para filmar isso, foi preciso usar efeitos especiais avançados para a época.

2. Você se lembra de outro tipo de arte que se parece com as telenovelas?

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes citem séries ou desenhos animados.

O QUE SÃO TELENÓVELAS?

A telenovela é uma história contada na televisão na forma de capítulos. Esse formato surgiu no rádio, com as radionovelas, sendo depois adaptado para a televisão. As histórias geralmente têm começo, meio e fim e são repletas de drama, comédia e emoções. Os autores de telenovelas podem ser chamados de roteiristas ou teledramaturgos.

Além de obras brasileiras, muitas emissoras locais passaram a transmitir telenovelas vindas de outros países da América Latina, como México e Argentina.

Algumas produções desses países tinham como público as crianças. Um exemplo disso é a telenovela argentina *Chiquititas*, escrita por Cris Morena (1956-). Ela teve uma versão exibida no Brasil em 1997 e outra em 2013.

Capa do DVD da telenovela infantil *Chiquititas*, de Cris Morena e Íris Abravanel, 2013.



- Comente que, antes dos serviços de *streaming*, as novelas, principalmente as nacionais, eram muito mais difundidas no Brasil do que as séries. Explique que o acesso a séries internacionais não era tão simples e que a facilidade de assistir a novelas pelas redes de TV abertas incentivavam esse consumo. Compartilhe também o fato de que novelas acabavam sendo um meio de influência popular, lançando tendências na moda, na música e até no comportamento das pessoas.

- Pergunte se os estudantes já assistiram a alguma novela voltada ao público infantil, como *Carrossel* (2012), *Carinha de anjo* (2016) ou *As aventuras de Poliana* (2018).
- Ressalte a semelhança que as novelas têm com as séries. Pergunte se têm séries e desenhos preferidos e se entendem que são influenciados por eles. Converse sobre a importância do divertimento e do lazer por meio de obras seriadas e incentive que compartilhem referências de obras audiovisuais atreladas ao universo infantil. Porém, chame a atenção dos estudantes para o uso moderado das telas e os danos que o excesso de exposição a elas pode causar. Proponha uma roda de conversa para que eles contem sobre as histórias narradas nas séries que mais acompanham. Aproveite esse momento para notar os gostos que permeiam a turma.

Destaques BNCC

- A página apresenta a obra *Auto da Compadecida*, peça teatral que já foi adaptada para várias obras audiovisuais, como filmes e série de televisão, proporcionando o desenvolvimento da habilidade **EF15AR18**.

- Explique aos estudantes que, quando são feitas adaptações de livros para filmes, o trabalho do ator e da atriz na construção da personagem é de extrema importância, visto que deve transpor para a atuação uma personagem que já existe em outra mídia. Apresente à turma, por meio de fotos, desenhos e vídeos, as personagens do *Auto da Compadecida*, mostrando diferentes representações de cada um delas.

- Na sequência, pergunte aos estudantes se eles sabem o que é um auto e explique-lhes que se trata de uma composição teatral originária da Espanha, do período medieval, em meados do século XII. Os autos são compostos de um único ato e transitam entre o religioso e o profano com a presença de personagens alegóricas que simbolizam virtudes, pecados, anjos e demônios. O português Gil Vicente é um dos maiores representantes em língua portuguesa desse gênero e autor do *Auto da barca do inferno*. No Brasil, além de Ariano Suassuna, temos João Cabral de Melo Neto, com o *Auto de Natal pernambucano*, mais conhecido como *Morte e vida severina*.

- A obra *Auto da Compadecida* mistura elementos da cultura brasileira, sobretudo do Nordeste, com a estrutura do auto, um gênero tradicionalmente medieval.

Teatro na tela

Muitos textos foram escritos para o teatro e depois adaptados para se tornarem telenovelas ou filmes. Um exemplo disso é *Roque Santeiro*, de Dias Gomes, que nasceu como uma peça de teatro, mas depois, nos anos 1980, tornou-se uma telenovela de muito sucesso.

Outro exemplo é *Auto da Compadecida*, peça teatral escrita pelo paraibano Ariano Suassuna (1927-2014). Esse texto narra as aventuras de uma dupla cômica: João Grilo, que é pobre e muito esperto, e Chicó, medroso e que gosta de contar histórias fantásticas. Essa peça de teatro foi adaptada várias vezes para as telas: já virou filme três vezes e também uma minissérie para a televisão.

Quando um texto de teatro é adaptado para as telas, muita coisa pode mudar. No teatro, por exemplo, as cenas são feitas em um único espaço. Já no cinema ou na telenovela, elas podem ser filmadas em lugares diferentes. Outra diferença é que no teatro tudo acontece ao vivo, de uma vez só. Já nas telas, é possível fazer cortes, mudar o ângulo das câmeras, usar efeitos especiais, entre outros recursos. Também é comum que, ao serem adaptadas para as telas, as histórias das peças de teatro mudem um pouco, pois podem ser inventadas outras cenas e diálogos que não existiam no texto original.

1. Você já assistiu a alguma série, a um filme ou a uma telenovela adaptada de uma peça de teatro? Compartilhe com a turma sua experiência.

1. Resposta nas **orientações ao professor**.

Capa do livro *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna.



REPRODUÇÃO/EDITORA NOVA FRONTEIRA
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.



CONHECENDO O ARTISTA

O escritor **Ariano Suassuna** nasceu na cidade de João Pessoa, na Paraíba, em 1927. Quando criança, morou na cidade de Taperoá, no interior do estado. Lá, teve contato com personagens e histórias da cultura popular nordestina. Esses temas foram importantes para Ariano, pois todos eles aparecem em suas obras. Tendo escrito poemas, peças de teatro e romances, seu trabalho é conhecido por retratar de forma poética o imaginário das pessoas do interior do Nordeste brasileiro.

76

Resposta

1. Resposta pessoal. Esta questão tem como objetivo explorar a realidade próxima dos estudantes. Caso eles tenham dificuldades em comentar produções audiovisuais baseadas em peças teatrais, sugira que comentem as produções inspiradas em livros. Ressalte que muitos filmes, desenhos e jogos são inspirados em produções literárias.

- O boxe **Conhecendo o artista** apresenta Ariano Suassuna e sua obra. Questione os estudantes sobre que histórias locais eles contariam em um livro e quais personagens da região retratariam, aproximando, assim, a obra do artista de sua

realidade próxima. Comente a importância do artista e verifique se a biblioteca de sua escola conta com livros de Ariano Suassuna para serem disponibilizados aos estudantes.

Amplie seus conhecimentos

- **PLUFT**, o fantasma, de Rosane Svartman. Brasil, 2022 (88 min).

Esse filme é baseado na peça teatral homônima, escrita por Maria Clara Machado, em 1955. Uma das mais reconhecidas peças teatrais brasileiras voltadas ao público infantil, *Pluft, o fantasma* foi montada no teatro diversas vezes, além de contar com outra versão cinematográfica de 1962.

ATIVIDADE

Faça as atividades no caderno.

1. João Grilo é um personagem do teatro e do cinema nacional. Leia a seguir um trecho da peça *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna, em que a personagem João Grilo aparece. Depois, imagine como essa cena poderia ser adaptada para o cinema. Descreva quais elementos mudariam na passagem do teatro para o filme: cenário, figurino, falas, movimentos das personagens, uso da câmera e da música. Ao final, inclua um desfecho inventado por você.

[...]

JOÃO GRILO: Quem não tem cão caça com gato e eu arranji um gato que é uma beleza para a senhora.

MULHER: Um gato?

JOÃO GRILO: Um gato.

MULHER: E é bonito?

JOÃO GRILO: Uma beleza!

MULHER: Ai, João, traga para eu ver! Chega me dá uma agonia! Traga, João, já estou gostando do bichinho. Gente, não, é povo que não tolero, mas bicho dá gosto.

JOÃO GRILO: Pois então vou buscá-lo.

MULHER: Espere. Sabe do que mais, João? Não vá buscar o gato que isso só me traz aborrecimento e despesa. Não viu o que aconteceu com o cachorro? Terminei tendo que fazer testamento.

JOÃO GRILO: Ah, mas aquilo é porque foi seu cachorro. Com meu gato é diferente...

MULHER: Diferente por quê?

JOÃO GRILO: Porque, em vez de dar despesa, esse gato dá lucro.

MULHER: Fora cabra, vaca, ovelha e cavalo, bicho que dá lucro não existe.

JOÃO GRILO: Não existe se não... Eu fico meio encabulado de dizer!

MULHER: Que é isso, João, você está em casa! Diga!

JOÃO GRILO: É que o gato que eu lhe trouxe descome dinheiro.

MULHER: Descome dinheiro?

JOÃO GRILO: Descome, sim.

MULHER: Essa, eu só acredito vendo!

[...]

SUASSUNA, Ariano. *Auto da Compadecida*. 35. ed. Ilustrações de Romero de Andrade Lima. Rio de Janeiro: Agir, 2005. p. 76-78.

77

(Continuação)

fazerem uma gravação da cena em questão. Para isso, instrua-os a compartilhar com os colegas o que haviam pensado individualmente e a planejar a gravação misturando elementos das ideias de ambos os integrantes da dupla. Nesse caso, verifique se há equipamentos disponíveis para esse trabalho na escola. Para figurino e elementos de cenário, eles podem experimentar com vestimentas, objetos e adereços que tenham em casa. Após as filmagens, promova um momento para que todos possam assistir aos trabalhos juntos. Incentive-os a conversar sobre como cada dupla adaptou a mesma cena de maneira diferente.

- Inicie a condução da atividade 1 pela leitura do trecho da peça *Auto da Compadecida*. Solicite que os estudantes se voluntariem para a leitura de cada personagem, de modo a facilitar a compreensão do texto. Depois de terminarem a leitura, faça com eles uma análise da cena, perguntando o que compreenderam do trecho, quem são as personagens envolvidas na cena e o que elas estão conversando. Sugira que eles imaginem visualmente a cena apresentada no texto, em detalhes.

- Durante a realização da atividade, incentive a criatividade e as habilidades de escrita dos estudantes, pedindo-lhes que, primeiro, escrevam no caderno um roteiro para sua história. Explique que uma adaptação não necessita ser idêntica à sua fonte de inspiração, portanto, nesse caso, as encenações que eles vão criar podem modificar alguns aspectos do texto original. Ressalte que podem modificar algumas falas, por exemplo, ou o final da cena, inventando outros detalhes.

- Para apresentar o que pensaram aos colegas, oriente-os a retomar os conteúdos estudados na unidade 1 e a criar um pequeno *storyboard* com base na ideia que tiveram. Ao apresentarem seu trabalho aos colegas, incentive-os a explicar como filmariam a cena.

- Se for possível e julgar pertinente, oriente os estudantes a formarem duplas para

(Continua)

- Oriente os estudantes a realizarem uma análise da imagem, comentando todos os elementos que identificam nela. Antes de ler a legenda da imagem para eles, pergunte a qual linguagem eles associam a foto: teatro ou cinema. Incentive-os a justificar suas respostas.

- Realize a leitura do texto na página de forma conjunta, permitindo que os estudantes comentem detalhes que julgarem interessantes. Pon-tue as diferenças trazidas no texto entre o trabalho de atrizes e atores no teatro e no cinema.

- Explique que no teatro também há a inserção de tecnologias, por exemplo: uma peça teatral pode apresentar iluminação, sonoplastia, microfones, projeção e outros elementos tecnológicos que interferem na atuação de atrizes e atores, porém a forma como esses elementos são utilizados no cinema e no teatro são diferentes.

- No cinema, é possível que uma cena tenha que se repetir várias vezes para ser filmada por diferentes ângulos. Isso acaba envolvendo o trabalho de diversos profissionais, como os continuístas, que ficam atentos aos detalhes de uma cena para que, quando ela for repetida, seja igual todas as vezes. Essa profissão é necessária no cinema, pois pode haver a demanda de repetir uma cena dias depois de ela ter sido gravada pela primeira vez, e também porque, por conta de toda a logística do cronograma de cada produção, as cenas não são gravadas em ordem cronológica. Já no teatro, isso não é necessário. Dessa forma, leve os estudantes a compreenderem que, mesmo para atrizes e atores

O ator e as tecnologias

Como estudamos, com a invenção do cinema e da televisão, o trabalho dos atores mudou bastante. O que antes era feito apenas diante do público passou a aparecer também nas telas, com o público assistindo nas salas de cinema ou em suas casas.

Seja nas telas, seja nos palcos, o trabalho dos atores envolve muito ensaio, mas com algumas diferenças. Por exemplo, quando um ator faz um filme ou uma telenovela, a encenação é gravada para ser exibida depois. Por isso, os atores podem repetir as cenas até elas ficarem da forma que o diretor quer. Isso não acontece no teatro. Como as encenações são ao vivo, diante do público, são feitas apenas uma vez. Com isso, atores e atrizes precisam acertar de primeira.



■ Apresentação da peça *O tesouro roubado ou como a batata chegou a Spreewald*, do Grupo Nacional Sorábio, em Brandemburgo, Alemanha, 2025.

Quando os atores estão em cena no teatro, geralmente precisam fazer gestos maiores e expressões faciais mais marcantes. Eles fazem isso para que todo o público, até a pessoa mais distante do palco, consiga ver seus movimentos. Isso não é necessário nas telas: com as câmeras mais próximas do rosto e do corpo dos atores, é possível fazer movimentos menores e expressões faciais mais sutis.

O mesmo acontece em relação à voz. No teatro, o ator precisa falar mais alto para que todo o público consiga ouvir sua voz. Já no cinema ou na televisão, ele pode falar mais baixo, pois a voz é gravada por microfones e depois editada, para ser reproduzida adequadamente em cada cena. Tudo isso mostra como as tecnologias interferem no trabalho do ator.

78

atuando em ambas as linguagens, a preparação deve ser diferente, já que a forma de apresentar o resultado de cada trabalho também será distinta.

- Verifique se os estudantes já tiveram acesso a espetáculos teatrais e a filmes para que possam comparar as diferenças percebidas por eles ao assistirem às produções de ambas as linguagens.

Professor, professora: As atividades **1** e **2** levam os estudantes a realizarem as ações educativas conceituais de **identificar, imaginar e inventar**; as ações educativas atitudinais de **participar, trocar, compartilhar, socializar e experimentar**; e as ações educativas comportamentais de **movimentar, olhar, brincar, interpretar, imitar, criar, produzir gestos e jogar**.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. Na TV, no cinema ou no teatro, as expressões faciais fazem parte do trabalho dos atores. Elas são muito importantes para expressar as emoções dos personagens. Observe algumas a seguir.



FOTOS: CRIEEN/SHUTTERSTOCK

Mulher exibindo diferentes expressões faciais.

Agora, siga as orientações para realizar uma brincadeira.

- a) Formem duplas e escrevam em uma folha avulsa algumas emoções que vocês identificam nas expressões faciais anteriores.
 - b) Recortem os papéis e dobrem.
 - c) Uma pessoa da dupla vai sortear um papel e fazer a expressão facial que estiver escrita. A outra pessoa deve adivinhar qual é.
- 1 e 2. Respostas nas orientações ao professor.**
2. Continuem com a dupla da atividade anterior. Desta vez, vamos fazer um jogo de expressões. Uma pessoa deve escolher uma situação para interpretar sem o uso de palavras. Essa situação deve envolver emoções que podem ser interpretadas com expressões faciais. Quando a pessoa terminar a encenação, o outro jogador precisa adivinhar que situação era essa. No final, compartilhem com o restante da turma como foi essa experiência.

79

Destaques BNCC

- Ao explorarem expressões faciais em dupla, os estudantes desenvolvem a autonomia e exploram o trabalho coletivo, aprimorando a **Competência específica de Arte 8**.
- A atividade desta página possibilita aos estudantes a experimentação no trabalho coletivo, a criação no teatro e a gestualidade e a expressão corporal e facial na criação e interpretação de personagem e ações, desenvolvendo, assim, as habilidades **EF15AR19**, **EF15AR20**, **EF15AR21** e **EF15AR22**.

Mais estratégias

- Caso identifique algum estudante com dificuldades de reconhecer emoções e fazer a leitura das expressões faciais, realize uma análise individualizada das imagens apresentadas na página comentando cada uma delas e associando-as ao cotidiano do estudante. Peça que ele tente repetir cada uma das expressões apresentadas e questione-o sobre os momentos de seu cotidiano em que se lembra de ter visto ou realizado alguma delas.

Respostas

1. Respostas pessoais. Esta atividade tem como objetivo explorar as habilidades de leitura de imagem dos estudantes, de modo que consigam identificar o significado das expressões faciais. Faça a leitura coletiva das imagens presentes na página e incentive que os estudantes comentem suas impressões. Depois, oriente a formação das duplas para que possam explorar diferentes expressões faciais conforme as orientações **a a c**.
2. Respostas pessoais. Nesta atividade, os estudantes devem realizar um jogo no qual o participante encena uma situação e o colega deve

adivinhar. Incentive-os a ser criativos e explorar ao máximo a gestualidade, as expressões e as ações contínuas. Finalize com uma roda de conversa na qual todos falem sobre a execução do jogo.

- A atividade **2** tem como objetivo desenvolver habilidades de interpretação de expressões da turma. Incentive a participação de todos e o respeito mútuo e permita-lhes retomar a ação caso considere necessário. Ao observar as duplas, verifique se há algum estudante que necessita de auxílio individualizado e, em caso positivo, retome a leitura das imagens da página para que ele crie referências.

- Ao realizar a leitura dos conteúdos, explique aos estudantes que são chamados de contos os textos curtos de ficção. Comente que os contos costumam ter poucas páginas, ao contrário dos romances, que são textos com mais paginação. Ressalte que, apesar do nome, os romances podem tratar de diferentes temas, como aventura, ficção científica e mistério. Já a novela se configura como um formato intermediário entre o conto e o romance.

- Comente que, diferentemente do teatro, em que as expressões faciais e corporais estão aparentes para o público, nas radionovelas o ator não é visto, apenas ouvido, portanto a entonação e a projeção da voz são elementos essenciais para que o ouvinte compreenda a narrativa e todos os contextos que a acompanham. Os atores e atrizes dessa forma de expressão também precisam estar atentos aos equipamentos de captação ao redor, de modo a não fazer barulhos não intencionais nem exceder o volume da voz a ponto de “estourar” a gravação.

- Já as fotonovelas contam com imagens, mas não com sons. As fotos propiciavam que fossem feitas montagens simples, às vezes misturando foto e desenho, para montar cenários específicos ou outros elementos para compor a imagem.

Outras novelas!

Você sabia que a palavra **novela** veio da literatura? Novela é como chamamos um texto de ficção que não é tão curto, como um conto, nem tão longo, como um romance. A partir do século 19, muitas novelas começaram a ser publicadas em capítulos pelos jornais.

Graças aos avanços tecnológicos no século 20, surgiram novas maneiras de contar histórias em capítulos. Conheça mais sobre isso a seguir.

As radionovelas

Na década de 1940, surgiram as radionovelas, que eram histórias narradas em capítulos pelo rádio. O público acompanhava os atores e as atrizes apenas escutando suas vozes. Essas produções contavam com o apoio dos sonoplastas.

A RÁDIO NACIONAL

No Brasil, a Rádio Nacional do Rio de Janeiro produziu e transmitiu 807 radionovelas entre 1941 e 1959. Essas novelas foram sucesso de público na época. Mas, com a chegada da televisão, grande parte dos espectadores passou a acompanhar as telenovelas.

As fotonovelas

Foi nos anos 1940 que surgiu outra maneira de contar histórias em capítulos: as fotonovelas. São histórias contadas por meio de fotografias e outros elementos, como balões de fala e legendas – ou seja, como histórias em quadrinhos, mas com imagens fotográficas no lugar dos desenhos.

Na década de 1970, com as novas tecnologias de fotografia e impressão, as fotonovelas se tornaram muito populares.



Capa da revista *Sétimo Céu*, 1968.

As telenovelas

Como estudamos, na década de 1960, com a popularização da televisão, logo surgiu a ideia de contar histórias por meio dessa nova mídia. As primeiras telenovelas não eram gravadas, mas sim transmitidas ao vivo, como se fossem peças de teatro exibidas na TV.

No país, as telenovelas revelaram muitos roteiristas, diretores e atores. O Brasil se tornou referência mundial na produção desse tipo de arte. O sucesso das telenovelas brasileiras era tão grande que era comum o lançamento de discos com as trilhas sonoras. Um exemplo famoso é o da novela *O Bem-Amado*, escrita por Dias Gomes e exibida em 1973.



Capa do álbum
Trilha sonora original
da novela *O Bem-
Amado* (1973),
lançado em 1983.

1. Observe a capa do álbum da trilha sonora da novela *O Bem-Amado*. O que as cores e expressões faciais das personagens comunicam sobre a novela?



ESPAÇOS DA ARTE

1. Resposta nas **orientações ao professor**.

O Museu Brasileiro de Rádio e Televisão, conhecido como **Museu da TV**, foi criado em 1995 e está localizado na cidade de São Paulo. Trata-se de uma instituição privada sem fins lucrativos cujo objetivo é preservar a memória e as histórias da televisão e do rádio brasileiros. O museu oferece visitas guiadas mediante agendamento.

Resposta

1. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a observarem as expressões dos personagens para elaborar suas hipóteses. Depois, explique-lhes que *O bem-amado* foi uma novela de Dias Gomes, adaptada de uma peça teatral do mesmo autor chamada *Odorico, o bem-amado*. Trata-se de uma novela de comédia que conta a história de Odorico Paraguaçu, que é o prefeito corrupto do fictício município de Sucupira. Como feito de sua administração, Odorico busca inaugurar o cemitério da cidade, mas nunca consegue.

• O boxe **Espaços da arte** apresenta aos estudantes o Museu da Televisão Brasileira. O espaço, inaugurado em 1995, preserva a memória da televisão e do rádio brasileiros, contendo mais de 100 mil itens em acervo, entre figurinos originais de novelas e programas de TV famosos e aparelhos como videoteipes, câmeras, televisores, medidores de audiência etc. Se possível, mostre aos estudantes algumas imagens do acervo do museu: MBRTV – Museu Brasileiro de Rádio e Televisão. Disponível em: <https://www.museudatv.com.br/>. Acesso em: 18 set. 2025.

• Permita e incentive que os estudantes compartilhem seus conhecimentos e suas percepções sobre o tema.

• Explique aos estudantes que as séries se diferenciam das telenovelas porque, entre outras coisas, elas têm episódios que são divididos em diferentes temporadas, a depender de seu cronograma de gravação e exibição. Já as novelas têm muitos episódios, costumam ser reproduzidas por vários meses com uma história linear, sem serem divididas em temporadas. Os filmes geralmente contêm algumas horas de duração e seu enredo se inicia, passa pelo ápice e se encerra nesse tempo. Mesmo que ele tenha sequências, estas não se configuram como episódios ou temporadas de séries.

• Aproveite o conteúdo apresentado para instruir os estudantes sobre a importância de averiguar a classificação indicativa das produções artísticas antes de começar a assistir a elas. Explique que, como o próprio nome revela, esse tipo de classificação indica ao público se o filme, jogo, espetáculo ou outro tipo de produção artística é adequado a determinada faixa etária, garantindo a crianças e adolescentes o direito de se divertirem com conteúdo apropriado para a sua idade. Informe que, quando a classificação de uma obra for “Livre”, isso quer dizer que crianças, adolescentes e adultos podem se divertir ao assistir a ela.

• Inicie a condução do boxe complementar perguntando aos estudantes se eles conhecem a série *Castelo Rá-Tim-Bum*. Comente que a série incorporava diversos elementos fantásticos que se apresentavam tanto nas histórias contadas como nas personagens, no cenário, no figurino e nos efeitos especiais. Elementos de animação como bonecos e *stop-motion* também apareciam para compor o quadro de personagens do Castelo. Explique que, mesmo sendo um programa voltado ao público infantil, o *Castelo*

As séries

As séries para a televisão começaram a ser produzidas nos Estados Unidos, na década de 1940. Elas são parecidas com as telenovelas, pois as histórias também são narradas em capítulos. Porém, há algumas diferenças. As telenovelas geralmente têm um número de episódios predeterminados, com começo, meio e fim. Já as séries podem ter mais de uma temporada, ou seja, uma história pode acabar e outra começar. Na telenovela, geralmente todos os episódios contam com as mesmas personagens. Já nas séries, eles podem mudar a cada capítulo ou a cada temporada.

Com a invenção das plataformas digitais, as séries se tornaram ainda mais populares. Na TV, os episódios geralmente eram exibidos uma vez por semana. Agora, as pessoas podem assistir a vários episódios em um mesmo dia.

CASTELO RÁ-TIM-BUM

No Brasil, uma das séries televisivas mais marcantes para o público infantil foi *Castelo Rá-Tim-Bum*. Ela foi exibida entre os anos 1994 e 1997.

A história se passava em um castelo mágico onde vivia o menino Nino, um aprendiz de feiticeiro, com seu tio Victor e sua tia-avó Morgana. No castelo, aconteciam situações divertidas e cheias de fantasia, com muito humor, imaginação e aprendizado.

Além das personagens principais, a série ficou famosa por personagens secundárias muito simpáticas, como o Porteiro, a serpente Celeste e o ratinho que ensinava as crianças a tomarem banho. Até hoje, *Castelo Rá-Tim-Bum* é lembrado como uma das séries infantis mais criativas da televisão brasileira.



■ Vista do edifício Solar Fábio Prado, na cidade de São Paulo, onde aconteceu a exposição do *Castelo Rá-Tim-Bum*. A mostra reuniu itens originais, réplicas e outras curiosidades relacionadas à série. Foto de 2024.

82

Rá-Tim-Bum foi um sucesso de audiência entre diferentes públicos, unindo temas educativos a uma experiência artística que ainda hoje é referência de produção audiovisual no Brasil.

• Se possível, mostre vídeos e fotos de *Castelo Rá-Tim-Bum* aos estudantes e, caso eles não conheçam a série, leve-os a perceber semelhanças entre o programa e as referências audiovisuais com as quais têm contato. Confira o link disponibilizado em **Amplie seus conhecimentos**.

Amplie seus conhecimentos

• CASTELO Rá-Tim-Bum. Disponível em: <https://www.youtube.com/@casteloratimbun>. Acesso em: 19 set. 2025.

Ao procurar vídeos da série *Castelo Rá-Tim-Bum*, utilize seu canal oficial de vídeos. Nesse link, você encontra cortes dos diversos quadros e personagens do programa.

ATIVIDADES

4. Resposta: Espera-se que os estudantes copiem no caderno a frase "Nas radionovelas, os atores se expressam somente pela voz e contam com o apoio dos sonoplastas."

Faça as atividades no caderno.

1 e 2. Respostas pessoais. Comentários nas **orientações ao professor**.

1. Você e seus familiares costumam assistir a séries? Com que frequência? A qual gênero de série vocês costumam assistir?

2. Hoje em dia, podemos assistir a séries pelos canais de televisão ou pela internet. Quais são as mídias que você e seus familiares usam?

3. No texto a seguir, há cinco palavras fora de contexto, ou seja, que não deveriam estar presentes. Leia o trecho com atenção e tente descobrir que palavras são essas. 3. Resposta: Pintura; teatro; artesanais; rural; matemáticas.

Rádio, pintura, cinema, teatro e televisão são algumas das mídias que surgiram nos séculos 19 e 20. Usando tecnologias artesanais, elas se tornaram parte do cotidiano rural das pessoas. Todas essas linguagens matemáticas têm as próprias características.



Menina assistindo à televisão em Recife, Pernambuco, em 2025.

4. No caderno, copie a frase que melhor define a radionovela.

- Nas radionovelas, não há atores, pois esse tipo de novela explora somente os sons feitos pelos sonoplastas.
- Nas radionovelas, os atores exploram bastante a gestualidade e contam com o apoio dos sonoplastas para a produção do som ambiente.
- Nas radionovelas, os atores se expressam somente pela voz e contam com o apoio dos sonoplastas.

83

• Caso os estudantes respondam positivamente à atividade 1, pergunte quantos dias por semana assistem a elas e quais gêneros de séries costumam acompanhar. É possível que as séries façam parte da realidade da maioria dos estudantes e de suas famílias, porém é possível que nem todos tenham condições de assistir a elas com seus familiares. Nesse caso, eles podem mencionar as séries a que assistem sozinhos. Permita-lhes que se expressem quanto aos seus hábitos e de suas famílias e, caso haja estudantes que não têm esses costumes, integre-os à atividade mesmo assim, perguntando se conhecem esse tipo de entretenimento.

• Na atividade 2, espera-se que os estudantes comentem se costumam assistir a séries exibidas na televisão ou na internet, indicando qual dos meios eles e suas famílias utilizam para acessar esse tipo de programação. Incentive-os a discorrer sobre as semelhanças e diferenças que identificam entre as produções audiovisuais feitas para ambas as mídias e quais características mais chamam a atenção.

• A atividade 3 tem como objetivo identificar as palavras que não fazem parte do conteúdo das artes que surgem com as tecnologias. Aproveite a atividade e faça questionamentos sobre os conceitos que surgem ao longo do texto, identificando as dificuldades dos estudantes e retomando o que for necessário para a compreensão do conteúdo.

• Para tirar melhor proveito da atividade 4, retome o conteúdo de radionovelas, suas características e a forma como os atores se comunicam com o público. Permita aos estudantes a leitura em voz alta dos itens apresentados e, se necessário, peça-lhes que tentem identificar a frase correta novamente.

Destaques BNCC

• A atividade **5** propõe a gravação de uma cena em linguagem cinematográfica e, para isso, os estudantes mobilizam os recursos tecnológicos na criação artística, desenvolvendo a autonomia e a autoria por meio do trabalho colaborativo. Dessa forma, desenvolvem as **Competências específicas de Arte 5 e 8**.

• Ao utilizar diversas linguagens na expressão artística, refletindo sobre arte e tecnologia e experienciando esses processos de maneira prática, desenvolvem-se as **Competências gerais 4 e 5** e as habilidades **EF15AR20**, **EF15AR23** e **EF15AR26**.

• As habilidades **EF15AR04** e **EF15AR05** são trabalhadas quando os estudantes experimentam a produção cinematográfica e a criação em espaços da escola envolvendo processos individuais e colaborativos.

• Para produzir a cena, eles dialogam sobre a produção, ampliando a habilidade **EF15AR06**.

• A atividade demanda que os estudantes tenham contato com a teatralidade, percebendo sua integração com outras linguagens artísticas por meio do cinema. Desse modo, ao explorar um processo de criação em que estão inseridas funções diversas, como as relativas a atuação, criação de personagens, confecção de cenários, sonoplastia e edição, contemplam-se as habilidades **EF15AR17**, **EF15AR18**, **EF15AR21** e **EF15AR22**.

• A atividade descrita nas páginas **84 a 88** tem o objetivo de utilizar a linguagem audiovisual para que os estudantes explorem as relações entre arte e tecnologia na prática ao compreenderem os processos de criação de uma cena, desde o roteiro até a exibição.

5. Nesta atividade, você e os colegas vão criar e filmar uma cena com base em uma notícia. A ideia é transformar um fato em uma encenação. Para isso, lembrem-se de tudo o que estudamos até agora e sigam as etapas.

Etapa 1 – Por onde começar?

A. Em grupo e com a orientação do professor, pesquisem notícias em jornais, revistas e na internet. Depois, usem uma folha de caderno para anotar o assunto de cada notícia selecionada.

Notícia 1: Procurem uma notícia com uma história que o grupo ache interessante.

Notícia 2: Procurem uma notícia sobre um tema sugerido pelo professor.

Notícia 3: Procurem uma notícia sobre algum tema que já estudamos nas aulas de Arte.

- B.** Conversem sobre cada uma das notícias escolhidas. O que elas informam? Que pessoas aparecem nas notícias? Em que local os fatos ocorrem?
- C.** Agora, pensem em qual das notícias é a mais interessante para se transformar em uma encenação. Façam uma votação e elejam a preferida pelo grupo.



FABIO EUGENIO/ARQUIVO DA EDITORA

84

Respostas

5. Etapa 1. A. e B. Respostas pessoais. Inicie a atividade pedindo aos estudantes que leiam os enunciados. Questione-os sobre o tema da cena que escolheram para ser filmada e o motivo dessa escolha. Explique-lhes que as etapas da atividade devem ter a participação ativa de todos os integrantes do grupo. Para a realização dessa etapa, será necessário propor um tema, conectado à faixa etária dos estudantes, para que pesquisem notícias. Converse sobre o tipo de notícia que eles devem procurar. Depois, será necessário disponibilizar

jornais e revistas para que possam selecionar as notícias. No momento de escolha, verifique o que foi selecionado pelos grupos.

• Esta atividade promove as ações educativas conceituais de **argumentar, imaginar e inventar**; as ações educativas atitudinais de **respeitar, ajudar, cooperar, participar** e **socializar**; e as ações educativas comportamentais para audiovisual de **movimentar, olhar, falar, interpretar, dramatizar, enquadrar, adaptar, desenhar, produzir gestos, emitir sons, ler, filmar, editar** e **experimentar recursos digitais**.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

Etapa 2 – Criação das personagens

- A.** Depois de escolherem a notícia, identifiquem quem são as personagens envolvidas na história. Elas podem ser pessoas, mas também animais, objetos ou até elementos da natureza.
- B.** Conversem sobre essas personagens. Pensem em suas características físicas: Qual é a idade de cada uma? Como se vestem? Usam acessórios? Como é o jeito de andar e de falar delas?
- C.** Definam também a personalidade delas. Podem, por exemplo, ser medrosas ou corajosas, sérias ou engraçadas. Pensem nas emoções que elas sentem durante o acontecimento.
- D.** Em uma folha à parte, façam desenhos que ajudem a visualizar essas personagens. O objetivo é cada grupo imaginar como são essas figuras, auxiliando na encenação. Se na notícia que escolheram não constar os nomes das personagens, vocês podem inventá-los.
- E.** Em seguida, decidam quem, no grupo, vai representar cada personagem. Combinem como vão usar as características definidas durante a cena: a maneira de andar, o tom de voz, a expressão do rosto ou um gesto especial podem ser elementos importantes para dar vida a essas personagens e tornar a cena mais criativa.

5. Etapa 2. A. a E. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes, ao lerem o texto, identifiquem ou imaginem as características das personagens. Em seguida, eles devem debatê-las em grupo e descrevê-las. Comentários nas orientações ao professor.



FABIO EUGENIO/ARQUIVO DA EDITORA

- Após escolherem a notícia, faça com os estudantes a leitura dos itens da etapa **2**, bem como uma análise da ilustração presente na página. Comente sobre todos os elementos apresentados nela e pergunte aos estudantes se a imagem da personagem condiz com as características mencionadas sobre ela. Leve-os a compreender que o desenho deve se basear nessas informações.

- A etapa **2** consiste em criar as personagens, destacando suas características e desenhando-as. Motive os estudantes a utilizarem a imaginação e a criatividade para colocar o máximo de detalhes nas personagens. Caso considere pertinente, faça perguntas orais e/ou cite exemplos de características físicas e psicológicas dessas personagens, de modo a fomentar a imaginação dos estudantes na resolução da atividade.

- Certifique-se de que todos os integrantes participaram de pelo menos uma parte da criação das personagens. Explique também que eles podem criar outras personagens, além das descritas nas notícias, se acharem necessário ou importante para a narrativa que escolherem. Incentive-os a construir todas as características físicas e psicológicas dessa personagem e a desenhá-la.

- Durante o processo, incentive os estudantes a refletirem constantemente sobre quais intenções as personagens querem alcançar em cena, o que dificulta alcançarem tais intenções e como é a relação delas com as demais personagens. Incentive-os a pensar também como gostariam de interpretar essas personagens em cena e como gostariam que aparecessem na tela.

- Para a etapa **3**, inicie a condução da página perguntando aos estudantes o que a ilustração está representando. Faça uma leitura da imagem com eles, explorando os detalhes, até que percebam que se trata de um *storyboard*. Se necessário, retome o conteúdo sobre o tema, abordado na unidade **1**, e relembre com os estudantes as atividades realizadas, envolvendo a criação de *storyboards* para a produção das filmagens. Além disso, relembre-os de conceitos como planos e ângulos e verifique se compreendem que uma das funções do *storyboard* é planejar o que será filmado e como a cena será vista pelo espectador em termos de enquadramento. Incentive-os a pensar em diferentes planos e ângulos para cada cena.

- É possível propor que cada integrante do grupo desenhe um quadro do *storyboard* ou que alguns desenhem e os outros apliquem as cores, para que o trabalho fique mais dinâmico e todos participem. Lembre-os de montar um roteiro escrito do que vão desenhar.

- Verifique se os estudantes elaboraram um roteiro para a criação do *storyboard* e se mantiveram as principais características da notícia escolhida ao realizarem essa etapa da atividade. É importante que tenham produzido um *storyboard* com pelo menos três quadros, demonstrando início, meio e fim da proposta.

Etapa 3 – Montagem do storyboard

INFOGRÁFICO CLICÁVEL STORYBOARD

- Após escolherem a história e desenvolverem as personagens, o próximo passo é elaborar um *storyboard*, que vai servir de guia para a gravação. Lembre-se: o *storyboard* é uma sequência de quadrinhos, cada um mostrando uma cena e indicando o que a câmera deve filmar e como as personagens aparecem.
- Para começar, dividam uma folha avulsa em retângulos, que serão os quadros do *storyboard*. Em cada quadro, façam um desenho representando o que será mostrado em cada parte da encenação. Os desenhos não precisam ser muito realistas nem detalhados. O importante é que sejam úteis na hora da filmagem.
- Além dos desenhos, anotem ao lado dos quadros algumas informações sobre cada cena: Onde ela será filmada? Quais personagens aparecem nesse momento e o que estão fazendo? Há alguma fala ou som importante? A câmera vai ficar parada ou vai fazer algum movimento?
- Quando o *storyboard* estiver pronto, leiam a sequência das cenas. Certifiquem-se de que a história tenha ficado clara, que as cenas estejam na ordem correta e que não tenha faltado nenhum detalhe importante.



FABIO EUGENIO/ARQUIVO DA EDITORA

5. Etapa 3. A. Resposta pessoal. Os estudantes devem estruturar o *storyboard* com base na interpretação da história e no conhecimento que eles possuem sobre o processo fotográfico. Confira mais comentários nas **orientações ao professor**.

Etapa 4 – Distribuição dos trabalhos de produção e gravação do filme

- A.** Neste momento, é importante que todos os membros do grupo saibam qual função cada um vai assumir na produção da filmagem. Confiram algumas das principais funções a seguir.

5. Etapa 4. A. e B. Resposta pessoal. Comentários nas orientações ao professor.

Diretores

Esses estudantes devem organizar o trabalho da equipe e orientar as gravações de acordo com o *storyboard*.

Atores

São os estudantes responsáveis por interpretar as personagens da cena.

Caracterizadores e sonoplastas

Os caracterizadores são responsáveis por organizar os materiais que vão compor as personagens: roupas, adereços, maquiagem etc. Já os sonoplastas são responsáveis por fazer os efeitos sonoros da cena.

Cinegrafistas

São os estudantes que vão usar a câmera para gravar as cenas. Eles devem seguir o *storyboard* e conhecer bem a história que serviu de referência. Além de gravar, devem arquivar as filmagens para serem editadas depois.

Montadores

São os estudantes encarregados de editar as filmagens e fazer a montagem do filme.

- B.** Depois que todos tiverem suas funções escolhidas, é importante que o grupo reveja todo o trabalho a ser realizado. Confiram algumas ações importantes.

Verifiquem os materiais e os locais necessários para produzir a cena.



MARCINO PALÁCIO/ARQUIVO DA EDITORA

87

• A etapa 4 desenvolve processos cognitivos como organização de ideias. Ao produzirem a cena, os estudantes têm uma participação ativa na construção do conhecimento. Nessa etapa, todos os integrantes dos grupos devem ter funções e saber quais são suas atribuições e responsabilidades; portanto, é importante que sejam respeitadas as habilidades e as aptidões de todos. Depois, eles devem seguir as orientações de preparo para gravação e edição.

• É importante que você monitore todas as etapas, com especial atenção para a etapa 4. Desse modo, realize a leitura de todas as funções sugeridas na página e, depois, permita que os estudantes conversem e decidam as funções de cada integrante do grupo. Você pode propor que cada estudante tenha apenas uma função ou que sejam acumuladas até duas funções por pessoa. Nesse caso, oriente-os que não sejam funções conflitantes, por exemplo: a de cinegrafista é filmar os atores, portanto essas duas funções não podem ser feitas pela mesma pessoa, mas a de cinegrafista e de montador serão feitas em momentos diferentes, portanto quem for cinegrafista pode ajudar na montagem também. Avalie a realidade de sua turma e decida qual abordagem será necessária.

• Depois de tomarem suas decisões, explique-lhes que quem ficou com a função de diretor deve reservar algu-

(Continua)

(Continuação)

mas folhas de seu caderno para anotar os nomes das funções e de quem ficou responsável por elas.

• Auxilie-os na criação de uma lista contendo todos os materiais necessários para realizar a filmagem, bem como quais serão os próximos passos do grupo. Explique que cada equipe deve ajudar na construção da lista, acrescentando aquilo que será necessário para efetivar a sua parte na atividade. Retome as descrições de cada função, sanando todas as dúvidas. Incentive a autonomia dos grupos, porém oriente-os a contar com o seu auxílio, caso necessitem, principalmente no que se referir a como exercer alguma função específica.

- Reserve um tempo para lembrar todos os materiais que devem ser usados na gravação. Explique aos estudantes que pode ser que precisem repetir a cena algumas vezes até ter o vídeo final e mantenha o diálogo sobre a importância de todas as funções do grupo na realização da atividade.

- Lembre-os sempre da importância dos *storyboards* como referência para a gravação da cena e incentive a consultá-los constantemente para definir como filmarão cada tomada.

- Sugira que todos os materiais necessários para as gravações sejam levados para a escola, assim como os ensaios e as gravações também sejam feitos no ambiente escolar. Para isso, reserve alguns dias e horários de aula para que os estudantes possam ensaiar e testar figurinos, cenários e sonoplastia.

- Marque um dia para que todos realizem suas gravações e sorteie a ordem delas. Caso seja possível, sugira que dois grupos façam as filmagens ao mesmo tempo, em espaços diferentes, para que um não interfira no trabalho do outro. Nesse caso, verifique com a direção da escola quais espaços poderão ser utilizados.

- Com as cenas prontas, organizem uma mostra a fim de que as outras turmas possam apreciá-la. Ela pode ser aberta para toda a comunidade escolar em um projeto interdisciplinar. Consulte o tópico **O trabalho com projetos interdisciplinares**, da parte geral do **Suplemento para o professor**, para mais informações.

- Promova um momento de conversa, assim cada estudante pode dizer o que achou da função que realizou, quais foram os desafios e com quais partes mais se identificou.

- Caso os estudantes não disponham de equipamentos para fazer as filmagens, a atividade pode ser adaptada, de modo que eles façam encenações das situações criadas. Nesse caso, a parte final da atividade também seria adaptada e, em vez de



MARCIANO PALÁCIO/ARQUIVO DA EDITORA

Releiam o texto escolhido e confirmam a sequência das ações no *storyboard*.



MARCIANO PALÁCIO/ARQUIVO DA EDITORA

Com tudo preparado, chegou a hora de começar a gravação. Lembrem-se de que é importante usar o *storyboard* como referência para as ações. Verifiquem os materiais e os locais necessários para a montagem da história e a gravação. Depois que todas as cenas estiverem gravadas, façam a edição delas utilizando aplicativos de edição de vídeo.

Etapa 5 – Avaliação dos resultados

- Por fim, chegou a hora de assistir ao resultado da filmagem e pensar no que vocês produziram. Discutam em grupo se a encenação ficou fiel à notícia original, e quais foram os maiores desafios para adaptá-la.
- Conversem sobre a interpretação das personagens. O que foi bem-sucedido? O que poderia melhorar?
- De que maneiras o *storyboard* ajudou na hora de filmar? Que outros elementos ele poderia incluir, para facilitar ainda mais a gravação?
- Para finalizar, conversem com o restante da turma e compartilhem o que aprenderam com essa experiência.

88

5. Etapa 5. A. a D. Resposta pessoal. Comentários nas **orientações ao professor**.

uma mostra de vídeos, poderia ser organizada uma mostra de apresentações teatrais.

Acompanhando a aprendizagem

Objetivo

- Avaliar a participação dos estudantes nas etapas do processo de criação.

Como proceder

- Incentive os estudantes a utilizarem as questões propostas na etapa 5 para que possam fazer uma avaliação do processo de criação como um todo, e não apenas das produções finais. Incentive-os a refletir se compreenderam todas as etapas do processo e como foi a sua atuação

em cada uma delas.

- Para complementar essa fase de autoavaliação, após as conversas, oriente os estudantes a escreverem no caderno:

- o que consideraram mais interessante no processo de criação;
- quais foram as etapas que consideraram ter desempenhado melhor e por quê;
- quais etapas poderiam ser melhoradas em processos de criação futuros e como.
- Além de responderem a essas perguntas tanto em relação à participação individual quanto em relação ao coletivo, incentive os estudantes a compartilharem suas produções.

6. Vamos conhecer mais sobre as telenovelas do Brasil? Com o acompanhamento de um responsável, convide um adulto que já tenha assistido a telenovelas para responder a algumas perguntas sobre o tema. Anote no caderno o que ele disser a você. A seguir, algumas perguntas que você pode fazer.

6. Confira como conduzir esta pesquisa nas **orientações ao professor**.

A. Qual é seu nome?

B. Quantos anos você tem?

C. Entre as telenovelas a que você já assistiu, qual era a sua preferida?

D. Conte sobre a história principal da sua novela preferida e quais eram as personagens de que você mais gostava.

E. Você se identificava com alguma personagem dessa novela? Se sim, qual?

F. O acesso à televisão é comum para você?

G. É comum, para você, acessar produções de filmes e séries pela internet?

H. Se você respondeu “sim” à pergunta anterior, conte como era a relação das pessoas com as produções televisivas antes de o acesso à internet se tornar comum.

I. Você ainda costuma assistir a telenovelas? A quais outros programas de televisão você costuma assistir?

J. Você chegou a ter contato com radionovelas e fotonovelas? Sabe dizer qual é a diferença entre elas?

Ao final, compartilhe com os colegas o que você descobriu.

89

Destaques BNCC

- Ao entenderem as possibilidades de acesso às produções culturais por meio de seus familiares ou responsáveis, os estudantes podem criar uma consciência crítica sobre seu entorno social com relação ao consumo de produções audiovisuais, no caso as telenovelas, explorando, assim, as **Competências específicas de Arte 1, 6 e 7** e a habilidade **EF15AR01**.

- A atividade **6** tem por objetivo promover o estudo por meio das experiências de familiares ou responsáveis, possibilitando que o conhecimento seja compreendido como uma prática de socialização. Ao sugerir que a pesquisa seja feita com o acompanhamento de um responsável, a atividade também se torna uma oportunidade para a família se inteirar do aprendizado do estudante, bem como contribuir com ele.

- Caso algum estudante tenha dificuldades em realizar a atividade com algum familiar, sugira que a faça com algum funcionário da escola. Para isso, oriente-o a realizar sua pesquisa em horário escolar.

- Sugira aos estudantes que peçam autorização para gravarem a entrevista, em vídeo ou áudio, a fim de que depois passem a limpo todas as respostas em uma folha do caderno. Caso algum estudante opte por escrever as respostas

(Continua)

(Continuação)

enquanto a entrevista acontece, oriente-o a pedir que seu entrevistado o auxilie na escrita.

- Durante a apresentação, peça que os estudantes leiam as respostas que julgarem mais interessantes e comentem os conhecimentos adquiridos durante a entrevista.

Amplie seus conhecimentos

- NÉIA, Lucas Martins. *Como a ficção televisiva moldou um país*: uma história cultural da telenovela brasileira (1963 a 2020). São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2023. Disponível em: <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/view/1310/1197/4597>. Acesso em: 19 set. 2025.

Abarcando um total de 677 telenovelas exibidas entre 1963 e 2020, esse livro aborda a história desse gênero televisivo no Brasil, analisando seus impactos na sociedade e na cultura do país.

Objetivos

- Valorizar a importância de profissões ligadas ao audiovisual.
- Reconhecer a importância de defender os direitos dos trabalhadores.

Destaques BNCC

• A seção trabalha os temas contemporâneos transversais **Trabalho e Educação em direitos humanos** ao apresentar informações e desenvolver a reflexão sobre os direitos de trabalhadores do audiovisual, trabalhando também as **Competências gerais 6 e 7**.

• Aproveite o conteúdo da seção para trabalhar os objetivos de desenvolvimento sustentável **8 e 9**, propostos pelas Nações Unidas para discutir e desenvolver trabalho decente e crescimento econômico, bem como indústria, inovação e infraestrutura.

Respostas

1. Sugestão de resposta: Porque eles abarcam diversos profissionais que precisam trabalhar coletivamente para realizar e exibir suas produções.

2. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a listarem as profissões que conhecem e a pesquisarem os direitos dos profissionais que trabalham com elas. Incentive-os a refletir sobre a importância de defender esses direitos e de cuidar da saúde e da dignidade de quem trabalha. Incentive-os a pesquisar também atitudes que podem ser tomadas coletivamente para promover relações mais saudáveis com o trabalho. Em seguida, leve-os a sintetizar a discussão em imagens e frases para a confecção de cartazes para espalhar pela escola.



O MUNDO QUE QUEREMOS

INFOGRÁFICO CLICÁVEL
TRABALHANDO
COM CINEMA

Cinema e trabalho: uma obra coletiva

Para fazer cinema ou telenovelas é preciso sempre trabalhar em equipe!

Produzir um filme ou um episódio de novela envolve muitos trabalhadores de diversas áreas. Além de atores, atrizes, diretores e roteiristas, há produtores, iluminadores, sonoplastas, cinegrafistas, eletricitistas e muitos outros.

Questão inicial. Como podemos garantir que os profissionais de cinema tenham um trabalho equilibrado e condições adequadas para preservar a saúde e o bem-estar?

Muitas vezes, uma filmagem exige muitos meses de trabalho. Então, é preciso que os trabalhadores tenham direitos, ou seja, possam trabalhar com respeito e dignidade. No Brasil, várias leis protegem esse tipo de trabalhador. Por exemplo: nenhum ator é obrigado a fazer alguma cena que coloque em risco sua saúde. Além disso, a lei brasileira determina que no cinema, na televisão e na publicidade o máximo de tempo para trabalhar na produção é de 6 horas por dia.

O artista de efeitos visuais Oliver Schwarz trabalhando na cabeça de um monstro, em Pomerânia Ocidental, na Alemanha, em 2023.



Agora, responda às questões.

- 1.** Por que o cinema e a telenovela são considerados trabalhos em grupo? **1 e 2. Respostas nas orientações ao professor.**
- 2.** Vocês aprenderam que, no cinema e na televisão, é importante todos os profissionais terem boas condições de trabalho. Agora, é hora de pensar em como essa ideia pode aparecer na vida de vocês. Em grupo, façam uma intervenção no espaço da escola para lembrar as pessoas da importância de respeitar o trabalho em equipe e cuidar da saúde de quem trabalha. Para isso, criem cartazes com desenhos e frases que conscientizem as pessoas sobre a importância da cooperação e de hábitos saudáveis com relação ao trabalho.

90

Questão inicial. Resposta pessoal. O objetivo é levar os estudantes a refletirem sobre a importância de condições de trabalho adequadas para os profissionais do cinema.

Amplie seus conhecimentos

• SINDCINE. *Convenção Coletiva*. 2024. Disponível em: <https://www.sindcine.com.br/Store/Arquivos/convencao-coletiva-de-trabalho-2024-2025.pdf>. Acesso em: 8 set. 2025.

O documento citado, concebido pelo Sindcine (Sindicato dos Trabalhadores na Indústria Cinematográfica e do Audiovisual dos Estados

de São Paulo, Rio Grande do Sul, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Goiás, Tocantins e Distrito Federal), discorre sobre direitos e deveres dos trabalhadores do audiovisual. Essa leitura pode auxiliar na condução da seção. Aproveite para explicar aos estudantes que sindicatos são instituições nas quais os trabalhadores se organizam para lutar por suas demandas.

1. Resposta: Espera-se que os estudantes respondam que o artista multimídia é aquele que usa diferentes tipos de materiais e ferramentas em seu trabalho ou o artista que usa diferentes mídias.

O QUE VOCÊ ESTUDOU?

Faça as atividades no caderno.

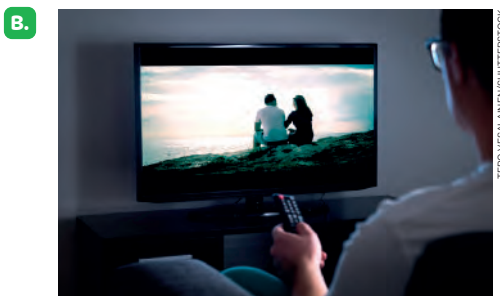
1. Escreva um texto no caderno explicando o que é um artista multimídia.
2. Indique quais equipamentos produzem cada um dos tipos de imagem a seguir. Depois, aponte quais elementos semelhantes e diferentes estão envolvidos na produção dessas imagens.

2. Resposta nas **orientações ao professor**.

Imagens desta página sem proporção e em cores fantasia.



Fotografias.



Video.

3. No caderno, copie o texto a seguir completando cada uma das lacunas com uma das palavras entre parênteses.

A ■ é o ofício de elaborar um ■ cujo objetivo é ser encenado tanto no ■ quanto em ■, ■ e adaptações para o cinema. (séries, dramaturgia, novelas, texto, teatro)

3. Resposta: O texto deve ser completado com as palavras na seguinte ordem: dramaturgia; texto; teatro; séries; novelas.

VINÍCIUS COSTA/MARCONI DA EDITORA

91

1. Objetivo

- Compreender o que significa o termo **artista multimídia**.

Como proceder

- Retome com os estudantes os conceitos relacionados à tecnologia na arte. Pergunte sobre as possibilidades de interação entre as linguagens artísticas e a tecnologia. Se necessário, retome alguns dos trabalhos artísticos apresentados, como o Vídeo Guerrilha, as *Video-criaturas*, a peça *Pleiades* ou a exposição *Van Gogh: a experiência imersiva*, buscando reconhecer que esses são exemplos de obras multimídia que utilizam aparatos tecnológicos e digitais para integrar diferentes mídias e linguagens artísticas.

2. Objetivo

- Reconhecer características das fotografias e dos vídeos.

Como proceder

- Incentive os estudantes a observarem cada uma das imagens, de modo que infiram que os vídeos, como mostrado em uma televisão na foto **B**, podem ser produzidos por uma câmera especializada para essa função; e que as fotografias, como mostrado na foto **A**, podem ser produzidas por câmeras fotográficas, analógicas ou digitais.

3. Objetivo

- Identificar elementos das artes das cenas.

(Continuação)

Como proceder

- Oriente os estudantes a lerem atentamente a frase a ser completada e as palavras entre parênteses. Incentive-os a relembrar a definição de cada uma delas e sua relação com os contextos estudados sobre a produção audiovisual. Para a redação das respostas, auxilie os estudantes quanto à escrita, chamando a atenção para detalhes como a pega no lápis em três pontos e o traçado correto das letras.

Resposta

2. Espera-se que os estudantes respondam que as fotografias são produzidas por uma câmera fotográfica, analógica ou digital; já o vídeo pode ser produzido tanto por câmeras especializadas quanto por câmeras fotográficas digitais que tenham essa função. Com relação às semelhanças entre ambos os tipos de imagem, espera-se que os estudantes apontem tanto questões relativas a enquadramento, como planos

e ângulos, quanto outros elementos das artes visuais, como cores, luzes, sombras e formas. Com relação às diferenças, é importante que compreendam que as fotografias são imagens estáticas (ainda que possam representar algo em movimento), enquanto os vídeos têm movimento em si e, portanto, precisam contar com elementos como edição e continuidade.

(Continua)

Nesta unidade, os estudantes terão a possibilidade de explorar o universo musical e as mudanças nas suas formas de produção, divulgação e consumo – passando por rádio, videoclipe e outros meios. Eles também aprenderão sobre os gêneros musicais e outros aspectos ligados à música, passando pelos seus primórdios e chegando até a música conectada.

Objetivos

- Analisar criticamente a trajetória da música, que passa pelas primeiras transmissões de rádio e chega até a produção de videoclipes.
- Reconhecer diferentes modos de registro e consumo de músicas.
- Conhecer os programas de rádio ao vivo, diferenciando-os dos programas de auditório do rádio e da televisão.
- Compartilhar informações sobre preferências musicais.
- Compreender como se davam as transmissões de programas de rádio.
- Reconhecer alguns gêneros musicais brasileiros.
- Reconhecer as mudanças decorrentes da evolução dos meios de consumo e armazenamento de músicas – do rádio aos dispositivos móveis.
- Compreender os diversos usos do *smartphone*.
- Compreender a música como elemento de socialização presente no cotidiano.
- Identificar os diversos suportes para produção, armazenamento e consumo de música.
- Compreender o que é e quais são as possibilidades de produção de um videoclipe.
- Identificar a integração entre as linguagens artísticas presentes em um videoclipe.



DA ERA DO RÁDIO AO VIDEOCLÍPE

ARQUIVO/COMP/DA PRESS

NESTA UNIDADE, VOCÊ VAI ESTUDAR:

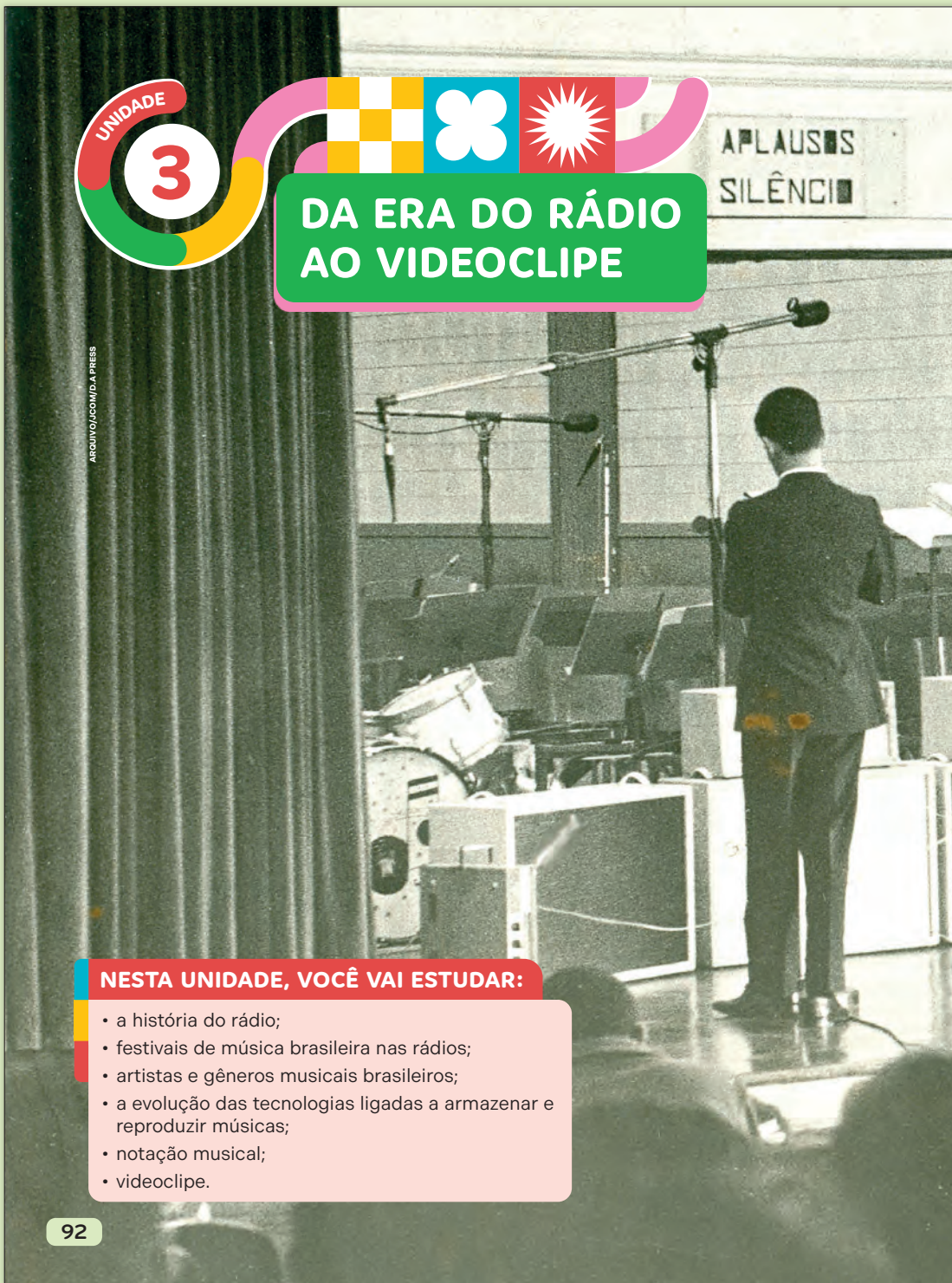
- a história do rádio;
- festivais de música brasileira nas rádios;
- artistas e gêneros musicais brasileiros;
- a evolução das tecnologias ligadas a armazenar e reproduzir músicas;
- notação musical;
- videoclipe.

92

Destaques BNCC

- Ao entrarem em contato com a foto de uma apresentação de um programa de rádio, buscando refletir sobre o papel dessa mídia para divulgação, circulação e consumo de música, os estudantes desenvolvem a **Competência geral 1** e a **Competência específica de Arte 6**.

Ao compreenderem o rádio como uma tecnologia que permite a circulação de registros em áudio e impacta no modo como as pessoas consomem música, eles desenvolvem também aspectos da **Competência geral 5**, da **Competência específica de Arte 5** e das habilidades **EF15AR13** e **EF15AR16**.





A música faz parte de nosso cotidiano. Ela entra em nossa vida por meio das canções que aprendemos em casa e na escola, mas também com o que ouvimos no rádio, na televisão e na internet. A música está em todos os lugares!

ARQUIVO/CONVIDA PRESS

CONECTANDO IDEIAS

1. A imagem destas páginas mostra uma apresentação em um auditório de uma estação de rádio. Que tipo de apresentação está retratada nessa foto?
2. Em quais elementos da imagem você se baseou para descobrir a resposta da questão anterior?
3. Você já escutou alguma emissora de rádio? Conte qual foi e descreva a experiência. **1 a 3. Respostas nas orientações ao professor.**

Músicos se apresentam no auditório da Rádio Nacional. Rio de Janeiro, 1956.

93

Conectando ideias

1. Espera-se que os estudantes reconheçam elementos da fotografia que demonstrem se tratar de uma apresentação musical. Neste primeiro momento, permita que eles analisem a imagem antes de responder à pergunta. Incentive-os a formular hipóteses sobre o local onde a apresentação retratada aconteceu, com base apenas nas informações presentes na imagem.
 2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes citem os musicistas tocando instrumentos, a presença de microfones e caixas de som, bem como de pessoas sentadas em uma plateia de frente para o palco. Encoraje-os a compartilhar suas percepções e todos os elementos em que basearam sua resposta anterior.
 3. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a compartilhar suas experiências pessoais relacionadas à escuta de rádio. Pergunte se costumam escutar rádio quando estão sozinhos ou com seus familiares, bem como em qual tipo de aparelho – se no carro, em casa, na internet etc. Aproveite a questão para verificar se as experiências apresentadas são semelhantes ou não. Explore os conhecimentos prévios deles acerca do rádio.
- Comente com os estudantes que a apresentação mostrada na imagem realmente aconteceu na Rádio Nacional, que é uma das emissoras em funcio-

namento mais antigas do Brasil. Explique-lhes que no período em que essa foto foi tirada era muito comum que houvesse apresentações como essa, nas emissoras, e que elas eram transmitidas ao vivo. Incentive-os a imaginar como isso acontecia, instigando a curiosidade sobre a temática da unidade.

Amplie seus conhecimentos

• EBC. Disponível em: <https://radios.ebc.com.br/nacionalrioam>. Acesso em: 10 set. 2025.

O site da Rádio Nacional Rio é um portal com vários pontos que podem ser explorados pelos estudantes. Examine-o antecipadamente e oriente os estudantes em uma visita virtual.

Objetivos

- Identificar aspectos da trajetória do rádio no Brasil e alguns artistas que nele trabalharam.
- Relacionar o papel do rádio como mídia com a música popular brasileira no século XX.
- Compreender alguns gêneros musicais pelo Brasil.
- Experimentar a criação de bordões.

Destaques BNCC

• O conteúdo das páginas **94 a 96** apresenta aos estudantes o universo da música e da transmissão musical, levando-os a refletir sobre como a tecnologia altera a forma de consumo e produção musical. Desse modo, possibilita-se o desenvolvimento da **Competência geral 2** e das **Competências específicas de Arte 2 e 6**. Esse conteúdo possibilita também o contato com o uso da tecnologia como ferramenta de registro e circulação musical, desenvolvendo as habilidades **EF15AR13** e **EF15AR16**.

Atividade preparatória

• Antes de iniciar o conteúdo do tópico com os estudantes, verifique a possibilidade de providenciar um rádio portátil, se possível, de modelo antigo, para levar para a sala de aula. Caso não consiga um rádio, verifique se é possível acessar alguma estação local por meio de dispositivos móveis pela internet. Coloque o aparelho para tocar para os estudantes e pergunte se eles ou suas famílias têm o costume de ouvir rádio, ainda que seja em formatos diferentes, por meio do som do carro, por exemplo. Verifique, assim, a familiaridade deles com a fruição de produções radiofônicas.

NAS ONDAS DO RÁDIO

Observe a imagem.



Família brasileira reunida ouvindo rádio, em 1942.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

1. O que as pessoas retratadas na foto estão fazendo?

Você já pensou em como as pessoas ouviam música antes da internet?

No ano de 1895, uma mídia muito importante começou a funcionar: o rádio. Nesse ano, foi feita a primeira transmissão de rádio da história. Já a primeira vez que isso aconteceu no Brasil foi em 1922. Com o tempo, o rádio foi se popularizando, e entre os anos de 1930 e 1960 se tornou o principal meio de comunicação do país. Por isso, esse período é conhecido como a "Era do Rádio".

As pessoas ligavam o rádio não para ouvir não apenas música, mas também notícias, entrevistas e outros programas – como as radionovelas, que estudamos na unidade anterior. No começo, nem todos podiam ter um rádio. Por isso, famílias, amigos e vizinhos se reuniam na casa de quem tinha o aparelho para ouvir a programação.

2. Qual é a diferença entre o rádio da foto e o aparelho que você costuma utilizar para escutar música? Há diferença no modo como você escuta música hoje?

94 1. Resposta: Elas estão reunidas em torno de um aparelho de rádio, aparentemente ouvindo música ou notícias.

• Conduza a leitura da imagem, questionando-os sobre todos os elementos observados. Por meio das atividades **1** e **2**, instigue-os a relacionar o que observam com os meios de escutar música ou notícias que conhecem. Ao final, proponha uma roda de conversa para que compartilhem suas respostas. Procure trazer a reflexão sobre a possibilidade de isolamento que as novas tecnologias causam e pergunte sobre tecnologias atuais que possibilitam o encontro entre pessoas, como acontecia com o rádio.

O rádio no Brasil

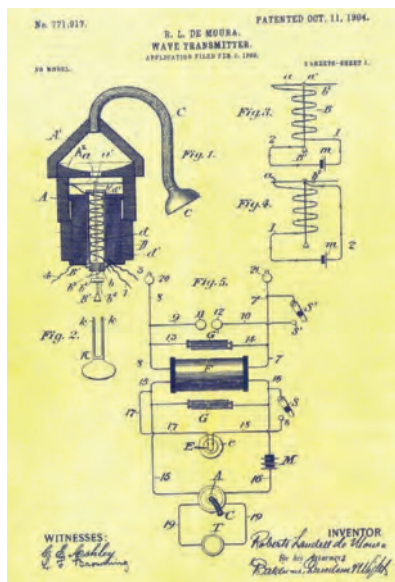
Você sabe quem foi o inventor do rádio? A resposta quase sempre é: o italiano Guglielmo Marconi (1874-1937). Mas pouca gente sabe que um brasileiro também foi muito importante para essa invenção!

O nome dele era Roberto Landell de Moura (1861-1928). Ele era um padre, cientista e inventor nascido em Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul. Em 1893, Landell de Moura realizou uma transmissão de sua voz, pelas ondas do rádio, até uma distância de 8 quilômetros. Isso foi bastante inovador para a época. O próprio Marconi só faria experimentos similares dois anos depois e sem transmitir a voz humana, apenas sinais simples de código Morse.



Retrato de Roberto Landell de Moura, na década de 1910.

Um desenho de parte do “transmissor de ondas”, aparelho precursor do rádio inventado por Landell.



No Brasil, outra pessoa pioneira do rádio foi Edgard Roquette-Pinto (1884-1954). Médico, professor e antropólogo, ficou conhecido como “o pai do rádio no Brasil”.

Em 1923, Roquette-Pinto fundou a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, a primeira emissora brasileira a transmitir uma programação regular. A Rádio Sociedade transmitia aulas, palestras, músicas e notícias. Para Roquette-Pinto, o rádio era uma forma de valorizar a ciência e a cultura, difundindo-as para todos.

1. Em seu caderno, escreva qual foi a contribuição do padre Landell de Moura para a invenção do rádio. Escreva também que realização de Roquette-Pinto foi importante para a história do rádio no Brasil.

1. Resposta nas **orientações ao professor**.

95

- Ao iniciar a condução da página, leve os estudantes a refletirem sobre a invenção do rádio. Explique-lhes que antes da tecnologia chamada, na época, de “transmissão da voz à distância sem fio condutor” e que hoje conhecemos por rádio, não era possível se comunicar com pessoas que estivessem no mar, por exemplo, nem em aviões ou distâncias muito longas.

- Comente com os estudantes que na época em que Roberto Landell de Moura desenvolveu seus primeiros experimentos radiofônicos ele foi perseguido e teve seus equipamentos e suas anotações destruídas. Por esse motivo, as datas de muitos registros dos experimentos de Landell não são precisas. Aproveite a informação apresentada para discutir a negação à inserção de novas tecnologias. Explique-lhes que em muitos momentos da história as pessoas foram relutantes a aceitar criações, porém hoje elas fazem parte do cotidiano, auxiliando em diferentes atividades.

- Apresente aos estudantes a Rádio Sociedade, uma emissora com fins didáticos, que foi criada por Edgard Roquette-Pinto em 1923. A emissora foi doada ao governo federal em 1936 e, posteriormente, mudou de nome para Rádio MEC. Ainda hoje está no ar, voltada a uma programação educativa, principalmente com relação à música. Confira o **link** em **Amplie seus conhecimentos**.

Resposta

1. Resposta: Em 1893, Landell de Moura fez uma transmissão de sua voz para uma distância de oito quilômetros, dois anos antes dos experimentos realizados por Guglielmo Marconi. Já Roquette-Pinto entrou para a história do rádio no Brasil ao fundar a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, primeira emissora do país a transmitir uma programação regular.

Amplie seus conhecimentos

- RÁDIO MEC. EBC. Disponível em: <https://radios.ebc.com.br/mecfmrio>. Acesso em: 19 set. 2025.

Na página *on-line* da emissora, é possível acompanhar a sua programação e ter acesso a informações específicas sobre sua história e conhecer diversos produtores de músicas que compõem os programas apresentados.

• Explore com os estudantes o universo dos programas de auditório, perguntando-lhes quais programas assistem. Comente que esses programas geralmente são transmitidos ao vivo ou gravados e exibidos posteriormente.

• Antes de fazer a atividade 1, prevista na página, explique aos estudantes que, na época em que as músicas eram apresentadas ao vivo nas rádios, era comum que as plateias tivessem muitos participantes e durassem de quatro a seis horas. Dessa forma, o palco precisava ser montado especificamente para cada artista, trocando instrumentos de uma banda para outra. Era necessário muito tempo para todas as apresentações e os apresentadores eram os encarregados de manter os espectadores atentos. Entre uma apresentação de música e outra, eles subiam ao palco para comentar sobre as canções e os artistas, contar curiosidades e se comunicar diretamente com o público presente.

• Depois que as músicas começaram a ser gravadas, os artistas não precisavam mais ir até a rádio para cantar, eles podiam enviar um disco ou fita para diferentes emissoras e, assim, tocar em várias rádios ao mesmo tempo. As gravações também possibilitavam que os apresentadores dos programas gravassem em estúdios, sem precisar subir no palco, escolhendo quais músicas tocar de cada artista. Porém, é importante esclarecer que gravar uma música naquele período era algo complexo, caro e demorado.

• Após explicar esses dois pontos aos estudantes, faça uma roda de conversa sobre o assunto, incentivando o debate e as percepções, para que eles possam, embasados nesses conhecimentos, responder à questão apresentada na página.

No começo, tudo era ao vivo

As primeiras transmissões de rádio no Brasil aconteceram na década de 1920, mas foi no início dos anos 1930 que várias emissoras começaram suas programações. Nesse período, o que se ouvia no rádio não era gravado, tudo acontecia ao vivo. Ou seja, os cantores e as bandas estavam cantando e tocando nos estúdios das emissoras enquanto o público escutava de casa.

Um pouco mais tarde, no fim da década de 1930 e nos anos 1940, além das atrações musicais, as rádios começaram a transmitir outros conteúdos, como programas esportivos, *shows* de calouros e radionovelas.

Nesse período, o rádio já transmitia músicas gravadas. Mesmo assim, os programas mais escutados eram aqueles em que os músicos tocavam ao vivo, diante do público que frequentava os auditórios das emissoras. Essa foi uma época em que muitos artistas eram contratados pelas rádios e acabavam se tornando verdadeiros ídolos.



 1. Por que você acha que as rádios ajudavam a transformar os artistas em ídolos?

96

Amplie seus conhecimentos

• HISTÓRIAS do Brasil – A era do Rádio. TV Sennado, 26 set. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fAuE5ytWa6Q>. Acesso em: 16 set. 2025.

O vídeo proposto pode ser exibido aos estudantes como breve apresentação sobre a inserção da cultura do rádio no Brasil, bem como auxiliar no conteúdo sobre a Era de Ouro do Rádio.

Artistas do rádio

Na "Era do Rádio", essa mídia se tornou uma das principais formas de lazer para os brasileiros, especialmente para ouvir música. Muitos músicos populares se tornaram profissionais se apresentando em rádios.

Entre os anos 1930 e 1950, as emissoras ajudaram a revelar artistas importantes da música brasileira. Entre eles, podemos citar Francisco Alves (1898-1952), Orlando Silva (1915-1978), Dalva de Oliveira (1917-1972), Ângela Maria (1919-2018), Emilinha Borba (1923-2005), Nelson Gonçalves (1919-1998), entre muitos outros.

1. Resposta: A afirmação correta é: Os programas de auditório se destacavam nas programações de rádio, tornando famosos muitos artistas.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. Leia as frases a seguir e copie a afirmação correta no caderno.
 - As estações de rádio não transmitiam programação musical.
 - A primeira transmissão de rádio no Brasil ocorreu somente em 1934.
 - Os programas de auditório se destacavam nas programações de rádio, tornando famosos muitos artistas.
2. Escolha um dos artistas citados no texto e faça uma pesquisa sobre aspectos de sua vida e carreira musical. Faça um resumo sobre o que mais chamou sua atenção na trajetória desse artista. Depois, monte um cartaz para expor na escola.

RESUMO



2. Resposta pessoal. Organize os estudantes em equipes e solicite a cada uma que pesquise um artista diferente.

97

Destaques BNCC

• Durante as apresentações de diferentes artistas ligados a variados estilos e gêneros musicais, os estudantes desenvolvem a habilidade **ER15AR13**.

• Nas atividades, os estudantes podem utilizar diferentes formas de expressão artística em uma composição coletiva de um cartaz, assim mobilizando as habilidades **EF15AR04** e **EF15AR05**.

• Ao abordar esta página, explique aos estudantes que nos programas de rádio transmitidos ao vivo eram contratados grupos de músicos instrumentistas locais, os chamados regionais, para acompanhar os cantores. Os regionais costumavam também realizar improvisos nessas apresentações e eram muito importantes para as músicas cantadas.

• Para a atividade **1**, retome com os estudantes o conteúdo da página anterior sobre os programas de rádio e auditório, a fim de que identifiquem a frase correta.

• Na atividade **2**, organize os estudantes em grupos, assim cada um deles pode pesquisar artistas diferentes e sintetizar suas descobertas por meio da composição de cartazes. Explique que eles podem compor ilustrações, colagens com fotos, notícias etc. Leve-os à biblioteca ou laboratório de informática da escola para coletarem informações. Verifique se há disponibilidade de fones

(Continua)

(Continuação)

de ouvido para que, durante as pesquisas, eles possam pesquisar e ouvir as músicas desses artistas.

• Para o **Resumo**, oriente os estudantes a lerem atentamente os textos que pesquisaram, identificando o tema central e destacando as ideias principais. Ressalte que devem escrever o resumo com as próprias palavras, mantendo a ordem lógica da estrutura do texto para uma escrita compreensível, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades de interpretação de textos, síntese e escrita.

Destaques BNCC

- As atividades incentivam nos estudantes a valorização e a utilização dos conhecimentos adquiridos sobre o papel do rádio para a cultura nacional, aprofundando a **Competência geral 1**.

- As **Competências específicas de Arte 1, 2, 6 e 7** são desenvolvidas ao sugerir que os estudantes estabeleçam relações entre a arte e as tecnologias (no caso, o rádio como meio de comunicação), para a realização das atividades propostas e baseadas no texto apresentado. O conteúdo também propicia a reflexão acerca das ligações entre arte, consumo e divulgação.

- O texto apresentado na atividade **3** tem por objetivo demonstrar a importância do rádio para a cultura brasileira na primeira metade do século XX, reconhecendo aspectos de sua história. A atividade proporciona aos estudantes o desenvolvimento de processos cognitivos como interpretação, análise e organização de ideias. Inicie perguntando se eles costumam ouvir rádio, desenvolvendo uma conversa sobre o assunto a fim de verificar o que já sabem. Se julgar pertinente, coloque alguma estação de rádio para os estudantes ouvirem e, caso não tenha acesso a um aparelho de rádio, pode ser via internet. Nesse caso, lembre-se de verificar previamente a programação, para que o conteúdo a ser fruído esteja de acordo com a faixa etária da turma. Após esses momentos de familiarização com o conteúdo, proponha a leitura individual do texto, para posteriormente fazer a leitura coletiva em voz alta, conversando sobre as informações contidas nele. Incentive-os a expor de maneira oral o máximo de informações.

3. Leia o texto a seguir.

Nas ondas do rádio – 100 anos no Brasil

[...]

A primeira transmissão radiofônica no país deu-se no ano de 1922, em comemoração ao Centenário da Independência do Brasil, em 7 de setembro daquele ano, sendo que o primeiro programa foi o discurso do, então, presidente da nação, Epitácio Pessoa. Oficialmente, a primeira emissora foi a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, em 1923, fundada por Roquete-Pinto, o responsável por trazer a radiodifusão ao Brasil. O dia 25 de setembro, dia em que se comemora o Dia do Rádio, foi criado em homenagem à data de nascimento de Roquete-Pinto.

O rádio começou a fazer parte da vida cultural da sociedade com programações variadas como notícias políticas, econômicas, esportivas, música, entrevistas com cantores, radionovelas e a inclusão da publicidade com a presença de muitos "jingles". Esse meio eletrônico de comunicação perdeu seu posto majoritário com o surgimento da televisão no mundo a partir da década de 40 e, no Brasil, na década de 50. Mas suportou com muita humildade e firmeza a sua chegada. E sobreviveu. Não apenas à televisão, mas sobreviveu ao CD e à internet. Muitas emissoras e vários programas radiofônicos fizeram e ainda fazem parte da vida cotidiana do ouvinte brasileiro.

[...]

SÊGA, Christina Maria Pedrazza. Nas ondas do rádio – 100 anos no Brasil. *UNB notícias*, 23 set. 2022. Disponível em: <https://noticias.unb.br/artigos-main/6042-nas-ondas-do-radio-100-anos-no-brasil>. Acesso em: 19 set. 2025.

3. a) Resposta: Notícias políticas, econômicas, esportivas, música, entrevistas com cantores, radionovelas e a publicidade por meio dos jingles.

a) De acordo com o texto, o rádio dava acesso a que tipo de programação para as pessoas?

b) O texto cita as mídias que passaram a competir com o rádio. Quais são?
3. b) Resposta: A televisão, os CDs e a internet.

4. Leia as frases a seguir e, depois, converse com a turma para escolher qual é a alternativa correta.

- Quando o rádio surgiu no Brasil, na década de 1930, o principal veículo de comunicação era a televisão.

- No período em que o rádio surgiu no Brasil, as notícias demoravam a chegar e eram raras.

4. Resposta: A alternativa correta é: No período em que o rádio surgiu no Brasil, as notícias demoravam a chegar e eram raras.

98

- Após a leitura e a conversa propostas na página, oriente-os na resolução da atividade **4**. Incentive-os a ler as alternativas com atenção, comparando-as com o que estudaram sobre o assunto.



Na "Era do Rádio", uma das emissoras mais ouvidas era a Rádio Nacional. Ela começou suas transmissões em 1936 e, desde o início, contava com diversos artistas populares contratados, como músicos, locutores e escritores.

Em 1940, a Rádio Nacional passou por uma grande transformação: foi comprada durante a gestão do presidente Getúlio Vargas (1882-1954), passando a ser administrada pelo governo federal.

No ano seguinte, a emissora colocou no ar a primeira radionovela brasileira, intitulada *Em busca da felicidade*, que foi adaptada de um programa cubano. Desde então, a emissora começou a transmitir muitas radionovelas, nos mais diversos horários.

Nessa época, os programas de auditório conquistaram ainda mais popularidade. Além de *shows* musicais, havia concursos, sorteios de prêmios e apresentação de calouros. Os auditórios ficavam lotados e tinham uma grande audiência em todo o Brasil, lançando e profissionalizando muitos artistas.

Com o surgimento da televisão, a audiência das emissoras de rádio caiu muito, inclusive a da Rádio Nacional. No entanto, essa emissora está em atividade até hoje e pode ser ouvida também pela internet.

Anúncio veiculado na imprensa sobre a inauguração da Rádio Nacional em 12 de setembro de 1936.

Dia 12
HOJE, SABBADO
SYNTONIZE
980
KILOCYCLOS
E OUÇA
PRE8
SOCIEDADE
RADIO NACIONAL
A GRANDE ESTAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

O MAIS COMPLETO E APERFEIÇADO APARELHAMENTO TECNICO
Sua potencia maxima de irradiação de 80.000 Watts permite-lhe alcançar, com o mesmo volume e a mesma pureza de som, todo o territorio nacional, e estender-se ainda aos demais países sul-americanos.

A MAIS PODEROSA E COMPLETA ORGANIZAÇÃO DE "BROADCASTING"
aliada a A NOITE, A NOITE ILLUSTRADA, CARIOCA e VAMOS LER! offercecerá aos radio-ouvintes de todo o Brasil um optimo serviço noticioso e de reportagens, do Brasil e do estrangeiro, em conjunto com os melhores programas, interpretados pelos melhores artistas, servidos pelas melhores orquestras.

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, RIO DE JANEIRO

• Explique aos estudantes que de 1936 a 1939 a Rádio Nacional era uma rádio privada, pertencente a um grupo de pessoas que haviam contratado artistas para cantar na rádio. Porém, as antenas que transmitiam os programas não eram tão potentes, com isso não conseguia alcance suficiente para se manter. Em 1940, a rádio (bem como o prédio em que ela ficava) foi incorporada ao patrimônio da União, tornando-se uma emissora estatal. A partir desse momento, começou a receber financiamento público, de modo que os novos recursos implementados, assim como a programação voltada ao interesse dos ouvintes (com programas de música, esporte, comédia, notícias gerais e radionovelas), alavancaram a audiência da Rádio Nacional, tornando-a a maior rádio da América Latina e uma das cinco maiores do mundo.

Mais atividades

• Proponha aos estudantes que façam um desenho representando um programa de auditório, conforme seus conhecimentos. Eles podem desenhar o apresentador, os espectadores, os artistas se apresentando, entre outros elementos. Ao final, exponha os desenhos para a turma e conversem sobre o que pensaram para produzi-lo. Verifique, assim, os conhecimentos prévios que eles têm sobre esse tipo de apresentação.

Amplie seus conhecimentos

• CAMINHOS da Reportagem | Rádio Nacional: 80 anos no ar. *TV Brasil*, 15 jul. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=CU5_elQi9y0. Acesso em: 16 set. 2025.

O vídeo sugerido conta com falas de artistas, pesquisadores e trabalhadores da Rádio Nacional sobre os programas apresentados na emissora na Era de Ouro do Rádio.

Objetivos

- Reconhecer a trajetória do rádio como veículo de informação e comunicação.

Destaques BNCC

- Ao fazerem a leitura do conteúdo proposto na seção e refletirem sobre questões sociais, econômicas e tecnológicas, os estudantes são levados a trabalhar autonomia e crítica, desenvolvendo, assim, as **Competências específicas de Arte 6 e 7**.
- As mudanças tecnológicas apresentadas na seção incidem sobre hábitos sociais, gerando reflexão sobre as mudanças e abordando o tema contemporâneo transversal **Ciência e tecnologia**.

Saberes integrados

A seção permite integração com o componente curricular de **Ciências** e com o tema contemporâneo transversal **Ciência e tecnologia** ao abordar como a tecnologia está presente em nosso dia a dia, seja nas relações de trabalho, seja nas de lazer, fazendo parte do cotidiano de muitas pessoas. Além disso, é possível trabalhar com os estudantes o objetivo de desenvolvimento sustentável **9**, que trata dos temas **Indústria, Inovação e Infraestrutura**. Explore os conhecimentos prévios dos estudantes sobre como o rádio pode ter atuado na divulgação e propagação da música popular brasileira. Use como exemplo para embasar as respostas os artistas apresentados na unidade, que expandiram suas carreiras por meio da apresentação no rádio e, assim, difundiram a música popular brasileira. Para ampliar ainda mais os conhecimentos deles, proponha a audição de algumas das canções dos artistas citados e seus estilos, como o choro.



Questão inicial. Resposta pessoal. Comentários nas **orientações ao professor**.

O MUNDO QUE QUEREMOS

A voz que o rádio nos deu

A partir da década de 1920, a difusão do rádio mudou muitas vidas. Ele contribuiu para que pessoas que não sabiam ler pudessem se informar. A partir dos anos 1960, com os avanços tecnológicos, os rádios foram se tornando menores, portáteis e mais baratos. Com o tempo, tornou-se mais fácil ter acesso a transmissões.

- **Questão inicial.** Como as mudanças tecnológicas do rádio mudaram a forma como as pessoas escutam música e se informam?

Hoje em dia, mesmo com a invenção da televisão e da internet, o rádio ainda é ouvido por muitas pessoas. Na década de 1990, surgiram emissoras com transmissão via internet: as chamadas *web* rádios. Já nos anos 2000, surgiram os *podcasts*, que são como programas de rádio, mas que podem tanto ser baixados pelos ouvintes quanto escutados nas plataformas digitais.

Em relação ao começo do rádio, outra questão mudou muito. Antigamente, era preciso ter muito dinheiro e uma grande estrutura para produzir um programa. Mas hoje, com as novas tecnologias, é mais fácil produzir o próprio conteúdo e disponibilizá-lo na internet.

Refleta sobre as questões a seguir.

1. Você costuma ouvir rádio ou algum serviço citado no texto? O que gosta de ouvir?
2. Como você acredita que seria viver sem rádio, televisão e internet?
3. Chegou a hora de ouvir a própria voz! Vamos criar um programa de rádio. A ideia é produzir, em grupo, um conteúdo que possa ajudar a comunidade escolar, informando e valorizando o que acontece na escola. Para isso, siga com atenção as orientações do professor.



Rádio antigo.

ÁUDIO DAS ONDAS ÀS NUVEIS

Escute a faixa **Das ondas às nuvens** para saber mais sobre o funcionamento e a evolução do rádio.

100

1 a 3. Respostas nas **orientações ao professor**.

Respostas

1. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a compartilharem com a turma o que já ouviram dos meios citados no texto.
2. Resposta pessoal. Incentive a reflexão dos estudantes questionando-os se já imaginaram viver em um mundo não conectado, isto é, sem acesso aos meios aos quais estão acostumados para ouvir música, assistir a filmes etc., percebendo, assim, o papel dessas tecnologias em suas vidas.
3. Respostas pessoais. Para conduzir a atividade, dê as seguintes instruções aos estudantes:

- a) Em grupos, identifiquem um problema na escola que precisa ser resolvido. O programa será um debate sobre esse problema.
- b) Criem um roteiro para o programa. Escolham um apresentador, que vai ajudar na mediação do debate.
- c) Façam a gravação do programa. Para que fique clara, evitem fazê-la em um ambiente barulhento. É importante que somente um participante fale por vez. Todos deverão opinar.
- d) Ao final, escutem a gravação, depois disponibilizem o áudio para a direção da escola e conversem sobre o resultado.



CONHECENDO O ARTISTA

Ary Barroso (1903-1964) foi um dos grandes nomes do rádio brasileiro. Ele foi de tudo um pouco: compositor, pianista, humorista, animador e locutor esportivo. Barroso é autor de “Aquarela do Brasil”, samba que exalta o povo e a natureza do país. Essa canção se tornou uma das músicas brasileiras mais conhecidas no mundo.

Esse artista começou sua carreira como pianista, ainda nos anos 1920. Nesse período, começou a compor músicas para peças de teatro.

Mais tarde, na década de 1930, começou a se apresentar nas rádios como compositor e pianista. Depois, criou um programa de calouros que fez grande sucesso. Em seus programas, Ary Barroso lançou músicos importantes, como Luiz Gonzaga (1912-1989), Elizeth Cardoso (1920-1990) e Elza Soares (1930-2022).

ÁUDIO ELZA SOARES

Escute a faixa **Elza Soares** para conhecer mais sobre essa grande cantora brasileira revelada no programa de calouros de Ary Barroso.



Ary Barroso posando com sua gaita, em 1939.

101

• Ary Barroso nasceu na cidade de Ubá, em Minas Gerais, em 1903 e se mudou para a capital do Rio de Janeiro em 1920 para estudar Direito. Comente com os estudantes que em 1945 ele foi indicado ao Oscar de melhor canção por sua composição “Rio de Janeiro”, do filme *Brasil*.

• Ao trabalhar o conteúdo do boxe, aproveite a abordagem e ouça com os estudantes as músicas “Aquarela do Brasil” e “Rio de Janeiro”, de Ary Barroso. Para isso, disponibilize antecipadamente as letras das canções para a turma a fim de que possam acompanhar as melodias e cantarem juntos. Explique que “Aquarela do Brasil” é considerada um samba-exaltação, que se refere a um gênero de samba criado em 1939, com características mais sofisticadas e com letras que exaltam a grandiosidade do país, por meio de composições ufanistas.

Amplie seus conhecimentos

• CABRAL, Sérgio. *No tempo de Ary Barroso*. São Paulo: Lazuli, 2016.

O livro sugerido apresenta informações sobre a vida e as obras de Ary Barroso. Além de servir como referencial teórico, auxiliando na condução do conteúdo sobre o compositor, traz informações pertinentes sobre outros artistas de destaque do mesmo período de Ary, consequentemente, podendo ser um material de consulta durante toda a unidade **3**.

• ELZA Infinita, de Natara Ney e Érika Cândido. Brasil, 2021 (55 min).

O documentário acompanha a trajetória artística, política e espiritual da cantora Elza Soares, mesclando partes do musical “Elza” com imagens de *shows* e entrevistas com a própria artista. O filme pode ser apresentado aos estudantes como complemento ao conteúdo.

Destaques BNCC

• O conteúdo das páginas **102 a 105** apresenta gêneros musicais brasileiros indicando artistas ligados a cada um deles. Dessa forma, o estudante é levado a conhecer, identificar e apreciar criticamente produções artísticas musicais, desenvolvendo a **Competência específica de Arte 1** e a habilidade **EF15AR13**.

• Para ampliar a abordagem, faça uma leitura coletiva das informações apresentadas e pergunte aos estudantes se eles já conheciam os artistas citados. Caso algum deles responda que sim, peça que ele comente com base em seus conhecimentos e o incentive a indicar músicas desse artista para o restante da turma.

• Depois, providencie músicas dos artistas apresentados para escutar com os estudantes. Se possível, coloque para tocar as músicas citadas, caso haja alguma, bem como as que aparecem nos boxes de cada artista no **Livro do Estudante**.

Saberes integrados

Aproveite que a página apresenta a cantora Carmen Miranda e proponha uma atividade integrada com o componente curricular de **Língua Portuguesa**. Para isso, mostre aos estudantes a música “Tico-tico no fubá”. Em seguida, explique a eles que esse choro foi composto por Zequinha de Abreu e não tinha letra no início. Apenas em 1940 é que Eurico Barreiros e Aloysio de Oliveira escreveram a letra dessa canção, especialmente para ser interpretada por Carmen Miranda.

Comente que Carmen Miranda era conhecida por cantar músicas que se pareciam com trava-línguas, ou seja, com pronúncia comple-

O rádio e a música brasileira

Por causa do alcance do rádio, muitos artistas e gêneros musicais brasileiros ficaram mais conhecidos pelo público. Vamos conhecer a seguir alguns exemplos.

O **choro**, também chamado de **chorinho**, é um gênero musical brasileiro que surgiu no Rio de Janeiro, no século 19. No começo, era apenas um jeito “abrasileirado” de tocar a polca, ritmo vindo da Europa. Mas aos poucos foi se misturando a ritmos africanos e passou a incluir a flauta, se consolidando-se como um novo gênero. Um dos músicos mais influentes do choro foi **Jacob do Bandolim** (1918-1969), que, acompanhado de seu grupo, Época de Ouro, gravou muitos clássicos de chorinho.

O rádio ajudou o choro a se tornar um dos primeiros gêneros brasileiros conhecidos do grande público. Com os programas de rádio, alguns importantes artistas ganharam fama, como Pixinguinha (1897-1973) e o próprio Jacob.



Jacob do Bandolim, na cidade de São Paulo, em 1967.

AUDIO PIXINGUINHA

Conheça o trabalho de um dos principais músicos da Era do Rádio escutando a faixa de áudio **Pixinguinha**.

Muitos outros artistas se tornaram queridos do público com a ajuda do rádio. Uma das intérpretes mais famosas em todo o mundo foi a luso-brasileira **Carmen Miranda** (1909-1955), que cantava choros e sambas. Uma das músicas mais conhecidas que gravou é “O que é que a baiana tem?”, do compositor Dorival Caymmi (1914-2008). O sucesso da cantora foi tão grande que ela chegou a ser convidada para participar de filmes e outras produções artísticas em diferentes países.

Carmen Miranda durante apresentação em Nova York, nos Estados Unidos, em 1939.



102

xa. Depois, convide os estudantes a escutarem a versão interpretada por ela e proponha o desafio de cantarem “Tico-tico no fubá” inteira.

Escreva a letra na lousa, de modo que os estudantes possam acompanhar a leitura algumas vezes, sem a música. Depois, coloque-a para tocar e indique na lousa a frase que está sendo cantada. Repita algumas vezes, até que eles a memorizem e, depois, proponha que tentem cantar todos juntos, sem visualizar a letra.

Outro artista muito importante que começou sua carreira no rádio foi o carioca **Noel Rosa** (1910-1937). Ele foi um grande divulgador do **samba**. Esse gênero musical brasileiro também surgiu da mistura de ritmos africanos e europeus. Noel foi um dos primeiros a tocá-lo no rádio, muitas vezes em programas de auditório. Compositor muito talentoso, é autor de músicas famosas como “Com que roupa?” e “Último desejo”.

Noel Rosa, por volta de 1920.



FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, RIO DE JANEIRO

O **baião** é um gênero musical que teve início no Nordeste do Brasil, com influências indígenas, africanas e europeias. No começo, era tocado em feiras e festas do interior do Nordeste, mas não era conhecido no restante do país. Isso mudou na década de 1940, quando o baião começou a tocar no rádio.

Um dos principais artistas do baião foi o pernambucano Luiz Gonzaga (1912-1989). Ele era conhecido como Rei do Baião, e uma de suas músicas mais famosas é “Asa branca”, que compôs com Humberto Teixeira (1915-1979).

Luiz Gonzaga durante show, na cidade do Rio de Janeiro, em 1972.



ARQUIVO/ESTADÃO CONTEÚDO



O rádio também ajudou a mostrar a variedade de jeitos de falar no Brasil. Cada região tem palavras e expressões próprias, que fazem parte da nossa riqueza cultural e linguística. Ao escutar um jeito diferente de falar, procure conhecer seu significado e respeitar a diversidade da nossa língua.

103

- Pergunte aos estudantes quais gêneros musicais eles conhecem. Na sequência, explique-lhes que os gêneros musicais são conjuntos de obras que compartilham elementos em comum. Os gêneros definem e classificam as músicas em suas qualidades. Entre esses elementos, temos os instrumentos mais utilizados, os temas das letras, a função, a estrutura e a contextualização.
- A familiarização dos estudantes com gêneros e artistas regionais é importante para que compreendam a diversidade cultural de nosso país, expressa também por elementos regionais. Reforce a importância do respeito a essa diversidade cultural.



Atitude legal

Explique aos estudantes a importância de reconhecer as variações linguísticas presentes em nosso país. Explique-lhes que essas variações podem acontecer tanto na forma falada quanto na escrita de uma língua e que, por vivermos em um país de território extenso, é muito comum que haja grandes diferenças na forma de se

expressar. Contudo, ressalte que há também diversidade linguística entre grupos diferentes que ocupam um território menor, como em uma mesma cidade. Leve-os a compreender que essas variações, sejam elas de origem social ou geográfica, fazem parte do nosso idioma e devem ser respeitadas.

Destaques BNCC

- Ao entrarem em contato com a diversidade de gêneros musicais brasileiros e seus regionalismos, os estudantes conhecem aspectos das diversas matrizes estéticas e culturais do Brasil, especialmente as manifestadas nas músicas que constituem a identidade brasileira, contemplando, dessa forma, a **Competência específica de Arte 3**.

- O conteúdo das páginas **104 e 105** apresenta diversos gêneros musicais brasileiros para que os estudantes possam ampliar o repertório sobre as temáticas abordadas na unidade, experimentando o conhecimento e reconhecimento de artistas e músicas que podem não estar tão presentes em seus cotidianos. Incentive a reflexão sobre o papel social e cultural da escola em apresentar possibilidades de conhecimentos variados. Aproveite o momento para convidá-los a compor esse aprendizado baseados em seus conhecimentos prévios, pedindo que comentem se conhecem músicas ou artistas ligados aos gêneros apresentados.

- Caso eles tenham dificuldades em apresentar referências individuais dos gêneros presentes na página, incentive-os a recomendar outros que não tenham sido trabalhados ainda. Acolha todos os comentários e, se possível, estabeleça ligações entre o que apresentarem e o conteúdo desenvolvido até o momento.

Gêneros musicais pelo Brasil

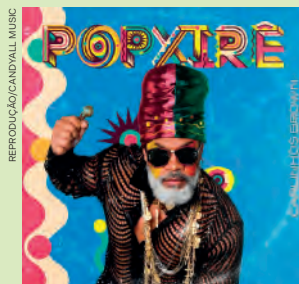
Que tal conhecer mais alguns artistas de gêneros musicais brasileiros? O Brasil é tão grande e sua cultura é tão diversificada que muitos tipos de música surgiram aqui. São gêneros musicais que têm influência das várias culturas que formaram o país. Observe a seguir alguns exemplos.

A **música caipira** é um gênero musical cantado em dueto e acompanhado por viola. Pena Branca e Xavanticinho é uma dupla de Minas Gerais representante desse tipo de música.



PENA BRANCA; XAVANTINHO.
Som da Terra. Warner Music, 1994.

O **samba-reggae** é um gênero de música que surgiu da mistura entre o samba brasileiro e o *reggae* jamaicano na Bahia. Carlinhos Brown (1962-), da Bahia, é um dos principais artistas desse estilo.



CARLINHOS BROWN. *Pop Xirê*.
Candyall Music. 2023.

Forró é um termo que abrange diversos gêneros musicais do Nordeste brasileiro, como o xote, o baião e o xaxado. Elba Ramalho (1951-), da Paraíba, representa esse estilo.



RAMALHO, Elba. *Coração brasileiro*. PolyGram, 1983.

Na **música sertaneja**, os cantores muitas vezes formam duplas, mas são acompanhados por outros instrumentos, como a guitarra elétrica. A dupla Chitãozinho e Xororó, do Paraná, marcou a geração em que teve início esse gênero musical.



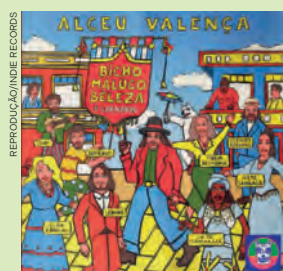
CHITÃOZINHO; XORORÓ.
Planeta azul. Polygram, 1991.

O **sertanejo universitário** é um tipo mais acelerado de música sertaneja e que ficou muito famoso nas emissoras de rádio de todo o Brasil. Vinda de Goiás, Marília Medonça (1995-2021) é uma das representantes desse gênero musical.



MENDONÇA, Marília. *Perfil*. Som Livre, 2018.

Na música de Alceu Valença (1946-), de Pernambuco, encontramos exemplos da música nordestina tradicional, como o canto dos aboiadores, emboladores, violeiros e cantadores de feira, assim como **toadas**, **baiões** e **xotes**, tudo isso somado ao som da guitarra elétrica.



VALENÇA, Alceu. *Bicho maluco beleza*. Indie Records, 2024.

O **vanerão** é um dos gêneros mais conhecidos da música tradicional gaúcha. Ele é uma mistura de ritmos sul-americanos e europeus, tendo Renato Borghetti (1963-), do Rio Grande do Sul, como um de seus principais representantes.



BORGHETTI, Renato. *Gaita ponto*. Sigla, 1984.

A artista Dona Onete (1939-), do Pará, faz uma mistura do gênero musical afro-caribenho conhecido como **carimbó** com elementos da música popular brasileira.



DONA ONETE. *Banzeiro*. Na Music, 2016.

ÁUDIO GÊNEROS MÚSICAIS NO BRASIL

Escute a faixa **Gêneros musicais no Brasil** para conhecer alguns desses artistas.

1. Quais gêneros musicais você conhece? Converse com os colegas para identificar se esses gêneros são ou não brasileiros.

1. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a compartilharem suas ideias e os auxilie a descobrir se os gêneros musicais citados são brasileiros.

- Para a questão 1 da página, incentive os estudantes a exporem suas respostas, a fim de que possam trocar ideias com os colegas sobre os gêneros que conhecem. Conforme eles forem respondendo, você pode anotar na lousa, para comparar as respostas e identificar semelhanças e diferenças. Reproduza a faixa de áudio **Gêneros musicais no Brasil** e proponha uma roda de conversa, para que compartilhem seus conhecimentos e gostos musicais.

- Após a leitura da página e a audição da faixa de áudio, explore com os estudantes a diversidade cultural presente em nosso país. Proponha uma pesquisa em grupo e solicite que descubram os gêneros musicais de cada região. Aproveite para incentivar e valorizar a cultura popular brasileira presente nas diferentes regiões do país, além de desenvolver o respeito entre eles.

- Comente com os estudantes que alguns gêneros musicais, como o forró, o vanerão e o carimbó, fazem parte de manifestações culturais que, além da música, envolvem danças, trajes típicos, instrumentos musicais específicos, entre outras características.

• Inicie a condução da página explicando que os bordões ou jargões são frases que repetidas muitas vezes pela mesma pessoa acabam se tornando uma marca, uma espécie de assinatura de seu emissor. Um bordão costuma ter relação com um tema específico; por exemplo, em um programa de comédia é comum que o bordão seja uma frase engraçada ou que esta acabe se tornando engraçada pelo contexto em que é inserida. Ainda, assim como em um programa jornalístico, o bordão pode remeter a uma introdução de informações. Comente que existem diversas possibilidades de bordões e pergunte aos estudantes se eles se lembram de alguma personagem ou apresentador de programa que costuma repetir uma mesma frase com frequência. Comente as referências citadas e apresente algumas de seu conhecimento.

• Para a realização da atividade 1, instigue os estudantes a serem criativos, criando bordões com base em suas vivências, seja em casa, com os familiares, seja na escola, com seus colegas. Oriente-os a fazer anotações prévias e pensar em possíveis temas, escrevendo o máximo de ideias, para depois definir quais serão seus bordões e, assim, retomar o que for necessário em suas proposições. Se desejar, separe previamente alguns áudios ou vídeos com bordões conhecidos para apresentar como referência.

Criando bordões

Pode ser comum escutar alguma frase de efeito em um programa, seja de rádio ou televisão, seja na internet. Muitas dessas frases são os famosos bordões, sempre presentes nas falas de locutores. Os bordões são frases ou palavras repetidas muitas vezes por uma pessoa ou personagem e que acabam sendo associadas a ela. Tanto no rádio quanto na televisão, os locutores esportivos se destacam como criadores de bordões.

"Abrem-se as cortinas e começa o espetáculo."

Fiori Gigliotti (1928-2006)

"O que eu vou dizer lá em casa?"

Silvio Luiz (1934-2024)



HUGO ARAÚJO/ARQUIVO DA EDITORA

"Bola pro mato, que é jogo de campeonato!"

Haroldo de Souza (1944-)

É disso, é disso que o povo gosta!

Januário de Oliveira (1940-2021)

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. Chegou o momento de criar seu bordão. Que tal desenhar alguns balões de fala no caderno e, dentro deles, escrever um bordão criado por você?

106

1. Resposta pessoal. Os estudantes podem tanto usar os bordões citados nesta página como referência quanto buscar outros bordões conhecidos.

Mais atividades

- O *podcast* é uma ferramenta que converge a ideia contida em uma rádio convencional com a tecnologia *on-line*. Por ser um recurso presente no cotidiano, é possível que a maior parte dos estudantes conheça ou ao menos tenha ouvido falar desse recurso.
- Oriente os estudantes a produzirem um *podcast* com o tema **O rádio e a Era de Ouro**. A produção deve ser feita em grupo e podem ser abordados

os seguintes assuntos: os programas de auditório e os grandes ídolos da música brasileira, as radionovelas, o humor e a publicidade no rádio, entre outros. Explique-lhes que devem primeiro compor os textos que farão parte dos áudios e, posteriormente, gravá-los com um aparelho que tenha gravador de áudio.

- Realize uma mostra com os *podcasts* e, se possível, divulgue-a para os familiares ou responsáveis ouvirem.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

2. a) Resposta: Espera-se que os estudantes identifiquem elementos como o palco, a plateia, os músicos e seus instrumentos musicais e os microfones.
2. Observe a imagem a seguir, que retrata um programa de auditório.



ACERVO RÁDIO NACIONAL DO RIO DE JANEIRO/AGÊNCIA BRASIL

Programa de auditório na Rádio Nacional, na cidade do Rio de Janeiro, cerca de 1950.

- a) Quais elementos típicos de um programa de auditório podem ser identificados nessa imagem?
3. Como estudamos, na "Era do Rádio", a programação era diversificada. Havia apresentações de música, radionovelas, programas esportivos, de humor, entre outros. O rádio era, portanto, um grande palco de talentos, que encantava e reunia públicos de diferentes idades. Inspirados nesse período, vamos organizar um *show* de talentos na sala de aula, recriando um pouco dessa atmosfera!
3. Resposta pessoal. Confira mais possibilidades e comentários nas orientações ao professor.
- a) A turma será organizada em grupos. Cada grupo vai montar a apresentação de uma música que represente um dos gêneros estudados neste capítulo.
- b) Com a ajuda do professor, criem um repertório que inclua músicas de diferentes gêneros.
- c) Um ou mais estudantes devem fazer o papel de apresentadores do programa. Eles podem inventar bordões, treinar entonações de voz e pensar em formas criativas e divertidas de apresentar cada grupo, como se estivessem conduzindo um programa radiofônico de verdade.
- d) Durante as apresentações, os colegas que não estiverem no palco formarão a plateia. A turma pode combinar gestos de aplauso, risadas ou até simular as reações típicas de um auditório de rádio. Todos terão a chance de se apresentar e participar, seja como músicos, cantores, apresentadores seja como plateia.
- e) Depois do *show*, a turma pode conversar sobre quais gêneros foram apresentados e como cada grupo contribuiu para essa experiência coletiva.

3. Professor, professora: Verifique com a direção da escola a possibilidade de levar os estudantes a uma rádio local. Caso seja possível, organize esta atividade em conjunto com outras turmas e peça autorização dos familiares ou responsáveis pelos estudantes.

107

Destaques BNCC

• As atividades desta página propõem a produção de um *show* de talentos. Dessa forma, os estudantes poderão explorar elementos constitutivos da música, desenvolvendo aspectos da habilidade **EF15AR14**, e exercitar a produção lúdica, criando de modo colaborativo e transformando o espaço escolar, de acordo com a **Competência específica de Arte 4**. Também poderão reconhecer na apresentação uma forma de manifestação teatral, assim como prevista na habilidade **EF15AR18**. Eles também poderão reconhecer e experimentar em projetos temáticos as relações processuais entre as linguagens, valorizando a diversidade cultural brasileira, conforme as habilidades **EF15AR23** e **EF15AR26**.

• Utilize a atividade 2 para levar os estudantes a identificarem visualmente os elementos de um programa de auditório e se prepararem para a atividade 3. Faça uma leitura da imagem apresentada na página, para que eles comentem elementos que queiram reproduzir na atividade, e mostre alguns *shows* de talentos para se inspirarem. Assim, poderão desenvolver as habilidades de observação e colocar em prática a criatividade na produção. Além disso, por meio dessa exploração prévia, eles podem expressar suas dúvidas e saná-las.

(Continua)

(Continuação)

- Ao dar início à atividade 3, oriente os estudantes na organização dos grupos solicitados e na escolha dos gêneros para cada um. O repertório deve ser diversificado e contemplar a maior parte dos gêneros estudados até agora na unidade. Eles devem explorar a expressividade e a criatividade ao máximo.
- Em conjunto, definam quem será o apresentador. Reforce a premissa de que o apresentador é um comunicador e, para tanto, precisa interagir com a plateia e com os participantes.
- Os estudantes devem compreender que é uma atividade coletiva e a colaboração é fundamental,

portanto a participação individual é essencial para que a coletiva funcione. Explique também que a plateia é importante em um *show* de talentos. Assim, quem estiver na plateia pode cantar junto e incentivar os colegas que estiverem se apresentando.

- Se possível, filme o *show* para que eles se observem atuando posteriormente. Finalize com uma conversa sobre os gêneros estudados e como os conteúdos desenvolvidos no decorrer desta unidade auxiliaram na elaboração do *show* de talentos.

Objetivos

- Refletir e expressar-se sobre a música no próprio cotidiano.
- Conhecer a tecnologia do vinil até o *streaming*.
- Conhecer partituras musicais.
- Compreender a cultura do videoclipe.
- Entender a relação entre música e imagem em um videoclipe.

Destaques BNCC

• O conteúdo das páginas **108 e 109** leva os estudantes a refletirem sobre como a tecnologia altera a forma de consumo e produção musical, desenvolvendo a **Competência específica de Arte 6**. Possibilita também que eles reflitam sobre o uso da tecnologia como ferramenta de registro e circulação musical, desenvolvendo as habilidades **EF15AR13** e **EF15AR26**.

Atividade preparatória

• Para iniciar este tópico, organize os estudantes em roda na sala de aula para que falem um meio de ouvir e armazenar música. Hoje em dia, essas possibilidades são diversas. Converse com eles sobre os meios com os quais já tiveram contato e/ou já usaram. Escreva na lousa as respostas da turma e peça-lhes que as copiem. Ao final do estudo da unidade, retome essa lista com eles, a fim de que identifiquem se conheceram outros meios com este estudo e comentem se já conheciam os meios que os colegas citaram.



A MÚSICA QUE NOS UNE

Observe a imagem a seguir.



Pessoas cantando e tocando violão.

1. Você já escutou música do jeito que as crianças da foto estão escutando? Onde e como foi? **1. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a compartilharem suas experiências com a música e as novas tecnologias digitais.**



EXPLICAR A UM COLEGA

2. Em quais situações você, seus familiares ou amigos escutam música juntos? Compartilhe com um colega.

A música ocupa um lugar importante na vida das pessoas. Ela está em nossas memórias e faz parte do cotidiano.

Escutarmos música com outras pessoas e podermos dançar e compartilhar nossas impressões também pode gerar amizades e momentos divertidos.

108

2. Resposta pessoal. Se julgar necessário, retome as discussões iniciadas na questão 1, comparando as experiências atuais das crianças com aquelas das gerações anteriores.

• As questões **1 e 2** da página objetivam aproximar o assunto do cotidiano dos estudantes e propiciar a expressão de seus conhecimentos prévios sobre as maneiras de ouvir e armazenar músicas. Incentive-os a conversar com os colegas sobre as lembranças que têm escutando música. Para a primeira questão de condução da página, guie-os no resgate de memórias, partindo do diálogo previamente estabelecido.

Músicas que marcam a nossa vida

Quem nunca “viajou” com uma música?

Pode ser uma canção que ouvimos no rádio ou um videoclipe que assistimos na internet ou na televisão. Não importa a origem, a música tem a capacidade de despertar sentimentos e nos fazer lembrar momentos importantes de nossa história.

Talvez você já tenha se perguntado sobre o motivo dessa sensação. Talvez você já tenha sentido alegria, tristeza e até mesmo saudade ao escutar algumas músicas. Muitos estudiosos afirmam que isso acontece porque a música tem a capacidade de atuar em nosso cérebro, despertando emoções e memórias.



Pessoas escutando música com fones de ouvido.



Hoje em dia, muitas pessoas usam aparelhos celulares para escutar música. Também é comum que usem fones de ouvido. Esse acessório pode ser muito útil, mas também reduz as oportunidades de escutar música em grupo. Além disso, usar fone de ouvido com volume elevado (ou seja, com intensidade forte) pode causar problemas na audição. Por isso, procure usar os fones de ouvido de maneira consciente: mantenha a intensidade mais fraca, faça pausas para descansar os ouvidos e não deixe de compartilhar a música com seus amigos e familiares. Escutar junto pode ser tão prazeroso quanto escutar sozinho!

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. **Resposta pessoal.** Incentive os estudantes a compartilharem em suas preferências.

1. Utilizando letra cursiva, escreva em seu caderno qual é sua canção favorita. Para isso, responda às questões a seguir.

- Como você teve o primeiro contato com sua música favorita? Foi por meio de rádio, televisão, internet ou outra mídia? Onde e com quais pessoas você estava na primeira vez que escutou essa música?
- Quem canta sua canção favorita?
- O que diz a letra da canção?
- Em que mídia você costuma escutá-la?

1. b) a d) **Respostas pessoais.** Chame a atenção dos estudantes para as mudanças tecnológicas ocorridas no modo como fruímos música na atualidade.

109

(Continuação)

derem compartilhar o máximo de informações.

- Ao escreverem suas respostas, oriente os estudantes em relação à escrita em letra cursiva, como a pega do lápis em três pontos, e o correto traçado das letras para melhor fluidez.
- Incentive-os a ler suas respostas e compartilhar suas vivências. Caso os estudantes não lembrem a primeira vez que ouviram a música, oriente-os sobre outros tipos de recordações relacionadas à música citada, que podem ser

sobre um lugar, um momento em família, uma festa etc. Incentive-os a associar a música com o sentimento que desperta, a fim de lembrar o máximo de detalhes.

- Retome questionamentos sobre as formas de armazenamento utilizadas por eles. Pergunte se costumam ouvir apenas *on-line* ou colocam em *pen drive*, cartão de memória ou demais mídias físicas.

Destaques BNCC

• O conteúdo e a atividade da página propõem aos estudantes identificarem e apreciarem criticamente diversas formas de expressão musical, reconhecendo e analisando suas funções, desenvolvendo, assim, a habilidade **EF15AR13**. Além disso, ao refletirem sobre suas memórias afetivas em relação à música, buscando conhecê-las e apreciá-las a si mesmos, eles desenvolvem a **Competência geral 8**.



Atitude legal

Ao alertar sobre o uso excessivo de fone de ouvido, que pode causar danos permanentes às orelhas e, consequentemente, à audição, aproveite para explicar que a música é um meio agregador de pessoas, propiciando o convívio em grupos, comunidades e fortalecendo laços sociais.

• A atividade **1** desta página tem como objetivo levar os estudantes a compreenderem a relação entre a música, as memórias afetivas e a expressão de sentimentos que pode ocorrer ao ouvir uma canção. Assim, para que eles tenham melhor proveito da atividade, você pode organizar uma audição das músicas selecionadas e pedir que comentem o tipo de lembrança que a canção traz. Diga-lhes que considerem uma música de que gostem e conheçam bem para po-

(Continua)

• Pergunte aos estudantes se eles indicam e recebem indicações de música dos colegas. Busque identificar se a música é para eles um meio de socialização. Proponha um debate sobre isso com a turma.

• Para a atividade 2, explique à turma que cada estudante poderá escrever o nome de apenas uma música, utilizando apenas uma das linhas do desenho. Incentive a escolha de músicas diferentes e, caso julgue necessário, avise com antecedência sobre a realização da atividade, para que eles tenham tempo de trazer alguns nomes de músicas do ambiente familiar. Ao final, proponha a escuta coletiva das músicas indicadas por eles.

Mais atividades

• Para abordar o conteúdo do box complementar, proponha aos estudantes a criação da capa de um disco. Para isso, oriente-os a escolher uma banda de que gostem ou criar uma capa para a *playlist* que elaboraram juntos.

• Disponibilize folhas para que eles façam as capas dos discos. Nessa etapa, incentive-os no uso da criatividade e de elementos diversos para a composição. Oriente-os também a ser criativos na técnica e, se possível, utilizar mais de uma como colagem e desenho, por exemplo.

• Para tirar melhor proveito da atividade e propiciar nos estudantes a experiência e a criatividade, oriente-os a pesquisar alguns álbuns de bandas e artistas, possibilitando, assim, que alcancem o objetivo da atividade, que é o de ampliar o repertório de conhecimento cultural. Busque discos de diferentes estilos e artes de capa. A seguir, algumas sugestões

2. Resposta pessoal. Após a criação da *playlist* em conjunto, promova um momento de fruição coletiva com a turma.

2. Vamos criar uma *playlist* da turma? Em uma cartolina, desenhem o aparelho que vocês mais usam para escutar música. Nele deve ser desenhada uma lista, como no exemplo da imagem. Coloquem uma linha para cada estudante da turma.

• Pensem nessa lista como uma forma de apresentar músicas novas para os colegas, ou seja, escolham músicas que possivelmente eles não conheçam. Não incluam músicas repetidas e busquem adicionar diferentes gêneros e artistas.

• Não conte para ninguém por que você escolheu essa música.

• Apenas quando todos colocarem suas músicas na *playlist* é que vocês vão fazer uma grande roda, passando a cartolina de mão em mão, para que todos fale sobre a música que escolheram e por quê.



Representação de uma *playlist* anotada em um caderno.

O VINIL E SUAS CAPAS

Você já ouviu um disco de vinil? Essa mídia foi inventada em 1948 e também é chamada de LP, que é uma abreviação da expressão inglesa **long-play**. Esse termo quer dizer “reprodução longa” e provém do fato de esse disco conseguir tocar várias músicas, o que não era possível antes, pois não havia tecnologia para isso.

Por muitas décadas, os LPs foram a principal mídia usada para que as pessoas pudessem ouvir música em casa, antes da invenção dos CDs ou da internet. Um dos motivos de seu sucesso foram as capas. Por serem um pouco grandes, elas podiam trazer artes bem detalhadas. Então, quando uma pessoa colecionava LPs, ela tinha não só muitas músicas, mas também uma coleção de obras de arte.



Capa do álbum *Abbey Road*, dos Beatles. 1969.

110

de álbuns: Beatles – *Abbey Road* (1969); Secos & Molhados – *Secos & Molhados* (1973); Jorge Ben – *A Tábua de Esmeralda* (1974); Rita Lee – *Todas as mulheres do mundo* (1993); Lia de Itamaracá – *Ciranda sem fim* (2019); Common – *A beautiful revolution, pt. 1* (2020); The Linda Lindas – *Growing up* (2022).

• Para finalizar a atividade, organize uma exposição com as capas de discos dos estudantes. Eles devem caminhar observando todas as capas expostas e, depois, explicar os significados de suas produções. Esse é um momento de socialização e trocas de experiências.

• Peça também aos estudantes que façam uma leitura visual da capa escolhida. Eles podem escrever como escolheram determinada capa e o que observaram nela.

Gravar e tocar

Antes da tecnologia digital, as músicas precisavam ser gravadas em alguma mídia para, depois, serem reproduzidas em um aparelho. Vamos conhecer a seguir alguns exemplos.

O disco de vinil, ou LP, é uma placa redonda feita de material plástico. As músicas são gravadas por meio de sulcos feitos em sua superfície. Para escutá-las, basta colocar o LP em um aparelho toca-discos, também chamado de vitrola. A reprodução das músicas acontece quando uma peça chamada agulha desliza sobre esses sulcos enquanto o disco gira.



Disco de vinil.

Imagens sem proporção entre si.

Lançada em 1963, a fita cassete, ou K7, é uma caixinha de plástico que tem uma fita magnética enrolada em seu interior. As músicas são gravadas nessa fita e, depois, reproduzidas em um aparelho chamado toca-fitas. Elas foram muito usadas entre as décadas de 1970 e 1990. Nessa época, havia gravadores caseiros com os quais as pessoas podiam gravar as próprias músicas ou músicas que tocavam no rádio.



Fita cassete.



CD.

Na década de 1980, surgiu o CD. Esse nome é uma abreviação para **compact disc**, que em inglês quer dizer “disco compacto”. Os CDs são discos bem menores que o vinil, feitos de outro tipo de plástico. As músicas ficam gravadas digitalmente nos CDs e podem ser tocadas em aparelhos de som que usam uma tecnologia de raio laser. Antes, esse tipo de mídia tocava apenas música, mas depois foi adaptado também para guardar arquivos de computador; era o chamado CD-ROM. Os CDs foram muito utilizados nos anos 1990.

Há poucas décadas, se quiséssemos guardar, ouvir ou compartilhar uma música com alguém, tínhamos de usar uma dessas três mídias. Isso mudou muito, não é mesmo? Hoje em dia, para compartilhar uma música com um amigo, basta enviar um *link* para ele.

111

Destaques BNCC

• O conteúdo da página convida os estudantes a entrarem em contato com as diferentes tecnologias utilizadas para o armazenamento e consumo de música, desenvolvendo a habilidade **EF15AR26** e a **Competência específica de Arte 5**.

• Nas páginas **111** e **112**, ao levar os estudantes a conhecerem diferentes meios de armazenar, registrar ou reproduzir música, e dialogarem sobre os processos históricos e sociais dessas mudanças, são trabalhadas a **Competência específica de Arte 1** e a habilidade **EF15AR16**.

• A música é um elemento presente no cotidiano. Oriente-os a refletir sobre como essa presença musical existe nos mais diversos lugares e momentos do dia a dia. Pergunte também se os estudantes percebem o quanto a música é um bem de consumo e se eles ouvem o tempo todo. Explique que isso acontece até de maneira não intencional.

• Converse com os estudantes sobre os suportes de armazenamento mostrados na página. Questione-os sobre cada um a fim de mapear o conhecimento prévio deles. Inicie questionando se sabem o que é um disco de vinil e qual aparelho

é usado para ouvi-lo. Depois, pergunte-lhes se já ouviram músicas nesse suporte. Se sim, oriente-os a falar onde ouviram e qual era o artista.

• Se possível, leve (ou combine com os estudantes de eles levarem) discos, fitas, CDs, *pen drives*, leitores de mp3 e outros aparelhos de gravação ou reprodução de músicas, para que possam ter contato com a materialidade desses objetos.

• Proponha uma roda de conversa sobre o assunto. Se possível, coloque músicas em disco de vinil ou CDs para que ouçam, questionando-os sobre as diferenças de ouvir a mesma música na internet ou no rádio.

- Inicie a condução da página pela imagem de partitura apresentada. Questione se os estudantes já viram uma imagem como essa e se sabem do que se trata. Caso saibam o nome, inicie uma conversa para que eles retomem os conhecimentos sobre a partitura, o que se lembram de ter estudado ou conhecimentos pessoais.

- Reproduza a faixa de áudio proposta na página para acompanhar a partitura apresentada e, depois, retome a conversa para que os estudantes possam compartilhar suas impressões sobre o que escutaram. Nesse momento, é importante ressaltar que a habilidade **EF15AR16** da BNCC não prevê que eles saibam ler uma partitura convencional, mas que a reconheçam. Nesse sentido, utilize esse momento de escuta não para criar a expectativa de ler a partitura, mas para ter um primeiro contato com essa forma de notação e começar a estabelecer relações entre os sons escutados e os símbolos registrados na imagem.

- Como apontado na página, a notação musical convencional é uma forma de registro que começou a ser desenvolvida há mais de mil anos. Ela surgiu dos neumas – símbolos utilizados por monges da Europa medieval sobre as letras de canções, que depois foram organizados por Guido de Arezzo (992 – 1050) em um sistema de quatro linhas chamado de tetragrama, que posteriormente se desenvolveu no pentagrama que conhecemos atualmente. Contudo, é importante ressaltar que, mesmo antes do surgimento dessa forma de escrita, outras civilizações já desenvolveram suas formas de notação, como é o caso da Grécia antiga e da Mesopotâmia.

A partitura musical

Como estudamos, as músicas podem ser gravadas em várias mídias para serem escutadas em aparelhos ou reproduzidas pela internet. Além desses recursos tecnológicos e digitais, há outra forma de fazer o registro de uma música. Essa forma não se baseia em aparatos de gravação em áudio, mas na escrita sobre o papel. Estamos falando da partitura.

A **partitura**, também chamada de notação musical convencional, é um jeito de escrever uma música. Em vez de palavras, são usados símbolos e linhas para mostrar o que deve ser tocado ou cantado. Ao ler uma partitura, um músico entende quais notas ele precisa tocar e de que maneira elas precisam ser tocadas.

Observe a seguir um exemplo de partitura.



Trecho da partitura de *Minueto em Sol menor*, de Christian Petzold (1677-1733).

ÁUDIO OUVINDO UMA PARTITURA

Ficou curioso para saber como é a música escrita nessa partitura? Escute a faixa **Ouvindo uma partitura** para saber.

Esse tipo de registro começou a ser criado há mais de mil anos. Os símbolos na partitura indicam os elementos da música, como duração e altura dos sons. Lendo a partitura, uma pessoa pode tocar uma música que nunca ouviu antes. Ela também serve para que não seja necessário guardar tantas obras na memória. Ou seja, assim como a tradição oral e as tecnologias de áudio, as partituras se tornaram importantes meios para a preservação e transmissão de músicas.

Há muitos tipos de partitura, mas o tipo que observamos nesta página é o mais conhecido e utilizado por músicos do mundo inteiro.

Mas também há notações não convencionais. Nesse tipo, podemos criar símbolos diferentes para escrever a música.

112

Mais estratégias

- Verifique com a direção da escola a possibilidade de providenciar modelos de partitura em braile para promover o acesso de estudantes cegos a esse conteúdo. Caso isso não seja possível, utilize elementos táteis – como linhas de barbante, por exemplo – para formar um pentagrama, como o mostrado na página, que eles possam tocar e reconhecer esse tipo de notação.

- Para estudantes surdos, você pode pesquisar vídeos de partituras animadas, em que as notas tocadas pelos músicos são acompanhadas de efeitos visuais. Esse tipo de material pode auxiliar inclusive os ouvintes a compreenderem, por meio da visão, as relações que os sons de diferentes instrumentos estabelecem entre si.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

INFOGRÁFICO CLICÁVEL
O CONSUMO DA MÚSICA
AO LONGO DO TEMPO

1. Vamos descobrir mais sobre a história da música com as tecnologias? Nesta atividade, você vai entrevistar uma pessoa com mais de 50 anos de idade, que pode ser da sua família ou um membro da comunidade, como um vizinho (nesse caso, é importante que seu responsável esteja com você).

A seguir, algumas perguntas que você pode fazer a ela.

- Qual é a sua idade?
- Você gostava de escutar música quando era criança?
- Quais são os seus gêneros musicais preferidos?
- Quando tinha a minha idade, como você fazia para escutar as músicas de que gostava?
- Você tinha um artista ou uma banda preferida quando tinha a minha idade? Qual é o nome?
- Costumava gravar fitas cassete com suas canções preferidas?
- Era comum escutar as músicas pelo rádio?
- Você ia, ou ainda vai, a shows de suas bandas preferidas?
- Colecionava discos de vinil, fitas cassete ou CDs de seus músicos preferidos?
- Assistia a programas de TV voltados à música?
- Atualmente, como você costuma ouvir suas músicas preferidas?

1. Respostas pessoais. As respostas deverão estar de acordo com as colocações do entrevistado. Confira como conduzir esta pesquisa nas **orientações ao professor**.

- A entrevista proposta na seção possibilita a aproximação familiar com o conteúdo trabalhado na escola e incentiva o estudante a valorizar o conhecimento oral passado por seus familiares. Oriente os estudantes a realizarem-na com responsáveis que morem na mesma casa que eles e que possam auxiliá-los também no processo de registro das respostas. Caso optem por entrevistar um membro da comunidade, como um vizinho, esclareça a necessidade de que façam a entrevista acompanhados de um responsável.

- A atividade tem como objetivo aproximar o conteúdo apresentado ao cotidiano do estudante, sobretudo de seu ambiente familiar e comunitário. Reforce a importância do respeito ao entrevistado, permitindo-lhe expressar seus sentimentos e impressões.

- Ao propor a realização da entrevista, leia previamente as perguntas sugeridas na página e aproveite esse momento para sanar quaisquer dúvidas que os estudantes tenham sobre a atividade e as perguntas. Após a leitura, encoraje-os a anotar outras possíveis questões para acrescentar na entrevista.

- Ressalte a importância de pedir autorização do entrevistado para poder compartilhar as respostas com a turma.

- Ao final, promova uma conversa entre todos para que possam refletir coletivamente sobre as diferenças nos modos de consumir música entre a geração deles e a dos entrevistados e como essas mudanças são influenciadas em parte pelas transformações dos meios tecnológicos envolvidos.

Destaques BNCC

• A atividade **2** leva os estudantes a expandirem a pesquisa iniciada anteriormente, usando-a como base para elaborar uma apresentação para a turma. Dessa forma, ao se apresentarem e ao assistirem aos colegas, eles desenvolvem o conhecimento, a percepção crítica sobre as produções artísticas e o consumo de música em seu entorno social, com recortes atrelados a épocas e locais diferentes, trabalhando, assim, a **Competência específica de Arte 1** e a habilidade **EF15AR13**. Ao trabalharem a caracterização e a apresentação da pesquisa com ludicidade, aprofundando a temática por meio da brincadeira, trabalham também a **Competência específica de Arte 4** e a habilidade **EF15AR23**.

• Para a atividade proposta na página **114**, leve os estudantes ao laboratório de informática da escola para que possam pesquisar os artistas ou bandas identificados na entrevista anterior. Além de procurarem pelas informações solicitadas na página, incentive-os também a buscar imagens desses artistas ou bandas se apresentando. Eles devem analisar vestimentas, maquiagens, acessórios, bem como as gestualidades empregadas pelos artistas pesquisados.

• Verifique a possibilidade de todos os estudantes se caracterizarem para as apresentações. Para isso, incentive-os a separar vestimentas e acessórios que tiverem em casa que possam ser adaptados ou recombina- dos para se caracterizarem como os artistas escolhidos. Verifique também a possibilidade de você disponibilizar alguns elementos de caracterização para levar à sala de aula no dia da apresentação.

- 2.** Na atividade anterior, você descobriu qual era o artista ou a banda preferida da pessoa que entrevistou. Agora, que tal pesquisar um pouco mais sobre essa descoberta? **2. Resposta pessoal. Confira como conduzir esta atividade nas orientações ao professor.**
- A seguir, algumas informações que você pode pesquisar.

Caso seja uma banda, quantos integrantes ela tem?

Qual é o nome de cada um e que instrumentos tocam?

Eles são de que cidade e país?

Qual é o gênero musical?

Quais são as músicas de maior sucesso?

Como se vestem ou se vestiam? Perceba se isso muda de uma época para outra.

Caso encontre outras informações interessantes sobre a banda ou artista, acrescente-as à pesquisa. Depois, você vai apresentar para a turma os resultados da entrevista da atividade anterior e da pesquisa que fez nesta atividade.

Para a apresentação, verifique com o professor se você pode ir vestido como o artista que pesquisou.

Para tornar a atividade mais divertida, você também pode fazer uma brincadeira com os colegas. Não fale o nome do artista ou da banda e perceba se eles conseguem adivinhar qual é.

Lembre-se de levar imagens e apresentar algumas músicas da banda ou artista pesquisado. Divirta-se e faça da sala de aula um palco!



■ Crianças tocando instrumentos musicais.

114

- No dia escolhido, proponha que cada estudante, na sua vez, apresente as informações coletadas aos colegas, caracterizado como o artista escolhido. Incentive-os a interpretar esses artistas, apresentando as informações coletadas sobre eles, enquanto os colegas tentam adivinhar quem é a pessoa em questão. Ao final, peça que eles expliquem o motivo da escolha dos elementos de caracterização que utilizaram.
- Enquanto assistem às apresentações dos colegas, incentive-os a anotar fatos considerados curiosos e interessantes sobre as bandas e artistas citados durante as apresentações.

1. Resposta: As frases com informações corretas sobre videoclipes são: Os videoclipes podem ser produzidos por profissionais e pessoas que tenham um celular com câmera. Os videoclipes como conhecemos hoje em dia surgiram na década de 1980.

O videoclipe

Você já deve ter visto um videoclipe, não é mesmo? É um pequeno vídeo feito para acompanhar uma música. Ele pode contar uma história, ter imagens dos artistas cantando e tocando, usar animações, entre outros recursos.

Hoje em dia, os videoclipes fazem muito sucesso. Eles estão disponíveis em plataformas de vídeo na internet e têm milhões, alguns até mesmo bilhões, de visualizações. Podem ser produzidos por profissionais, mas também por qualquer pessoa que queira juntar sua música com imagens em movimento.

A ideia de fazer vídeos curtos com músicas surgiu praticamente com a invenção do cinema. Depois, nos anos 1960, alguns artistas, como os ingleses da banda The Beatles, também produziram filmes que ajudaram a popularizar essa forma de arte. No entanto, os videoclipes como conhecemos hoje surgiram e se tornaram populares a partir da década de 1980.



Cena do videoclipe *Yellow submarine*, da banda The Beatles. Direção de George Dunning, 1968.

1. Copie no caderno apenas as frases que contêm informações corretas sobre o videoclipe.

- Os videoclipes podem ser produzidos por profissionais e pessoas que tenham um celular com câmera.
- Os videoclipes disponíveis nas plataformas de vídeo na internet têm poucas visualizações.
- Os videoclipes como conhecemos hoje em dia surgiram na década de 1980.

115

(Continuação)

A fim de tirar melhor proveito da atividade, providencie alguns videoclipes que possam ser mostrados e destaque para eles o aspecto da linguagem que se relaciona ao cinema. Alguns videoclipes apropriados para a faixa etária que você pode apresentar são: *O Sol e a Lua*, de Pequeno cidadão (2012); *Ben*, de Rubel (2017); *Quem tem um amigo (tem tudo)*, de Emicida e Zeca Pagodinho (2020); *Ciranda de Lia*, de Lia de Itamaracá (2014).

Destaques BNCC

- Ao apresentar aos estudantes o universo dos videoclipes e das tecnologias utilizadas em sua produção, ressaltando a exploração de diferentes ferramentas tecnológicas e recursos digitais no processo de criação artística e registro, são desenvolvidas a **Competência geral 5**, a **Competência específica de Arte 5** e a habilidade **EF15AR26**.
- Ao reconhecerem que os videoclipes utilizam elementos audiovisuais, integrando a música a outras linguagens, como o teatro, a dança e as artes visuais, os estudantes também desenvolvem a **Competência específica de Arte 2** e a habilidade **EF51R23**.

- Informe aos estudantes que um dos primeiros grupos a ser reconhecido por experimentar junções entre música e audiovisual foi a banda The Beatles, em vídeos como *Paperback writer* (1966) e *Help!* (1965). A popularidade desse formato, ou seja, a produção e o consumo de “música com imagem”, foi intensificado com a Music Television, a MTV estadunidense, em 1981. A emissora incentivou a produção dos pequenos filmes naquela que ficou conhecida como a “década do videoclipe”.
- A atividade 1 tem como objetivo explorar os conhecimentos dos estudantes sobre videoclipes, com base no que estudaram na página.

(Continua)

- Utilize o conteúdo das páginas **116** e **117** para que eles percebam que o videoclipe é também uma fonte de registro e de preservação da cultura. Para isso, mostre videoclipes que apresentem músicas e danças regionais e a cultura de determinadas regiões e povos. Dois exemplos brasileiros que você pode apresentar aos estudantes para exemplificar esse aspecto são *Cirande de Lia*, de Lia de Itamaracá (2014), e *Maracatu atômico*, de Chico Science e Nação Zumbi (1996).

- Diversifique a escolha dos videoclipes a serem mostrados e solicite-lhes que descrevam o que observam em cada um deles.

- Explique para os estudantes que o videoclipe narra uma história com imagens, que podem ser animações, grafismos visuais, efeitos, entre outros tipos. Aproveite para incentivar que eles façam comparações dos cliques apresentados com cliques mais atuais de músicas que conheçam.

- Questione-os sobre as reações sensoriais e emocionais que ocorrem durante a apreciação do videoclipe. Busque identificar como eles associam essas reações aos aspectos da obra. Para isso, faça perguntas para serem respondidas oralmente.

Saberes integrados

Proponha aos estudantes uma atividade extra de conversão da narrativa visual de um videoclipe em uma narrativa escrita. A atividade deve ser desenvolvida de maneira articulada com o componente curricular de **Língua Portuguesa**. Escolha um videoclipe (preferencialmente de música brasileira e que conte uma história) que tenha riqueza visual e possibilite interpretações diversas. Procure evitar cliques muito atuais, em que seja

Geralmente, os videoclipes são curtos e têm a duração da música. Eles costumam ter cortes rápidos, ou seja, as cenas mudam rapidamente de uma para a outra. A velocidade de um corte para o outro pode acompanhar o ritmo da música.

Às vezes, um videoclipe pode contar uma história com começo, meio e fim, o que chamamos de narrativa linear.



FOTOS: DPA PICTURE ALLIANCE/ALAMY/FOTORENA

■ Cenas do videoclipe *Take on me*, da banda norueguesa A-ha. Direção de Steve Barron, 1985.

116

possível os estudantes o reconhecerem facilmente pela música, a fim de que a interpretação deles surja do que veem. Coloque o videoclipe, sem som, para que apenas o assistam, e oriente-os a observar os detalhes da narrativa visual e a fazer anotações para auxiliar na construção do texto. Sem ouvir a música que acompanha o clipe, eles devem criar uma narrativa que conte a história. Chame a atenção dos estudantes para a estrutura do texto, alertando que devem

apresentar coerência e coesão, além de respeito aos sinais de pontuação. Quando finalizarem a escrita, faça uma roda e solicite a cada um que leia sua história e peça-lhes que identifiquem semelhanças e diferenças entre seu texto e os dos colegas. Após essa dinâmica, reproduza novamente o videoclipe, agora com som, para assistirem e ouvirem, e incentive-os a refletir se suas interpretações ficaram parecidas com a ideia da música.

Outras vezes, o videoclipe pode não contar uma história na ordem cronológica, mas misturar imagens do presente, do passado e até do futuro, o que é chamado de narrativa não linear.

O videoclipe também pode não contar história nenhuma. Nesses casos, ele pode mostrar os artistas dançando, cantando e tocando, ou um conjunto de efeitos visuais e de animação.

2. Há alguma música que você conheceu quando assistiu ao videoclipe dela?

2. Resposta pessoal. Comentários nas orientações ao professor.

PELO BRASIL

Em 2020, o *rapper* Criolo (1975-) e o cantor de MPB Milton Nascimento (1942-) se uniram ao pianista de jazz Amaro Freitas (1991-) para formar um projeto chamado *#Existeamor*. Com arranjos de Amaro, os músicos realizaram regravações de alguns dos trabalhos anteriores de Milton e Criolo. O objetivo foi usar as músicas para arrecadar doações e amparar a população em situação de rua em meio à crise de pandemia de COVID-19.

Entre os resultados do projeto, surgiu o videoclipe da música “Cais”, que Milton Nascimento lançou originalmente em 1972. Tanto a letra da música quanto as tomadas do clipe fazem menções a imagens relacionadas à água e ao mar para representar, entre outras coisas, o desejo de se lançar em busca de um sonho. Uma dessas imagens a que a música faz referência é a de um saveiro, tipo de embarcação típica de alguns estados litorâneos, como a Bahia, usada para transporte e pesca.



Saveiro velejando em Maragogipe, na Bahia, em 2011.

MAURICIO SIMONETTI/PULSARI IMAGENS

117

(Continuação)

videoclipes. Sempre que possível, questione sobre grupos musicais, elementos e recursos técnicos dos vídeos.

Amplie seus conhecimentos

• HOLZBACH, Ariane Diniz. *A invenção do videoclipe: a história por trás da consolidação de um gênero audiovisual*. Curitiba: Appris, 2016.

O livro propõe uma reflexão acerca do vi-

deoclipe como gênero audiovisual presente na comunicação em massa na atualidade. Com base na revisão bibliográfica, pauta o olhar sobre as culturas musical e audiovisual e permite construir a visão do videoclipe como parte da cultura *pop*, colocando-o como resultado de diversas mudanças e solução de vários problemas encontrados pela indústria fonográfica.

• Explique aos estudantes que o videoclipe é uma espécie de junção entre música e cinema, tratando-se de um gênero audiovisual que se baseia na música de um artista. Comente também que, atualmente, os cliques podem apresentar construções narrativas lineares ou não. Na composição do clipe, as imagens podem se relacionar ou não com a letra e recorrem a variados elementos técnicos para sua produção, como iluminação, maquiagem, figurino, cenário, roteiro e *performance* dos músicos e dançarinos. Trata-se de uma peça de divulgação publicitária da indústria fonográfica, um referencial para a apreciação estética da música que é associada a uma forma de oferecer um produto ao consumo, unindo técnicas avançadas do cinema e da publicidade. A liberdade de criação de *filmmakers* é um universo simbólico que visa à expressão do sentido da canção e da personalidade do artista.

• Selecione alguns vídeos e analise com os estudantes as características comentadas, criando condições para que percebam e reflitam sobre os recursos técnicos envolvidos na produção e como ferramenta de apelo mercadológico, que dita comportamento e moda. Você pode utilizar as sugestões da página anterior.

• Aproveite a atividade 2 para acessar o repertório dos estudantes quanto aos

(Continua)

• O conteúdo e as atividades relacionadas podem auxiliar os estudantes na reflexão sobre a importância da música para a vida dos indivíduos e para a sociedade de modo geral.

• A fim de tirar melhor proveito das atividades propostas na página, verifique a possibilidade de exibir para os estudantes o videoclipe *2 Legit 2 Quit* (1991), de MC Hammer. Se for possível, peça-lhes que prestem atenção na caracterização das personagens, incluindo o próprio cantor. Ao tomar conhecimento do videoclipe, eles podem ter mais subsídios para responder às questões.

• Na atividade 1, após os estudantes escreverem suas respostas, incentive-os a compartilhar com os colegas as suas preferências. Caso algum deles não tenha uma preferência de videoclipe, sugira que responda às perguntas referentes ao último videoclipe a que assistiu ou a algum de que se lembre.

Respostas

2. Resposta pessoal. Procure retomar o conteúdo necessário e referente aos termos da questão, auxiliando os estudantes na observação atenta do videoclipe. É interessante que eles o assistam mais de uma vez, fazendo pequenas anotações. Para a produção do texto final, apoie-os na composição, retomando elementos pertinentes à escrita, como temporalidade, vocabulário e norma-padrão. Nessa atividade, a estratégia **Relendo** auxiliará os estudantes na fixação das informações necessárias para a realização das análises.

3. Resposta pessoal. Espere-se que os estudantes prossigam com o olhar investigativo no videoclipe que escolherem, elencando seus elementos e reconhecendo os dançarinos, caso haja. Posteriormente, essa parte da atividade possibilitará introduzir o conteúdo trabalhado na página 119.

A relação entre música e imagem em um videoclipe

Como estudamos, geralmente, os vídeos são bem curtos. Mas isso não é uma regra. Há casos em que são mais longos e chegam a se parecer com filmes curta-metragens.

A duração de um videoclipe costuma ser a mesma da música. Mas há exceções, como *2 Legit 2 Quit* (1991), de MC Hammer (1962-). Enquanto a música dura menos de 6 minutos, seu videoclipe tem mais de 13 minutos.

Essa produção entrou para a história dos vídeos pela forma como seu diretor, John Landis (1950-), compôs a narrativa, preservando a energia combativa do rap, mas com uma atmosfera mais leve e dançante.

Cena do videoclipe *2 Legit 2 Quit*, do rapper MC Hammer. Direção de John Landis, 1991.



RICK EGLINTON/TORONTO STAR/GETTY IMAGES

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

- Qual é o seu videoclipe preferido? Explique por quê.
1. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a compartilharem suas preferências.
- Descreva no caderno a cena de que você mais gosta em seu videoclipe favorito. Na sua descrição, inclua alguns dos elementos da linguagem audiovisual que estudamos nas unidades anteriores. Relembre alguns exemplos a seguir e, se necessário, releia as páginas referentes a eles na unidade 1.

RELEND

planos

ângulos

luz

efeitos especiais

- No seu videoclipe preferido, em alguma cena as pessoas dançam em grandes grupos? Descreva essa dança com suas palavras.
- Com base nas suas respostas anteriores, faça um resumo sobre as principais características do seu videoclipe preferido. **2 a 4. Respostas nas orientações ao professor.**

RESUMO

118

4. Resposta pessoal. Essa resposta é um fechamento das questões anteriores. Auxilie-os a produzir, desta vez, um texto com as principais observações sobre o videoclipe escolhido. O **Resumo** é uma estratégia de estudo que contribui para o desenvolvimento de habilidades de interpretação de textos, síntese e escrita. Verifique se escreveram com as próprias palavras e mantiveram a ordem lógica da estrutura do texto.

Amplie seus conhecimentos

• BRESSAN, Wilson J. *Educar cantando: a função educativa da música popular*. Petrópolis: Vozes, 1989.

Livro para aprofundar seus conhecimentos sobre a importância da música na educação e sua função.

• COMO usar videoclipe na sala de aula. *Construir Notícias*. Disponível em: <https://www.construirnoticias.com.br/como-usar-videoclipe-na-sala-de-aula/>. Acesso em: 10 set. 2025.

O site traz dicas de como usar o videoclipe em sala de aula. Confira a página para ter mais referências teóricas e práticas de como trabalhar esse gênero audiovisual com os estudantes.

Coreografias para as telinhas

Além de figurinos, cenários e a própria música, o que ajuda a contar histórias nos vídeos é a dança. Por meio de coreografias em grupo ou apresentadas por apenas uma pessoa, realizadas pelo próprio músico ou por dançarinos profissionais, a dança está presente em muitas produções.

Vídeos como *A carne* (2002), de Elza Soares (1930-2022); *De Ladin* (2015), do grupo Dream Team do Passinho; *Triste, louca ou má*, da banda Francisco El Hombre; *Vai quebrando* (2020), de Leo Justi & DJ Seduty (1981-); *GangnamStyle* (2012), de PSY (1977-); e *Frivião* (2022), de Juliana Linhares (1989-) têm coreografias marcantes que os tornaram ainda mais populares.



Ensaio do grupo Danza Voluminosa, que participou do clipe *Triste, louca ou má*, da banda brasileira Francisco El Hombre, em Cuba, em 2016.

Algumas coreografias chegam a se tornar mais conhecidas do que o próprio vídeo. Nesses casos, não é difícil ver pessoas imitando os movimentos da coreografia assim que começam a escutar a música.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. Vamos fazer uma coreografia para um videoclipe? O professor vai dividir a turma em dois grupos. Cada um vai montar uma coreografia diferente. Leia as orientações a seguir.
1. Resposta pessoal. Comentários nas orientações ao professor.
 - a) Cada grupo vai escolher uma música para criar a coreografia.
 - b) Com a ajuda do professor, escolham um trecho da música para ser coreografado.

119

(Continuação)

música. É possível que eles sugiram músicas que não estejam conectadas com suas faixas etárias, portanto preste atenção nas letras e certifique-se que as propostas selecionadas sejam apropriadas. Você pode aconselhar que a atividade seja feita com músicas populares, como cantigas, ou artistas que privilegiam o universo infantil, como Hélio Ziskind.

- Ouça o trecho sugerido pelos estudantes para se certificar de que as músicas tenham relação com o universo infantil ou sejam de classificação livre.

Destaques BNCC

- Ao sugerir que a atividade seja realizada com gravação de vídeo com *frames* focados em partes do corpo específicas e deslocamentos espaciais, a página possibilita o desenvolvimento das habilidades **EF15AR09**, **EF15AR10** e **EF15AR26**. Ao discutirem criticamente sobre a experiência, tanto para avaliar os resultados quanto para refletir sobre o processo, os estudantes desenvolvem a habilidade **EF15AR12**.

- Para ampliar seus conhecimentos e os dos estudantes, mostre vídeos com coreografias marcantes, como os mencionados no texto da página. Outros vídeos que podem ser citados são *Here it goes again*, de OK Go, e *Around the world*, de Daft Punk.

- Incentive os estudantes a desenvolverem ainda mais as percepções sobre as coreografias apresentadas. Para isso, eles devem relacioná-las com coreografias atuais que conheçam. Pergunte o que sabem sobre os cenários, os figurinos e as maquiagens presentes nos cliques.

- Encoraje-os a compartilhar sensações que os vídeos produziram neles e se gostariam de fazer uma produção parecida com alguma dessas.

- Para a realização da atividade, os estudantes podem precisar de sugestões de

(Continua)

• Para auxiliar na dinâmica da atividade, proponha um jogo de “coro e corifeu”. Para isso, faça uma rodada de aprendizado, de forma que os estudantes possam compreender como jogar. Confira as etapas a seguir.

- Inicie definindo um espaço para a atividade: pode ser o pátio, a quadra ou uma sala de aula com as carteiras afastadas do centro.
- Nesse primeiro momento, peça aos estudantes que formem o coro, ou seja, organizem-se no meio da sala de aula, olhando para um mesmo ponto.
- Explique que você será o corifeu, ou seja, a pessoa que fica à frente do grupo e faz movimentos para que os outros (o coro) imitem. Todos os estudantes devem ficar atrás de você, olhar para o mesmo ponto que você e imitar qualquer movimento que faça. Explore movimentos em diferentes direções e níveis para os estudantes seguirem.
- Quando você alterar a direção do movimento, por exemplo, caso se vire e olhe para trás, o coro todo vai se virar e olhar para trás também, então a pessoa que estiver na ponta oposta a você se torna o novo corifeu, e agora todos devem imitá-la.
- O jogo continua dessa maneira: sempre que o corifeu se virar para uma direção diferente, a pessoa mais à frente do grupo se torna o novo corifeu.
- Após a realização do jogo, incentive os estudantes a elencarem os movimentos experimentados de que mais gostaram e que podem ser incorporados à coreografia. Auxilie-os a seguir as orientações indicadas na página para organizar esses movimentos.

- c) Depois de escolherem o trecho da música, comecem a planejar a coreografia. Lembrem-se de que a atividade envolve a criação coletiva. Por isso, não imitem coreografias prontas, mas criem uma nova, inspirados nas que já existem.
- d) Como em um videoclipe, os movimentos podem ser filmados bem de perto, e a coreografia pode incluir expressões faciais e movimentos discretos. Invente uma dança diferente.
- e) Todas as pessoas do grupo devem propor elementos que ajudem a formar a coreografia.
- f) Para finalizar a coreografia, façam uma pose bem divertida, em que todos os integrantes apareçam.
- g) Com a coreografia pronta, ensaiem até que todos os integrantes do grupo estejam dançando os movimentos corretamente.
- h) Depois de ensaiarem, vocês podem apresentar a coreografia para o outro grupo.
- i) Chegou a hora de filmar! Três pessoas de cada grupo serão sorteadas para filmar o outro grupo. Elas precisam posicionar a câmera em ângulos diferentes da coreografia que estiverem filmando.
- j) Escolham quem fará a edição dos vídeos de cada grupo. Depois de prontos, apresentem os dois vídeos à turma e conversem sobre os resultados.



Crianças ensaiando coreografia em grupo.

120

• Na etapa da filmagem, a captação do vídeo pode ser à mão livre ou com uso de tripé ou outro apoio, caso desejem mais estabilidade no enquadramento. Para a edição, busque programas ou aplicativos de sua preferência e auxilie os estudantes na execução sempre que necessário, retomando planos, ângulos, luz, efeitos especiais e sonoplastia.

Mais estratégias

• Analise o perfil da turma para refinar as estratégias propostas. Incentive a experimentação de movimentos livres pelos estudantes. Incentive-os a adaptar os movimentos de acordo com a mobilidade de cada um. Por exemplo, para aqueles com deficiências físicas, sugira giros com o tronco ou movimentos com os braços. Garanta um espaço seguro para possibilitar os movimentos e acolher as potencialidades de cada um.

• A atividade proposta na página convida os estudantes a produzirem um videoclipe. Dessa forma, eles vivem a produção artística coletiva e colaborativa em uma experiência lúdica de valorização da criatividade e imaginação, assim como exploram a produção em projetos temáticos, mobilizando recursos tecnológicos digitais para registro e criação artística. Com isso, são desenvolvidas as **Competências específicas de Arte 4 e 5**, assim como as habilidades **EF15AR05**, **EF15AR23** e **EF15AR26**.

Respostas

2. a) a d) Resposta pessoal. Oriente os estudantes a seguirem as instruções, usando a criatividade para planejar e executar a sua criação. Esta atividade leva os estudantes a praticarem a ação educativa conceitual de **conhecer**; as ações educativas atitudinais de **praticar** e **cooperar**; e as ações educativas comportamentais para artes visuais **colar** e **colorir**, além das ações educativas comportamentais para audiovisual **enquadrar**, **filmar**; **editar**; **produzir pequenos roteiros e pequenos filmes de animação**, **experimentar tecnologias e recursos digitais**.

2. Que tal fazer um videoclipe com a coreografia da atividade anterior? Agora, vocês devem usar a música completa para fazer o vídeo.
- a) Façam um *brainstorming*, ou seja, uma tempestade de ideias a respeito da música e de sua letra, pensando em imagens que podem fazer parte do videoclipe. **2. a) a d) Respostas nas orientações ao professor.**
- b) Anotem as ideias com as quais o grupo estiver de acordo.
- c) Pensem como a equipe fará para realizá-las. Pensem em elementos como:

O videoclipe contará uma história?

Se tiver história, a narrativa vai ser linear ou não?

Quais serão os figurinos?

O videoclipe terá personagens?

Como o videoclipe vai iniciar e como vai terminar?

Em que momentos a coreografia que vocês fizeram vai aparecer?

Em quais ângulos e planos vocês vão enquadrar cada cena?

Como a coreografia se encaixa com o resto do videoclipe?

- d) Façam um *storyboard* planejando como será a sequência das cenas. Observem um exemplo a seguir. Percebam como um *storyboard* como esse ajuda a planejar o enquadramento de cada cena. Relembrem o que vocês estudaram sobre planos e ângulos.



Representação de um storyboard.

121

• Chame a atenção dos estudantes para o caráter coletivo e colaborativo da atividade e, para tirar melhor proveito dela, incentive-os a buscar referências em vídeos de bandas e artistas de que eles gostem.

• Mostre mais cliques em que as coreografias em grupo são o foco e eles podem obter referências de câmeras que dão closes, como se entrassem na dança. Algumas sugestões são *Whip my hair* (2010), de Willow Smith, e *Don't disturb me* (2024), de Uzi Freyja.

• Sempre lembre os estudantes da importância de respeitar a opinião e o gosto musical de cada um, sem preconceitos. Instigue-os a explorar a criatividade.

• Para a atividade 2, divida a turma em grupos e oriente-os na escolha da música. Proponha uma audição da música escolhida, cada grupo com a sua. Depois de ouvirem algumas vezes, explique para eles o que é um *brainstorming* e como ele funciona: todos devem opinar livremente sobre a música e a letra com palavras ou frases que vierem à cabeça e, depois, selecionarem as ideias mais pertinentes.

Um estudante deve ficar responsável por anotar as ideias com as quais o grupo se identificar.

• Oriente-os antes da produção do *storyboard*. Faça a leitura da imagem com eles, a fim de retomar os conceitos relacionados. Lembre-os do que anotaram no *brainstorming* e quais elementos devem fazer parte dos desenhos e, consequentemente, do videoclipe.

• Reforce aos estudantes que o *storyboard* deve conter uma prévia do que será produzido, a fim de que tenham uma ideia do resultado.

Respostas

2. e) Resposta pessoal. Proponha que conversem entre o grupo para que definam os papéis de cada um na produção. Eles devem aproveitar para definir figurinos e objetos de cena.

Explique aos estudantes que a filmagem deverá ser feita com uma câmera de vídeo. O grupo pode utilizar mais de uma e fazer a filmagem de ângulos diferentes para depois editar, mesclando os ângulos. Podem fazer filmagem sequencial ou por cenas e editar posteriormente. Oriente-os na organização dos grupos e na distribuição dos equipamentos. Caso a escola tenha aparelhos com câmera, faça o revezamento dos aparelhos para que os estudantes possam ter acesso a eles.

2. f) Resposta pessoal. Converse com a organização da escola para verificar quais espaços os estudantes poderão utilizar e em que horário.

2. g) Resposta pessoal. Auxilie-os no manejo da câmera para verificar se a iluminação está adequada. Verifique quais outras funções o aparelho tem e os mostre aos estudantes.

2. h) Resposta pessoal. Mostre aos estudantes algumas funções básicas dos aplicativos de edição, como selecionar trechos, cortar, copiar e colar.

2. i) Resposta pessoal. A exibição deve ser organizada pelos estudantes com a sua orientação. Preferencialmente, organizem a mostra para a escola toda, propondo um bate-papo com os autores para que eles contem sobre a produção. Eles podem fazer cartazes de divulgação e organizar um espaço que remeta à ideia da proposta, convidando toda a comunidade escolar para

2. e) a h) Respostas nas orientações ao professor.

- e)** A filmagem do videoclipe poderá ser feita com qualquer tipo de câmera disponível. Antes de começar a filmar, organizem os grupos e definam os responsáveis pelas funções: quem vai dançar, quem vai segurar a câmera, quem vai cuidar da música de fundo ou dos objetos de cena. Assim, todos terão uma tarefa importante no processo.
- f)** Definam lugares onde a filmagem pode acontecer. O cenário pode ser a sala de aula, o pátio da escola, a quadra ou outro espaço que acharem adequado. Certifiquem-se de que o local tenha boa iluminação e pouco barulho, para que a imagem e o som fiquem claros.
- g)** Na hora de gravar, usem os recursos disponíveis no aparelho, como filtros e efeitos visuais. Esses recursos podem deixar as imagens mais divertidas ou criar atmosferas diferentes. Lembrem-se de que o videoclipe pode ser feito de uma vez só, sem precisar de edição, ou gravado cena por cena.
- h)** Se for necessário editar o videoclipe, peçam ajuda ao professor para utilizar um *site* ou programa de edição de vídeo. Aproveitem para conhecer recursos simples de edição, como cortar trechos desnecessários, acrescentar títulos, colocar legendas ou ajustar o volume do som.



Estudantes montando um videoclipe.

- i)** Após concluírem as gravações e a edição do material, criem uma seção de exibição e converse com o público.

122

assistir à exibição como culminância. No tópico **O trabalho com projetos interdisciplinares**, da parte geral do **Suplemento do professor**, há mais informações sobre como desenvolver um projeto assim.

Esta atividade promove as ações educativas conceituais de **imaginar** e **inventar**; as ações educativas atitudinais **praticar**, **ajudar**, **cooperar**, **participar** e **socializar**; as ações educativas

comportamentais para dança **experimental** **gestos**, **criar**, **explorar espaço**, **tempo e planos**, **performar** e **experimental** **as relações entre tecnologia/recursos digitais e dança**; e as ações educativas comportamentais para audiovisual **movimentar**, **olhar**, **falar**, **interpretar**, **dramatizar**, **enquadrar**, **adaptar**, **desenhar**, **produzir gestos**, **emitir sons**, **ler**, **filmар**, **editar** e **experimental** **recursos digitais**.

O QUE VOCÊ ESTUDOU?

Faça as atividades no caderno.

1. Copie no caderno apenas a alternativa correta sobre o começo do rádio no Brasil.
 - As emissoras de rádio no Brasil iniciaram suas programações nos anos 1930. Nesse período, as músicas e os programas de rádio eram gravados e transmitidos dentro da grade.
 - As primeiras transmissões de rádio no Brasil aconteceram na década de 1920, mas foi nos anos 1930 que as emissoras do Brasil iniciaram suas programações. Nesse período, as músicas e os programas de rádio eram feitos ao vivo.
2. As frases a seguir tratam da "Era do Rádio". Identifique a frase incorreta e explique a um colega o motivo de ela estar errada.
 - Com os programas de auditório, o rádio se tornou o principal meio de divulgação e profissionalização dos músicos populares.
 - Os locutores dos programas de auditório não anunciavam os nomes dos artistas que participavam dos *shows* e, por isso, eles não se tornavam conhecidos pelos ouvintes.
3. No caderno, copie as frases a seguir e escreva na frente de cada uma o nome da mídia a que se refere. **3. Professor, professora: As legendas das imagens não foram inseridas para não comprometerem a realização da atividade.**

- É uma placa circular, feita de material plástico e geralmente de cor preta, utilizada para o armazenamento de áudio, principalmente música.
- É uma fita magnética utilizada para a gravação de sons, muito usada entre os anos 1970 e 1990.

Imagens sem proporção entre si.



AUTOEXPLICAÇÃO

4. Explique quais linguagens artísticas podem compor um videoclipe.

1 a 4. Respostas nas **orientações ao professor**.

123

1. Objetivo

- Identificar elementos da história do rádio.

Como proceder

- Retome com os estudantes a história do rádio e suas primeiras transmissões. Pergunte se eles sabem o que impulsionou o desenvolvimento do rádio e, com base nisso, peça-lhes que leiam as frases, interpretando-as e encontrando a frase correta.

2. Objetivo

- Identificar elementos da programação radiofônica durante a "Era do Rádio".

Como proceder

- Converse com os estudantes questionando-os sobre o que sabem acerca da importância do rádio para os artistas. Pergunte e instigue-os a oralizar seus conhecimentos. Depois dessa dinâmica, peça-lhes que leiam as frases da atividade, identificando com a turma os motivos que fazem a primeira delas ser a correta.

3. Objetivo

- Identificar os suportes para armazenamento de música.

Como proceder

- Na unidade, foram trabalhados diversos suportes para armazenamento e consumo de música. Retome com os estudantes esse conteúdo, a fim de que os identifiquem na atividade.

4. Objetivo

- Identificar as linguagens artísticas que compõem um videoclipe.

Como proceder

- Converse com os estudantes sobre a integração

(Continua)

(Continuação)

de linguagens geralmente presentes na produção de um videoclipe. Na produção que eles fizeram, quais linguagens utilizaram? Questione: "O que esse conteúdo acrescenta ao que eu já aprendi sobre linguagens artísticas?"; "Como posso explicar como ocorre a relação entre as linguagens artísticas e o videoclipe?". Peça que expliquem com suas palavras, desenvolvendo a estratégia de estudo **Autoexplicação**. Deste modo, o estudante desenvolve habilidades de síntese, elaboração de raciocínios, relação entre conteúdos e comunicação.

Respostas

1. Resposta: A alternativa correta é: "As primeiras transmissões de rádio no Brasil aconteceram na década de 1920, mas foi nos anos 1930 que as emissoras de rádio do Brasil iniciaram suas programações. Nesse período, as músicas e os programas de rádio eram feitos ao vivo."
2. Resposta: A frase "Os locutores dos programas de auditório não anunciavam os nomes dos artistas que participavam dos *shows* e, por isso, eles não se tornavam conhecidos pelos ouvintes." está incorreta, pois os artistas da rádio ficavam muito

conhecidos pelo público geral.

3. Resposta: **A.** É uma fita magnética utilizada para a gravação de sons, muito usada entre os anos 1970 e 1990. **B.** É uma placa circular, feita de material plástico e geralmente de cor preta, utilizada para o armazenamento de áudio, principalmente música.

4. Espera-se que os estudantes respondam que, além da música, o videoclipe pode ser composto da combinação de diferentes linguagens artísticas, como dança, artes visuais, cinema e teatro.

A unidade tem como objetivo tratar da linguagem de animação, contribuindo para a discussão desenvolvida ao longo do volume a respeito das relações entre a arte e suas linguagens com as novas tecnologias, sem perder de vista o contexto de vivência dos estudantes. Para isso, são retomados os conceitos de fotografia, sonoplastia, personagem e representação, entre outras técnicas e linguagens exploradas nas unidades anteriores.

Objetivos

- Compreender o que é animação e suas técnicas.
- Reconhecer as relações entre arte e tecnologia.
- Identificar elementos da história das origens das imagens em movimento.
- Reconhecer alguns aparatos utilizados para criar imagens em movimento.
- Compreender como se dá o funcionamento desses aparatos.
- Reconhecer os processos inseridos na produção de animações em *stop-motion* e outras técnicas.
- Reconhecer a animação como produção artística.

Destaques BNCC

- O conteúdo da unidade possibilita aos estudantes estabelecerem relações sobre a produção artística e sua circulação, de forma a ampliar a autonomia e a crítica em Arte. Assim, eles desenvolvem as **Competências específicas de Arte 2 e 6**.
- As páginas de abertura também lhes possibilitam identificar e apreciar formas distintas das artes visuais, assim como aplicar nas atividades propostas o conhecimento prévio, de diferentes linguagens, desenvolvido ao longo deste volume. Dessa forma, desenvolvem as habilidades **EF15AR01** e **EF15AR02**.

GRAEME ROBERTSON/ZUMA PRESS/IMAGEPLUS



A MAGIA DA IMAGEM EM MOVIMENTO

NESTA UNIDADE, VOCÊ VAI ESTUDAR:

- arte e tecnologia;
- a história da animação;
- invenções ligadas à imagem em movimento;
- animação;
- animação em *stop-motion*;
- estudo da perspectiva nas artes visuais.

124

- Conduza a leitura da imagem da página, que mostra os bastidores da produção de um filme de animação em *stop-motion*. Explore os conhecimentos prévios dos estudantes, fazendo perguntas sobre produções audiovisuais conhecidas em que identificam a utilização dessa técnica. Se possível, promova uma conversa livre sobre o tema e acrescente suas referências pessoais. Aproveite o momento para refletir sobre sua relação com os estudantes e seu papel social no desenvolvimento dos conteúdos propostos.

Você já viu alguma animação feita em *stop-motion*? Nessa técnica, as personagens são construídas de verdade. Depois, os animadores mexem os bonecos e, a cada movimento, fazem uma foto. Juntando essas fotos em sequência, parece que eles estão se mexendo sozinhos!

GRÁFICO: ROBERT SONZUMA PRESS/IMAGEPLUS

CONECTANDO IDEIAS

1. Descreva o que a pessoa da imagem está fazendo.
1 a 3. Respostas nas orientações ao professor.
2. Identifique quais materiais foram utilizados para fazer as personagens e o cenário.
3. O que você sabe sobre filmes feitos de *stop-motion*? Conte aos colegas.



Filmagem da animação *Shaun, o carneiro*, do estúdio Aardman Animations, em Bristol, na Inglaterra, em 2007.

125

Mais estratégias

• Diversas atividades da unidade vão mobilizar as ações educativas comportamentais para audiovisual. Portanto, é desejável o uso de equipamentos como computadores e *tablets*, que possam ser usados com aplicativos de edição. Na adaptação das estratégias para a acessibilidade de todos os estudantes, prefira recursos que auxiliam pessoas

com deficiência, como *softwares* adaptados, ferramentas de audiodescrição, janela de Libras e legendas. Caso não haja equipamentos como esses no laboratório de informática da escola, verifique a possibilidade de providenciá-los ou agendar locais para estudo como bibliotecas públicas que contenham tecnologia assistiva, como *scanner*, linha braille, *mouse* adaptado etc.

Conectando ideias

1. Espera-se que os estudantes descrevam que a pessoa está manipulando bonecos, que representam personagens da animação, para criar movimento de cena em uma produção de *stop-motion*.

2. O cenário mostrado na imagem é de uma maquete com personagens feitas de massa de modelar e lã, réplicas em miniatura de árvores, cercas de madeira etc. Incentive os estudantes a levantarem hipóteses sobre os materiais, observando a imagem atentamente.

3. Resposta pessoal. O objetivo dessa questão é investigar os conhecimentos prévios dos estudantes acerca do que sabem sobre *stop-motion*. É importante que eles se expressem e comentem suas impressões, portanto acolha todas as respostas, mesmo que não estejam corretas, e incentive-os a justificar suas percepções. Desse modo, fica mais fácil auxiliá-los durante a exploração do conteúdo da unidade. Se necessário, explique-lhes que esse tipo de animação é feito por meio da fotografia, tirando várias fotos em sequência com pequenas alterações entre uma e outra, e posteriormente animando-as.

Objetivos

- Reconhecer os aparatos utilizados para criar imagens em movimento.
- Compreender como se dá o funcionamento desses aparatos.
- Reconhecer os processos inseridos na produção de animações em *stop-motion* e outras técnicas.

Destaques BNCC

- O conteúdo e as atividades das páginas **126** e **127** possibilitam aos estudantes que conheçam as novas artes surgidas da integração com as tecnologias e os recursos digitais, desenvolvendo as **Competências específicas de Arte 2, 5 e 6**.
- Além disso, eles entram em contato com o uso da tecnologia como recurso para a criação artística, o registro e a circulação de arte, o que desenvolve as habilidades **EF15AR01** e **EF15AR23**.

ARTE E TECNOLOGIA

Neste livro, temos estudado como as tecnologias mudam a arte. Ao longo do tempo, cada nova invenção transformou o jeito como produzimos e consumimos obras de arte.

Isso ainda acontece hoje em dia. Muitos artistas usam novas tecnologias para fazer suas obras. Uma delas é a brasileira Juli Flinker (1986-).



Desconstruindo o simples desconstruído, de Juli Flinker. Video mapping. 2017.

Juli é uma artista multimídia que faz instalações com vídeos. Para isso, ela usa algumas tecnologias que estão em desenvolvimento. Uma delas é o **holograma**. Usando luzes, computadores e *lasers*, o holograma é uma projeção em três dimensões que não precisa de uma tela! A imagem em um holograma pode ser vista de vários ângulos e é como se ela estivesse flutuando no espaço.

Outra tecnologia que tem sido utilizada nos últimos anos é o **video mapping**, também chamado de mapeamento de vídeo. Com essa técnica, o artista pode fazer projeções de vídeos em superfícies irregulares, como fachadas curvas, objetos e esculturas! As imagens do vídeo preenchem a superfície do lugar onde são projetadas, criando efeitos visuais diferentes.

126

Atividade preparatória

- Antes de iniciar o conteúdo, pergunte aos estudantes se eles consomem animação e de qual tipo. À medida que derem as respostas, anote-as na lousa, a fim de retomá-las ao final do estudo deste tópico, identificando com eles os conhecimentos adquiridos sobre o tema. Explique-lhes que, além de filmes e programas de televisão, muitos jogos de *videogame* e algumas propagandas são feitos com essa técnica.
- Explique-lhes também que há muitos programas e aplicativos para produção de animação. Pergunte se já tiveram contato com esse tipo de ferramenta.

- Inicie o estudo da página apresentando aos estudantes os termos **video mapping** e **hologramas**. Pergunte-lhes se já ouviram falar dessas expressões e, antes de explicá-las, ouça o que sabem do assunto ou o que imaginam ser.

- A página apresenta Juli Finkler. Acrescente aos estudantes que ela é uma artista multimídia, VJ, diretora criativa e Mestra em Ciência de Dados. Já participou de vários eventos nacionais e internacionais de *video mapping*, entre outros projetos em que relaciona tecnologia e arte. Faça questionamentos à turma, a fim de verificar o que foi compreendido da imagem.

Muitos artistas usam essas tecnologias para projetar animações. É o caso da dupla de artistas brasileiros conhecida como VJ Suave, que usa *video mapping* para projetar desenhos em movimento sobre prédios, árvores e outras superfícies que encontram nas cidades.



TASTOOL/VJ SUAVE

Floresta encantada, de VJ Suave. Animação em *video mapping*. 2016.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. Se você fosse projetar uma imagem nas paredes da sua escola, que imagem escolheria? Por quê? Comente com os colegas.
2. A animação é muito utilizada em projeções. Mas ela também está presente em filmes, desenhos animados na TV e em *videogames*. Cite um exemplo que você conhece.
3. O que mais chama a sua atenção nesse filme, desenho animado ou *videogame*?
4. Você sabe qual técnica de animação foi utilizada na obra que você citou?

1 a 4. Respostas pessoais. Comentários nas **orientações ao professor**.

127

(Continuação)

A atividade **2** amplia a atividade **1**. É provável que os estudantes tenham contato com algum dos exemplos citados no enunciado: animações em filmes, desenhos ou *videogames*. Caso algum deles não tenha, auxilie-os a se organizarem em pequenos grupos para troca de ideias. Incentive-os a detalhar ao máximo e compartilhar com os colegas suas impressões, registrando dados como nome da produção, data de lançamento e estúdio de criação. Se necessário, organize um momento para que façam uma breve pesquisa.

- Na atividade **3**, incentive-os a discorrer sobre elementos que chamam a atenção nas produções citadas, como o tema ou a identidade visual.
- Para a atividade **4**, verifique se os estudantes têm conhecimento sobre técnicas de animação, aproveitando para realizar uma avaliação diagnóstica sobre o conteúdo das próximas páginas da unidade.

• Explique aos estudantes que o trabalho de um *VJ* é remixar vídeos e que o nome dessa profissão se refere à abreviação de **video jockey**, denominação dada às práticas artísticas que se relacionam com a *performance* visual e a criação e manipulação de imagens e vídeos em tempo real, utilizando meios tecnológicos. Incentive-os a expor suas observações sobre a obra *Floresta encantada*, mostrada na imagem.

• A atividade **1** tem como objetivo aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes. Instigue-os a pensar em lugares do município onde vivem em que gostariam de projetar imagens. Para isso, incentive-os a pensar em questões como o formato e as texturas do local; a circulação de pessoas nesse lugar; e a importância que tem para a comunidade. Explique-lhes que a projeção pode ser feita sobre diferentes superfícies, e não necessariamente em uma parede. Para explicitar esse ponto para os estudantes e fomentar a criatividade, apresente o trabalho de Philippe Echaroux, artista francês que projeta o rosto de pessoas de diferentes etnias e nacionalidades em copas de árvores. Confira o *link* a seguir sobre um trabalho que ele fez na Amazônia.

• AMAZONIA. Philippe Echaroux. Disponível em: <https://www.krop.com/paintingwithlights/#/377245/>. Acesso em: 24 set. 2025.

(Continua)

Destaques BNCC

• O conteúdo da página possibilita aos estudantes o contato com as distintas formas de arte tradicionais, como é o caso do teatro de sombras e a lanterna mágica, desenvolvendo as habilidades **EF15AR01** e **EF15AR18**.

• Utilize as questões propostas no trecho inicial do texto para incentivar hipóteses entre os estudantes sobre o processo criativo de uma animação. A ideia é despertar a curiosidade sobre as origens do cinema e da animação, conectando o conteúdo com o interesse que eles já têm por filmes, desenhos e jogos.

• Leia o texto com a turma e destaque que a animação é fruto da junção entre ciência e arte, sendo desenvolvida com base em invenções anteriores ao cinema. Ao apresentar a imagem da lanterna mágica de Paul Sandby, convide os estudantes a observarem os detalhes. Se possível, pesquise e exiba vídeos que mostrem o funcionamento da lanterna mágica – como o indicado no box **Amplie seus conhecimentos** – para tornar a experiência mais concreta. Ao final, destaque a importância de compreender que a animação que conhecemos hoje é resultado de uma longa trajetória de invenções, experimentações e desejos humanos de contar histórias por meio das imagens.

• Aproveite também o primeiro parágrafo do box complementar para abordar o teatro de sombras e verificar o conhecimento prévio dos estudantes sobre o assunto. Verifique se eles se recordam que o teatro de sombras é uma forma de teatro de animação, que tem como base o ato de animar, ou seja, dar aparência de vida a algo inanimado. Aproveite essa relação para promover uma discussão sobre o termo **animação**, incentivando os estudantes a relacioná-lo ao contexto das imagens em movimento.

O desenvolvimento das técnicas de animação

Atualmente, há uma grande produção de filmes que utilizam técnicas de animação. Você sabe como uma animação é feita? Você sabe quando surgiu essa técnica de produção de imagens? Por que criar a ilusão de movimento das figuras nos encanta tanto?

A resposta a essas perguntas passa pela combinação de ciência com entretenimento. Ou seja, a arte da animação combina as descobertas no campo científico e a necessidade de diversão e lazer das pessoas.

A LANTERNA MÁGICA

Uma das primeiras formas de animação surgiu na China, há mais de 2 mil anos! É o **teatro de sombras**. Nesse tipo de teatro, os artistas ficam atrás de uma tela movimentando figuras recortadas em papel. Uma luz forte fica atrás dessas figuras, projetando suas sombras na tela. Quando os artistas movimentam as figuras, isso produz a ilusão de que as sombras estão se mexendo sozinhas.

Já no século 17, uma técnica semelhante surgiu na Europa. Era a lanterna mágica, criada pelo astrônomo holandês Christiaan Huygen (1629-1695). Observe a imagem a seguir.



A lanterna mágica, de Paul Sandby. Desenho. 1760.

Esse desenho retrata uma lanterna mágica, que é considerada uma das primeiras tecnologias desenvolvidas para projetar imagens. Com esse aparelho, as pessoas utilizavam a luz de velas para projetar imagens pintadas em vidros.

Muitas lanternas mágicas projetavam apenas imagens fixas. Mas algumas eram feitas com partes móveis, o que permitia movimentar as imagens. Por isso, ela é considerada uma das primeiras tecnologias de animação.

128

Amplie seus conhecimentos

• MAGIC Lantern. *Fstfirenze*, 29 dez. 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OlhQh-f1-94>. Acesso em: 22 set. 2025.

No link indicado, é possível acessar um vídeo curto que mostra um pouco do processo de projeção de imagens da lanterna mágica.

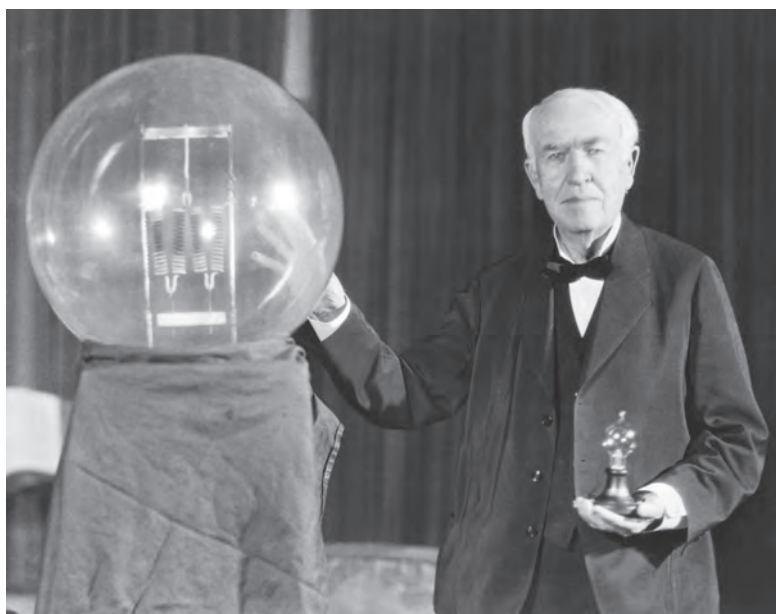
O século das invenções

A história da animação teve muitas mudanças importantes no século 19. Esse foi um século cheio de invenções, nas mais diversas áreas. Como estudamos, foi nesse período que aconteceu a invenção do cinema, mas também da fotografia, do telefone, da lâmpada elétrica e até da bicicleta!

Uma das principais invenções do século 19 foi a lâmpada elétrica, que teve um grande impacto sobre o modo de vida das pessoas. Com a popularização das lâmpadas elétricas, um número cada vez maior de pessoas passou a dormir mais tarde, aproveitando parte da noite em atividades de lazer e de trabalho.



Telefone utilizado no final do século 19.



Thomas Edison exibindo sua primeira lâmpada elétrica, em 1879.

Nesse século, também foram inventados os brinquedos ópticos, aparelhos muito importantes para a história da animação. Um deles é o fenacistoscópio, criado em 1832 pelo físico belga Joseph Plateau (1801-1883).

Destaques BNCC

- Ao discorrer sobre as invenções e descobertas científicas ocorridas ao longo dos séculos XIX e XX, promove-se o desenvolvimento das **Competências gerais 1 e 2**. Ao discutir como tais inovações tecnológicas impactaram a produção artística, por exemplo, com o surgimento dos aparelhos ópticos, trabalham-se aspectos da **Competência específica de Arte 7**.

Saberes integrados

Por meio do conteúdo desta página, é possível dialogar com o componente curricular de **História** ao destacar como as invenções do século XIX e início do século XX transformaram a vida em sociedade e marcaram a transição para a modernidade. O conteúdo permite abordar temas como o avanço das ciências e das tecnologias, as mudanças nos modos de vida e a circulação de ideias entre diferentes países.

Contextualize, com os estudantes, a invenção da lâmpada elétrica, por Thomas Edison, como parte de um momento histórico de intensa

inovação científica e tecnológica. A criação de dispositivos como o fenacistoscópio também pode ser explorada como reflexo das descobertas científicas que influenciaram diretamente a cultura visual e o surgimento do cinema, permitindo trabalhar com a ideia de fontes e registros históricos, como fotografias e desenhos técnicos.

Assim, ao abordar a página, reforce com os estudantes que compreender o passado das invenções é fundamental para entender o presente e perceber como a ciência, a arte e a história são desenvolvidas de forma articulada.

- Explore o conhecimento prévio dos estudantes sobre imagens em movimento, verificando o que sabem a respeito do assunto e se conhecem algumas técnicas. Se necessário, retome as páginas de abertura com a turma. Explique-lhes que muitos dos aparatos abordados nas páginas **130** e **131** se baseiam no uso de sequências de imagens estáticas que quando exibidas em rápida sucessão geram a ilusão de movimento.

- Apresente aos estudantes os aparelhos mostrados na página. Oriente-os a prestar atenção às imagens, buscando formular hipóteses sobre como se dá o funcionamento de cada um. Se possível, leve uma versão impressa e montável de um desses dispositivos para a turma manipular ou projete um vídeo curto que mostre o funcionamento

- Aproveite o conteúdo da página para incentivar a curiosidade e a experimentação dos estudantes, instruindo-os a buscar os significados dos termos que não conhecem sempre que necessário e a anotá-los. Providencie alguns dicionários e deixe à disposição dos estudantes para que possam procurar os significados das palavras que não conhecerem.

O fenacistoscópio foi um dos primeiros dispositivos ópticos, ou seja, um dos primeiros aparelhos a criar a ilusão de movimento em ilustrações estáticas.

O nome desse aparelho pode ser difícil, mas seu funcionamento é simples. Ele é feito com um disco de papel, onde ficam várias ilustrações estáticas em sequência, feitas em posições diferentes, como uma pessoa pulando ou um cavalo correndo. O disco também tem pequenas aberturas nas bordas. Para ver o efeito de movimento, a pessoa tem que girar o disco na frente de um espelho e olhar as imagens por essas aberturas.

Também existe outro tipo de fenacistoscópio, formado por dois discos interligados por uma varinha. Um dos discos tem as imagens em sequência e o outro tem as aberturas. Assim, ao girar os dois discos, pode-se ver a imagem em movimento pelas aberturas do disco, sem precisar de um espelho.



Fenacistoscópio feito de cartão impresso em madeira e metal, com 25 cm de diâmetro. Século 19.



Quantas palavras novas! Não fique com dúvida, questione seu professor e descubra todas as curiosidades sobre o assunto. Aproveite para pesquisar mais informações sobre o tema e compartilhe com a turma suas descobertas.

Alguns anos depois, em 1877, foi a vez do francês Émile Reynaud (1844-1918) criar um aparelho óptico: o praxinoscópio! Esse aparelho tem um tambor redondo com imagens em sequência pintadas em suas paredes internas. No meio do tambor, ficam espelhos inclinados, que refletem os desenhos. Quando a pessoa gira o tambor e olha para os espelhos, é como se os desenhos ganhassem vida.



Praxinoscópio, inventado por Émile Reynaud. 1880.

130



Atitude legal

Valorize e incentive as descobertas dos estudantes. Enfatize as novas palavras ou palavras menos comuns registrando-as na lousa e falando pausadamente. Quando possível, mostre exemplos relacionados a essas palavras, criando um contexto e um ambiente que agucem a curiosidade deles e que se sintam à vontade para se expressarem e fazerem perguntas. Diga-lhes que buscar conhecimento e compartilhá-lo contribui para o desenvolvimento pessoal e ajuda na aquisição de experiências.

Amplie seus conhecimentos

- EFEITO ilusório - Fenacistoscópio (Phenakistiscope). *Projeto Maker*, 6 out. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=W1GdWNvAwEg>. Acesso em: 22 set. 2025.

No *link*, é possível conferir o passo a passo da criação de um fenacistoscópio. Se julgar pertinente, apresente-o aos estudantes e proponha a criação desse instrumento com eles para aprofundar os conhecimentos sobre os aparatos de animação.

Pouco mais de uma década depois, em 1889, Thomas Edison (1847-1931) criou o cinetoscópio, um aparelho que ajudou no desenvolvimento do cinema. Em vez de ilustrações, esse aparelho utilizava fotos. Para usá-lo, a pessoa tinha de olhar por uma pequena janela na parte superior do aparelho. Lá dentro havia uma fita com várias fotos com imagens em sequência. Essa fita se movia bem rápido, usando eletricidade, e, assim, criava a ilusão de movimento. Era como se fosse um pequeno filme que só uma pessoa por vez podia ver.

Mais tarde, foi descoberta uma forma de projetar essas imagens em uma sala grande, para várias pessoas poderem ver juntas – estava criado o cinema!



1. Resposta: Peça aos estudantes que criem, com base no texto, explicações próprias envolvendo imagem e movimento. Leve-os a perceber as similaridades entre os aparelhos criados e o início da imagem sequencial.

Pessoa assistindo a um filme no cinetoscópio, em 1889.

1. Com base no que você acabou de aprender, responda no caderno: como esses aparelhos mostram imagens em movimento?

ATIVIDADE

1. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a observarem a imagem para entenderem o funcionamento do taumatoscópio antes de construí-lo. Esta atividade leva os estudantes a realizarem

a ação educativa conceitual de **conhecer**; e as ações educativas comportamentais de **desenhar e ilustrar**.

1. Você conheceu alguns aparelhos ópticos que foram os pioneiros da animação. Agora, vamos criar outro aparelho muito antigo: o taumatoscópio. Ele também foi inventado no século 19, no ano de 1825, por John Ayrton Paris (1785-1856). Ele é feito com um pequeno disco preso a dois cordões que ficam em lados opostos. Em cada um dos lados do disco, há uma imagem diferente. Quando o espectador gira o disco, as duas imagens se juntam. Confira, na página a seguir, um exemplo.

131

Amplie seus conhecimentos

• EXPERIMENTANDO: Praxinoscópio (princípio do cinema) / Praxinoscope (cinema principle). Laboratório de Demonstrações – UFPA, 30 jun. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=l1Hjf3-WBo>. Acesso em: 22 set. 2025.

Nesse link, é possível assistir a um vídeo produzido pelo Laboratório de Demonstrações da Universidade Federal do Pará que mostra o funcionamento do praxinoscópio. Ao exibi-lo

para os estudantes, verifique se percebem que a ilusão de movimento é gerada pelo ato de girar o mecanismo rapidamente.

• AMAZING look inside early Kinetoscope. Kinolibrary, 11 jul. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zXuW9NmFZtQ>. Acesso em: 22 set. 2025.

O link apresenta um vídeo curto com exemplos de imagens de um cinetoscópio, bem como detalhes de seu mecanismo.

• Ao abordar o cinetoscópio, explique aos estudantes que nesse aparelho eram utilizadas tiras de celuloide com imagens dispostas em sequência, algo muito próximo da linguagem cinematográfica atual.

• Busque aprofundar os conhecimentos da turma solicitando uma pesquisa sobre outras maneiras de produzir imagem em movimento, como os GIFs (sigla para **Graphics Interchange Format**, traduzido para Formato para Intercâmbio de Gráficos), arquivos digitais que mostram imagens animadas. Verifique se os estudantes têm familiaridade com essa ou outras formas contemporâneas de imagens em movimento.

Destaques BNCC

• Ao criarem um taumatoscópio, um dos primeiros aparelhos ópticos, os estudantes têm a possibilidade de explorar os princípios da animação, desenvolvendo assim aspectos da habilidade **EF15AR26**. Também exploram diferentes materialidades em um processo de criação, desenvolvendo as habilidades **EF15AR04** e **EF15AR05**.

• Essa experiência propicia aos estudantes uma aprendizagem inventiva, explorando a imaginação e a ludicidade, contemplando assim a **Competência específica de Arte 4**.

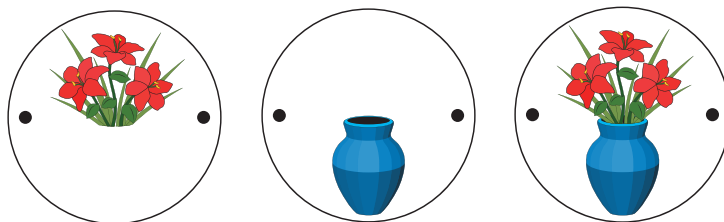
• A atividade propõe a experimentação por meio da produção de um taumatoscópio, definido como um dos aparelhos de animação mais antigos, datando do início do século XIX. Retome com os estudantes os aparelhos de animação trabalhados nas páginas anteriores e explique a eles o funcionamento do taumatoscópio.

• Oriente os estudantes no passo a passo, explicando-lhes que, ao produzirem as imagens que compõem o disco, precisam se ater à necessidade de poucos detalhes e imagens que sejam fáceis de perceber e que se complementem. Como a ideia é as duas imagens se juntarem visualmente como resultado do movimento produzido ao girar o disco, é importante que elas sejam compatíveis.

• Alerta-os sobre a necessidade de cuidado para o manuseio da tesoura e o momento de perfurar o papel paraná, visando evitar acidentes.

• Ao final, com todos os taumatoscópios prontos,

organize uma mostra, inclusive com a participação de outras turmas, para que possam observar a imagem e a animação produzida pelos estudantes. Incentive-os a experimentar o taumatoscópio em movimento, esticando o barbante para girar o disco, de modo que as imagens se alternem em velocidade suficiente para dar a ilusão de movimento.



Exemplo de imagens de um taumatoscópio.

MATERIAIS

- dois pedaços de barbante com 30 cm de comprimento
- CD
- lápis grafite
- papel paraná
- caneta hidrocor
- tesoura com pontas arredondadas

Cuidado: Tome cuidado ao manusear a tesoura. Se precisar, peça ajuda ao professor e lembre-se de guardá-la assim que concluir a atividade.

Use o CD e o lápis para fazer um círculo sobre o papel paraná. Depois, recorte sobre a linha.



Faça um desenho em um dos lados do círculo.



Faça outro desenho no outro lado do círculo. Este deve ser invertido em relação ao primeiro desenho.



Use o lápis para fazer os furos em dois lados do círculo.



Amarre os barbantes nos furos.



O seu taumatoscópio está pronto!



VASILIEV MAXIM/SHUTTERSTOCK

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

FOTOS: JOSÉ VIANA E LUCY ALMEIDA

A cronofotografia

1 e 2. Respostas: Espera-se que os estudantes comentem que a representação do movimento é possível porque a imagem captura o movimento sequencial de um mesmo pássaro.

Como estudamos, no século 19 surgiram muitas invenções que foram importantes para criar os filmes de animação que antecederam o cinema. Uma das técnicas importantes nesse desenvolvimento, criada no mesmo século, foi a cronofotografia. Com essa técnica, usando uma câmera especial, a pessoa podia fotografar as várias etapas de algo se movimentando.

Dois pioneiros da cronofotografia se destacam: o francês Étienne-Jules Marey (1830-1904); e o inglês Eadweard Muybridge (1830-1904).

Contudo, as técnicas que eles inventaram eram um pouco diferentes uma da outra.

Étienne-Jules Marey

Marey inventou o fuzil fotográfico, um instrumento capaz de fotografar várias passagens de uma cena em uma única imagem. Podemos ver o resultado na imagem a seguir, que mostra os movimentos de uma ave.



■ Voo do pelicano, de Étienne-Jules Marey. Fotografia. Década de 1880.

1. A imagem permite observar o movimento e a passagem do tempo. Como isso é possível? Converse com seus colegas a respeito.

2. Após as discussões, escreva um resumo sobre o que você e seus colegas conversaram na atividade anterior.

RESUMO

133

Destaques BNCC

- Ao abordar as imagens que remetem às pesquisas feitas no século XIX sobre o movimento – como é o caso dos trabalhos de Étienne-Jules Marey e de Eadweard Muybridge –, os estudantes exercitam sua curiosidade, entrando em contato com a abordagem das ciências, favorecendo o desenvolvimento da **Competência geral 2**.

- Explore com os estudantes o conceito de cronofotografia. Comente que Marey e Muybridge produziam trabalhos diferentes utilizando técnicas distintas, mas que alcançavam resultados parecidos, isto é, a captura do movimento. Por esse motivo, a invenção da cronofotografia foi atribuída a ambos.

- Antes de iniciar uma leitura conjunta, oriente-os a identificar palavras-chave que se relacionem à técnica utilizada por esses artistas e as anote no caderno. Para isso, diga-lhes que é preciso ler pausadamente o texto das páginas **133** e **134**. Se necessário, solicite uma primeira leitura individual e, em seguida, conduza a leitura conjunta. Ao final, verifique se os estudantes compreenderam a técnica da cronofotografia, desenvolvida por Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge. Na sequência, peça-lhes que respondam às questões propostas nessas páginas, refletindo sobre como é possível realizar uma fotografia

(Continua)

(Continuação)

de movimento. Com base nisso, pergunte como eles acham que os artistas conseguiram capturar o movimento nas imagens.

- Para a atividade **1**, leia com os estudantes a imagem *Voo do pelicano*, de Marey, e pergunte-lhes o que observam. Verifique se conseguem perceber que esse trabalho consistiu em capturar, em uma única imagem, diferentes etapas de uma sequência de movimentos do voo de um pelicano.
- Após a discussão sobre movimento e passagem do tempo, solicite aos estudantes que façam

anotações das principais palavras para guiar o processo de escrita solicitado na atividade **2**. A estratégia de estudo **Resumo** ajuda a desenvolver habilidades de interpretação de textos, síntese e escrita. Destaque aos estudantes que registrar as ideias principais e pesquisar o significado de palavras que considerem difíceis são ações que contribuem para uma melhor compreensão do texto e favorecem a elaboração de resumos claros e organizados.

Para conduzir o trabalho com esta página, pergunte à turma como seria possível registrar o movimento rápido de um cavalo em corrida usando fotografia, antes mesmo da invenção do cinema. Comente que, no século XIX, cientistas e artistas tentavam entender como o corpo humano e os animais se movimentavam, e para isso criaram formas inovadoras de registrar os movimentos. Esse conteúdo pode ser abordado em articulação com o componente curricular de **Ciências da Natureza** e com o tema contemporâneo transversal **Ciência e tecnologia** ao tratar da observação e do registro do movimento, temas ligados à compreensão do corpo em movimento e ao uso de tecnologias para investigar fenômenos biológicos.

• Apresente a sequência fotográfica de Muybridge e oriente os estudantes a observarem que o cavalo aparece em posições diferentes em cada quadro. Explique-lhes que, ao instalar várias câmeras lado a lado, ele conseguiu captar cada fase do galope com uma sequência de fotos, o que permitiu analisar o movimento realizado pelos cavalos com mais precisão. Diferencie essa técnica da de Marey, apresentada na página 133, que usava uma única imagem com sobreposição de movimentos. Aproveite o momento para discutir como essas experimentações foram fundamentais para o surgimento do cinema e da animação, pois mostram o princípio da imagem sequencial que gera a ilusão de movimento.

• Para a realização da atividade 1, inicie organizando uma observação coletiva das duas imagens em sala de aula. Incentive os estudantes a descreverem-nas com as próprias palavras, identificando os elementos visuais que ajudam a representar o tempo e o deslocamento.

Eadweard Muybridge

Já Muybridge inventou outro tipo de cronofotografia. Ele usava várias câmeras diferentes, colocadas uma ao lado da outra, para fotografar as fases de um movimento. Cada câmera tirava uma foto separada, e o resultado ficava parecido com uma história em quadrinhos.

Em uma de suas cronofotografias mais famosas, Muybridge registrou um cavalo galopando. Nessas fotografias, foi possível observar, inclusive, que há momentos do galope desse animal em que suas patas não encostam no chão!

Observe o resultado dessa experiência a seguir!



Galope, de Eadweard Muybridge. Cronofotografia. 1887.

1. Observando as duas imagens, a de Marey e a de Muybridge, percebe-se que ambas representam o movimento e a passagem do tempo; porém, são feitas com técnicas diferentes. Pensando nisso, responda às questões a seguir no caderno.
 - a) O que muda de uma imagem para outra?
 - b) Como você chegou à sua resposta?
 - c) Em qual delas você acha mais fácil observar o movimento?
 - d) Faça um desenho que reproduza o efeito gerado pelo tipo de cronofotografia que mais chamou sua atenção. Mostre-o aos colegas.
1. a) a d) Respostas nas orientações ao professor.

134

Respostas

1. a) Espera-se que os estudantes percebam que na imagem de Marey os diferentes movimentos do pelicano são mostrados ao mesmo tempo em uma única foto, enquanto no trabalho de Muybridge os movimentos do cavalo aparecem divididos em vários fotogramas diferentes.
1. b) Resposta pessoal. Incentive os estudantes a explicarem seus raciocínios, discorrendo como observaram os detalhes que os levaram à resposta.

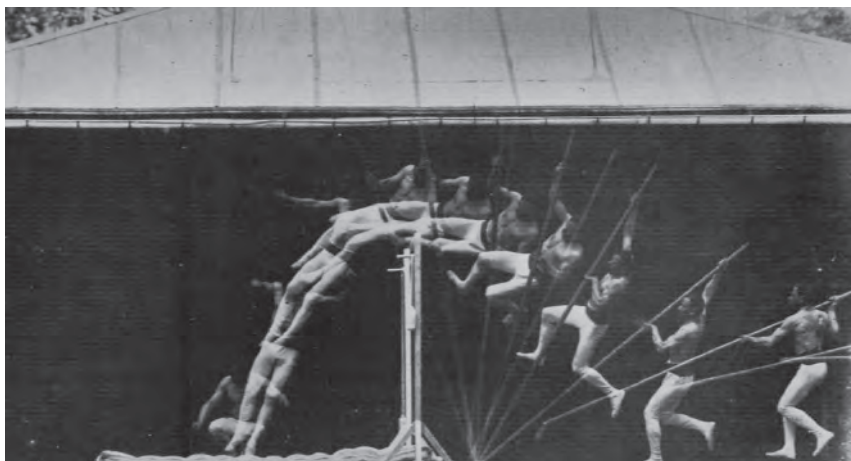
1. c) Resposta pessoal. Utilize a questão para aprofundar a leitura das imagens e levar os estudantes a justificarem suas escolhas. Finalize reforçando que toda técnica tem uma maneira própria de representar o tempo.

1. d) Resposta pessoal. Além de aguçar a criatividade dos estudantes, utilize a atividade para verificar se eles assimilaram os conceitos trabalhados, expressando-se em uma criação artística. Caso tenham dificuldades, pesquise e mostre a eles outros trabalhos feitos com essas técnicas.

ATIVIDADES

1. Resposta: A sequência mostra uma pessoa realizando um salto com vara. Ao observarem a imagem, incentive os estudantes a retomarem suas observações sobre o trabalho de Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge. Faça as atividades no caderno.

1. Observe a cronofotografia a seguir. Que movimento foi registrado?



EADWEARD MUYBRIDGE – COLEÇÃO PARTICULAR

2. Resposta: Na técnica de Étienne-Jules Marey, pois são várias passagens de uma cena em uma única imagem.
3. Observe a imagem a seguir. Considerando o que você estudou, identifique se ela é de Étienne-Jules Marey ou Eadweard Muybridge. Explique como chegou a essa conclusão.



EADWEARD MUYBRIDGE – BIBLIOTECA DO CONGRESSO, WASHINGTON, D.C.

Estudos fotográficos desenvolvidos em 1887. 3. Resposta: Eadweard Muybridge. Espera-se que os estudantes cheguem a esta resposta observando que a imagem representa o movimento quadro a quadro, não em uma única imagem.

Acompanhando a aprendizagem

Objetivo

- Reconhecer as técnicas de cronofotografia de Marey e Muybridge.

Como proceder

- Utilize as atividades da página para incentivar os estudantes na leitura de imagens, mobilizando os conhecimentos adquiridos no trabalho com as páginas anteriores. Na atividade 1, por exemplo, eles devem observar a sequência de movimentos na imagem, a fim de determinar o que está retratado, levando-os à formulação de um raciocínio sobre procedimentos fotográficos. Perceba se são capazes de identificar o movimento apresentado na sequência. Depois, passe para a atividade 2, verificando se os estudantes identificam a técnica de Marey como referência, tratando-se de uma mesma imagem com a sobreposição de várias etapas de um mesmo movimento. Verifique também se eles diferenciam esse trabalho da técnica de Muybridge, em que o movimento é registrado em vários fotogramas diferentes.
- Para a atividade 3, incentive os estudantes a perceberem como a imagem é composta, se todo o movimento se desenvolve como em uma única cena ou se são quadros que alocados lado a lado geram o movimento. Assim como a atividade anterior, essa também exige a observação e identificação da técnica utilizada na produção da obra. Nesse sentido, espera-se que os estudantes identifiquem que o trabalho representado mostra diferentes fotogramas de um mesmo movimento, que é o princípio da técnica de cronofotografia de Muybridge.
- Caso julgue necessário, retome o conteúdo das páginas 133 e 134, escrevendo na lousa o nome de cada uma das técnicas apresentadas.

• Para conduzir a atividade **4**, inicie perguntando aos estudantes se eles já criaram um desenho representando um movimento ou se conhecem como as personagens se movem em animações e jogos. A seguir, apresente as duas sequências de imagens da página e proponha uma leitura coletiva. Oriente-os a observar as mudanças entre uma imagem e outra, chamando a atenção para os detalhes do corpo da personagem e como essas mudanças constroem a ilusão de deslocamento.

• Peça aos estudantes que analisem visualmente cada sequência antes de responderem às questões. No item **a**, incentive-os a contar as imagens e discutir em duplas antes de registrar a quantidade. No item **b**, promova uma breve conversa para que compartilhem o que acham que acontece na cena, reforçando a importância de interpretar as ações corporais com base na imagem. No item **c**, conduza uma reflexão sobre quais partes do corpo da personagem parecem se mover mais e por quê.

• Para melhor aproveitamento da atividade, pergunte a eles o que aconteceria se as imagens de cada sequência se alternassem rapidamente. Incentive-os a embasar suas hipóteses nos conteúdos estudados anteriormente. Finalize retomando a ideia de que a animação depende de repetição e pequenas variações entre as imagens para criar a ilusão de movimento.

• Para a atividade **5**, oriente a observação das três imagens, solicitando aos estudantes que analisem atentamente as expressões e posições das personagens para descobrir qual é a sequência lógica que representa o enredo do sapo com fome, alimentando-se e satisfeito. Após a discussão coletiva, peça-lhes que registrem no caderno a ordem correta e incentive-os a justificar oralmente suas escolhas.

- 4.** Para criar uma animação são necessárias várias imagens em sequência. Observe as sequências a seguir e, depois, responda às questões.

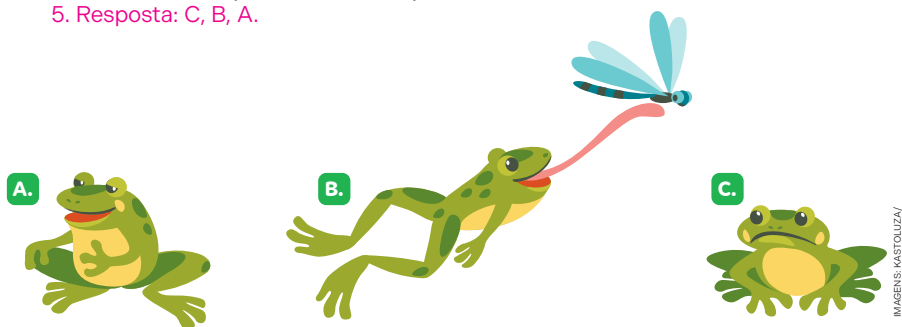
Sequência 1



Sequência 2



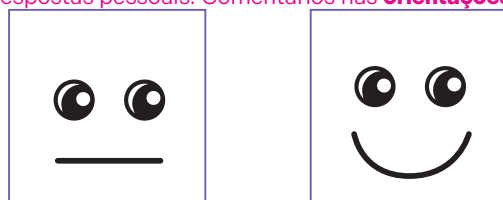
- a)** Quantas imagens foram utilizadas para criar a sensação de movimento da personagem em cada sequência?
4. a) Resposta: Seis imagens em cada sequência.
b) Descreva o movimento que as imagens retratam.
4. b) Resposta: Nas duas sequências, a criança parece estar correndo.
c) Que partes do corpo da personagem mais se destacam durante o movimento?
4. c) Resposta: Principalmente as pernas e os braços.
- 5.** Observe as imagens a seguir. No caderno, escreva a sequência de movimentos correta: primeiro, o sapo com fome; depois, ele se alimentando; e, por último, o sapo satisfeito.
5. Resposta: C, B, A.



6. Agora é a sua vez! Crie uma sequência de três imagens representando uma sequência de movimentos. **6. Resposta pessoal. Confira mais informações sobre esta atividade nas orientações ao professor.**
7. Existe uma técnica de animação que utiliza apenas dois desenhos, chamada de tirinha de animação! Com ela, podemos representar um rosto que sorri, uma pessoa caminhando, uma mão martelando um prego, entre outros movimentos. Vamos experimentar?

- a) Para fazer sua tirinha de animação, primeiro você precisa criar desenhos que mostrem duas etapas de um mesmo movimento. Por exemplo: em um desenho, um rosto está sério; no outro, sorrindo. Observe o exemplo a seguir.

7. a) e b) Respostas pessoais. Comentários nas orientações ao professor.



- b) Escolha o movimento que você vai desenhar e, em uma folha à parte, faça um esboço. Depois, basta seguir as instruções a seguir e soltar a imaginação.

✦ MATERIAIS

- 1 folha de papel sulfite A4
- lápis de cores variadas
- régua

- A. O primeiro passo é recortar o papel sulfite em uma tira de 5 centímetros de largura, seguindo o lado mais comprido da folha.



137

Mais estratégias

- Para integrar estudantes cegos ou com baixa visão, providencie uma reprodução tátil dos dois exemplos de imagens apresentados no item a da atividade 7. Para isso, utilize papelão para a base e os olhos e barbante para a boca. É importante que os estudantes possam tocar as imagens, portanto cole os elementos táteis em quadrados de papelão.
- Incentive os estudantes a identificarem os elementos que compõem as imagens, bem

como suas semelhanças e diferenças, para que investiguem como acontece a ilusão de movimento proposta na atividade. Caso julgue necessário, peça a eles que identifiquem qual imagem seria a primeira e qual seria a segunda, caso quisessem demonstrar o movimento de um rosto sorridente se transformando em um rosto sério.

- Utilize esse mesmo princípio de identificação tátil nas demais atividades da unidade que possam apresentar relações com a ilusão de movimento.

- Ao criarem uma sequência de imagens para representar uma sequência de movimentos, bem como mobilizarem outras técnicas de animação, os estudantes desenvolvem a habilidade **EF15AR04**.

- Para a atividade 6, organize os estudantes em duplas ou individualmente para que possam desenhar ações simples do cotidiano. Explique-lhes que os desenhos podem seguir o exemplo da sequência apresentada na atividade 5. Incentive-os a pensar nas etapas dessa ação e como representá-las visualmente com clareza. Diga-lhes que podem fazer esboços em uma folha antes de passarem para o desenho final, usando três quadros. Ao final, promova um momento de socialização, em que os estudantes compartilhem seus desenhos com os colegas, observando as escolhas visuais feitas por eles.

- Para a atividade 7, oriente os estudantes a observarem o exemplo apresentado no item a e a pensarem em um movimento simples que possa ser representado apenas por duas imagens. Com os desenhos definidos, distribua os materiais necessários e oriente o recorte da tira de papel, destacando a importância de usar a régua para manter a largura uniforme. Nessa etapa, verifique se algum estudante necessita de auxílio individualizado e recomende que todos tenham cuidado ao manusear as tesouras.

- Conduza a dobra da tira ao meio com cuidado, reforçando que os desenhos devem ser feitos um sobre o outro, na mesma posição, para que a ilusão de movimento funcione. Ressalte que é importante pensar na continuidade da ação entre os dois desenhos. Por isso, peça aos estudantes que confirmem os esboços e verifiquem se há a necessidade de ajustes antes de transpô-los para as tiras.

- Para deixar o conceito mais evidente para os estudantes, retome a ideia de mostrar um momento inicial e uma pequena transformação: alguém parado que começa a se mover, um rosto neutro que sorri ou uma mão que se aproxima de um objeto. Caso perceba que algum estudante está com dificuldade em compreender e aplicar o conceito, mostre-lhe exemplos simples, como o fornecido na página, e explique que mesmo com dois quadros é possível criar uma sensação de movimento.

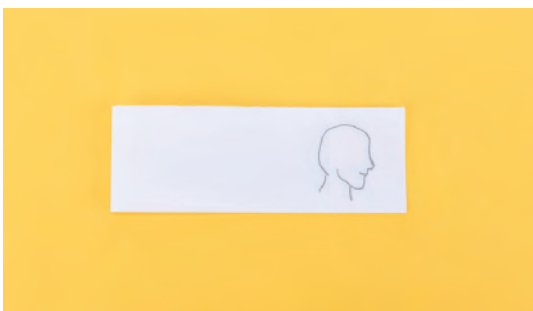
- Depois de os estudantes terem escolhido, esboçado e ajustado qual ação querem representar, peça-lhes que desenhem a primeira etapa do movimento em uma das metades da tira. Depois, devem dobrar o papel e desenhar a segunda etapa da ação exatamente sobre a marca do desenho anterior, visando manter o alinhamento.

- B.** Agora, dobre sua tira ao meio e você terá duas folhas para desenhar a cena. Atente para que os desenhos fiquem um em cima do outro, pois eles precisam ser feitos na mesma altura das tirinhas.



JANAINA DE OLIVEIRA/ASC IMAGENS

- C.** Depois de dobrar a tira, agora é hora de fazer os desenhos que você já esboçou. Na primeira folha, faça o primeiro desenho, aquele que retrata o começo do movimento. Por exemplo, se você escolheu fazer alguém sério e depois sorrindo, faça nessa primeira folha o desenho da pessoa séria.



JANAINA DE OLIVEIRA/ASC IMAGENS

- D.** Agora, abra a tira e faça o segundo desenho exatamente embaixo do que você fez na primeira folha. Uma dica é traçar forte na primeira folha. Dessa maneira, o papel ficará marcado e ajudará a posicionar o segundo desenho.



JANAINA DE OLIVEIRA/ASC IMAGENS

- E.** Para criar a sensação de movimento, o segundo desenho tem de ser levemente diferente do primeiro.



JANAINA DE OLIVEIRA/ASC IMAGENS

- F.** Com os desenhos prontos, é hora de criar o mecanismo de animação. Para isso, enrole a primeira folha da tira no lápis até chegar na dobra do papel. Depois, tire o lápis; você vai perceber que a folha vai ficar curvada.



JANAINA DE OLIVEIRA/ASC IMAGENS

- G.** Para finalizar, posicione o lápis em cima da tira e arraste-o para a esquerda e para a direita, em movimentos rápidos, sem deixar o papel enrolar no lápis. Ao fazer esse movimento rapidamente, os desenhos se alternam, criando a ilusão de que a imagem está se movendo!



JANAINA DE OLIVEIRA/ASC IMAGENS

- Para essa etapa da proposta, retome com os estudantes a importância de pequenas mudanças entre os dois desenhos para criar a sensação de movimento. Pergunte o que eles modificaram entre uma imagem e outra e destaque que até gestos sutis podem gerar bons resultados, como levantar uma mão ou abrir um sorriso.
- Com os dois desenhos prontos, oriente a criação do mecanismo de animação. Mostre como enrolar a ponta da tira no lápis até a dobra do papel, com cuidado, para não amassar. Explique-lhes que esse processo ajuda a curvar a folha, deixando-a preparada para o movimento final. Em seguida, demonstre como apoiar o lápis sobre a tira e movimentá-lo lateralmente, com rapidez, para alternar as imagens e criar a ilusão de que estão se mexendo.
- Caso os estudantes tenham dificuldades, auxilie demonstrando lentamente o processo e permita que observem uns aos outros durante a execução. Valorize as tentativas variadas, mesmo que não alcancem o efeito esperado de imediato, pois o importante é compreenderem o princípio da animação por repetição e o movimento sequencial.
- Proponha aos estudantes que experimentem diferentes intensidades de movimento e observem os efeitos gerados. Se possível, incentive que compartilhem entre os colegas e tentem identificar o que está representando em cada animação. Esse momento de troca valoriza a criação coletiva e amplia o repertório visual da turma.

Destaques BNCC

- Ao reconhecerem uma técnica de animação presente até os dias atuais, como é o caso do *stop-motion*, e apreciarem uma imagem que se refere a um filme em que essa técnica foi usada, os estudantes desenvolvem a habilidade **EF15AR01**.

- Ao conhecerem um exemplo de instituição brasileira dedicada à preservação de elementos da história da animação, os estudantes desenvolvem a habilidade **EF15AR07**.

- A página envolve a turma no universo das animações em *stop-motion*, técnica de animação muito utilizada em filmes de animação. Sua invenção é atribuída ao cineasta francês George Méliès (1861-1938). Outro grande nome é Willis O'Brien (1886-1962), pioneiro em efeitos especiais, criador do gorila gigante King Kong para o filme de 1933. No cinema contemporâneo, um dos destaques dessa técnica é o estadunidense Tim Burton (1958-) diretor, produtor e roteirista de vários filmes de animação.

- O'Brien é considerado um dos pais da animação *stop-motion* e foi um inovador em termos de efeitos especiais em Hollywood; ele ficou reconhecido por seu trabalho usando modelos em miniatura. Em 1914, percebeu que poderia fazer curtas-metragens movendo suas figuras e filmando-as em um quadro de cada vez. Ele começou a fazer experiências com seus modelos de argila, criando assim *stop-motions*.

- Aproveite o boxe **Pelo Brasil** para comentar um pouco mais a respeito da importância do trabalho de Lula Gonzaga, pernambucano pioneiro na junção entre audiovisual e desenho animado. Inspirado nos bonecos de barro e na gravura, o artista une formas de

A animação em stop-motion

Na abertura desta unidade, conhecemos um exemplo de animação *stop-motion*. Esse termo em inglês pode ser traduzido como "movimento parado", o que nos ajuda a entender como funciona essa técnica. Nela, o artista fotografa um objeto imóvel; depois, ele o movimenta um pouco e tira outra foto. Isso se repete várias vezes e, ao expor essas fotos em sequência e em velocidade, ele cria a ilusão de movimento!

Os materiais utilizados nos filmes de *stop-motion* são os mais diversos, desde argila e massinha de modelar até bonecos, lápis, sapatos, entre outros objetos.

A técnica do *stop-motion* surgiu há mais de cem anos. No começo, um dos principais cineastas a usá-la foi o inglês J. Stuart Blackton (1875-1941), conhecido pelo filme *O hotel mal-assombrado* (1907). Mais tarde, outro cineasta importante foi o estadunidense Willis O'Brien (1886-1962), que ajudou a tornar o *stop-motion* conhecido por meio de filmes como *King Kong* (1933) e *Monstro de um mundo perdido* (1949).



Willis O'Brien manipulando o boneco do filme *Monstro de um mundo perdido*, de Ernest B. Schoedsack, em 1949.



PELO BRASIL

O Brasil tem uma expressiva história na animação cinematográfica. Podemos conhecer parte dela por meio do acervo do Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga, em Gravatá, no estado de Pernambuco. O nome do museu é dedicado ao cineasta pernambucano Lula Gonzaga (1951-), considerado Patrimônio Vivo do estado.

O museu tem um grande acervo relativo à história da animação pernambucana, além de promover atividades formativas sobre esse tipo de produção visual. Entre as atrações está uma cópia restaurada do filme *Vendo/ouvindo*, que é considerado o primeiro filme de animação de Pernambuco e foi dirigido por Lula Gonzaga.

Museu Lula Gonzaga, em Gravatá, em Pernambuco, em 2021.



140

expressão como cerâmica, gravura, colagem na construção dos quadros e cinema. Realizou oficinas de cinemas com jovens de 12 a 16 anos de idade na cidade de Igarassu, e alguns atuam, hoje, no mercado audiovisual, gerando uma cadeia de projetos culturais voltados à população.

Amplie seus conhecimentos

- MUCA – Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga. Disponível em: <https://www.mucalulagonzaga.com.br/>. Acesso em: 24 set. 2025.

No site oficial do Muca, é possível conferir algumas informações sobre a instituição e seu

acervo para mostrar aos estudantes. Caso houver uma instituição similar em seu município ou região, verifique a possibilidade de organizar uma visita guiada com a turma.

- CINEASTA Lula Gonzaga. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCoSBXTDA_hh6MJJfqMlemQ. Acesso em: 22 set. 2025.

Conheça alguns vídeos de Gonzaga, como *A saga da Asa Branca* e *Cotidiano*, disponíveis no canal de vídeos do artista.

ATIVIDADES

1. a) Resposta: As frases que correspondem à criação do *stop-motion* são: "Organizar as imagens em sequência, gerando sensação de movimento." e "Produzir várias fotos de um mesmo objeto sendo movimentado."

Faça as atividades no caderno.

1. Observe a imagem a seguir. Ela retrata uma etapa da produção da animação *A noiva cadáver* (2005). Esse filme foi dirigido pelo estadunidense Tim Burton (1958-) e foi produzido inteiramente em *stop-motion*.



GLOBE PHOTOS/ZUMA PRESS/IMAGEPLUS

Bastidores da produção do filme *A noiva cadáver*, de Tim Burton, em 2005.

- a) Após observar a imagem, copie as duas afirmações que correspondem à criação do *stop-motion*.

- Organizar as imagens em sequência, gerando a ilusão de movimento.
- Produzir várias fotos de um mesmo objeto sendo movimentado.
- Registrar vários movimentos de um objeto em uma única foto por meio de um fuzil fotográfico.

2. Estudamos que para fazer uma animação é preciso colocar imagens estáticas em sequência e mostrá-las em velocidade. Para entender isso melhor, vamos construir um *flipbook*.

2. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a seguirem as orientações da página 142, usando sua criatividade para produzir seus *flipbooks*.

MATERIAIS

- bloco de papel sulfite cortado em pedaços de 6 cm × 6 cm
- cliques de papel ou grameador
- lápis grafite

141

Destaques BNCC

• Ao aprofundarem os conhecimentos sobre a técnica de animação em *stop-motion* como forma de expressão artística e narrativa por meio das atividades, os estudantes desenvolvem as **Competências específicas de Arte 1 e 2**.

• Além disso, ao compreenderem os processos de criação quadro a quadro, os estudantes exercitam a percepção e o uso de elementos de técnicas e materialidades no processo artístico do *stop-motion*, o que contribui para o desenvolvimento da habilidade **EF15AR01**.

• Ao observarem a imagem dos bastidores do filme *A noiva cadáver*, do diretor Tim Burton, lembre os estudantes de que o *stop-motion* consiste em capturar o movimento, tirando diferentes fotos de um objeto para animá-lo quadro a quadro. Nesse sentido, verifique se eles percebem que o artista na imagem está ajustando os bonecos que representam as personagens do filme para produzir mais uma foto.

• Peça aos estudantes que leiam todas as frases presentes no item **a** da atividade 1. Incentive-os a analisar cada uma, estabelecendo quais afirmações consideram corretas e quais julgam incorretas, bem como os motivos que os levam a

(Continua)

(Continuação)

esse entendimento. Chame a atenção para o fato de que o *stop-motion* não registra vários movimentos em uma única foto, mas sim um movimento por vez. Ao final, retome a resposta correta com a turma e converse brevemente sobre as diferenças entre técnicas de animação tradicionais e digitais. Verifique se percebem que a alternativa incorreta se refere à técnica de cronofotografia desenvolvida por Marey, apresentada anteriormente na unidade.

Mais atividades

- Aproveite a imagem apresentada na página para aprofundar o entendimento dos estudantes sobre a técnica *stop-motion* com base em referências pessoais. Para isso, peça-lhes que mencionem filmes que, por conta de seu estilo de animação, presumam utilizar essa técnica e faça uma lista, na lousa, com as produções citadas.
- Convide os estudantes a fazerem uma pesquisa para descobrir se os filmes listados realmente utilizam a técnica apresentada ou não.

• Caso a quantidade de filmes mencionados seja igual ou maior do que a quantidade de estudantes, faça um sorteio, assim cada um vai pesquisar um filme. Se a quantidade de filmes citados for menor do que a quantidade de estudantes, organize grupos para fazer o sorteio.

• Sugira aos estudantes que assistam ao filme sorteado e façam a pesquisa em casa. Depois, eles devem apresentar suas conclusões para a turma.

Destaques BNCC

• A atividade das páginas **142** e **143** possibilita aos estudantes a experimentação de processos criativos de animação por meio da construção de um *flipbook*, contribuindo para o desenvolvimento de aspectos da **Competência específica de Arte 4**, como a experiência lúdica, a percepção e a expressão da imaginação.

• Durante a produção, eles vão criar imagens sequenciais com intencionalidade artística, explorando a linguagem visual da animação e seus efeitos expressivos, conforme as habilidades **EF15AR04**, **EF15AR05** e **EF15AR06**.

• Aproveite a atividade para explicar aos estudantes como se dá a organização das animações feitas por meio da sequência de quadros, como no *stop-motion*.

• Oriente-os no passo a passo proposto na página, incentivando a criatividade e a imaginação.

• Atenção à etapa de utilização do grampeador. Caso perceba que algum estudante necessita de auxílio individualizado, realize essa etapa com ele, orientando-o de perto. Caso julgue necessário, monte os blocos previamente, utilizando papel de desenho fino, mas não inteiramente transparente.

• Oriente os estudantes a desenharem uma personagem na última página. Ele pode ser um humano, um animal, um objeto ou um ser fantástico. Na penúltima página, devem copiar a personagem, alterando um pouco o posicionamento de mãos, braços ou outros elementos.

- A.** O bloco de papel para a montagem do *flipbook* pode ser feito com os pedaços de papel sulfite ou com blocos de notas já prontos.



JOSE VITOR ELORZA/ASC IMAGENS

- B.** Prenda as folhas de papel com cliques ou com um grampeador.



JOSE VITOR ELORZA/ASC IMAGENS

Cuidado:
Manuseie o grampeador com atenção para evitar acidentes.

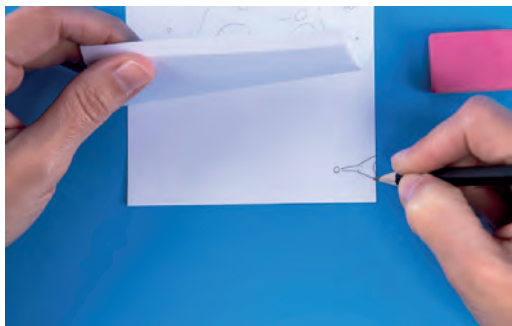
- C.** Escolha o tema da sua animação e uma personagem que você queira animar. Na primeira folha do bloco, faça a capa do *flipbook*. Sua personagem pode ser um bonequinho de palito, uma pessoa, um animal, um carro, um avião, um barco etc.



JOSE VITOR ELORZA/ASC IMAGENS

142

- D.** Na última folha do bloco, desenhe a primeira imagem ou objeto da animação. Use um lápis, para que você possa apagar quaisquer erros.



- E.** Vire a página para a próxima folha. Observe se consegue ver seu desenho através do papel. Se a sua personagem estiver se movendo, desenhe-o em uma posição levemente diferente da primeira.



- F.** Repita o processo. Continue desenhando a personagem até terminarem as folhas de seu bloco. Teste o livreto, para ver qual foi o resultado, folheando rapidamente o *flipbook*, de baixo para cima.



• Ao virar cada página do bloco, os estudantes devem observar o desenho anterior pela transparência do papel e criar uma imagem com leve variação, simulando continuidade. Explique-lhes que repetir esse processo ao longo das folhas permite criar uma sequência fluida, como nas animações. Ou seja, em cada nova página, eles devem copiar o desenho da página anterior, lembrando-se de realizar pequenas alterações, como se a personagem estivesse se movendo. Nesse sentido, para conduzir a atividade em sala de aula, convide os estudantes a escolherem uma ação simples para representar e converse com eles a respeito de como o movimento pode ser representado nos desenhos com pequenas alterações da figura escolhida.

• Se julgar necessário, relembre a atividade da tirinha de animação, apresentada nas páginas **137** a **139**. Comente sobre o desenho que eles fizeram, quais foram as dificuldades naquele momento e o que poderiam fazer de modo diferente na atividade atual.

• Explique-lhes que, diferentemente da atividade anterior, marcar a folha de baixo apertando-a ao desenhar com o lápis pode prejudicar o desenho.

• Ao final, mostre aos estudantes como testar o *flipbook*, folheando rapidamente de baixo para cima e observando o efeito do movimento. Incentive-os a corrigir ou acrescentar quadros se notarem que a ação está muito brusca ou desconectada. Depois, organize um momento para que compartilhem as criações entre si, contando qual foi a ideia representada e o que aprenderam durante a produção. Finalize com uma conversa de avaliação coletiva, retomando o que funcionou bem, os desafios enfrentados e as relações com princípios básicos da animação, como a ilusão de movimento e a importância da sequência de quadros.

Objetivos

- Produzir animações em *stop-motion*.
- Reconhecer a perspectiva como elemento visual presente em diversas linguagens artísticas.
- Desenvolver *storyboard*, aplicando criatividade e imaginação.
- Organizar, de maneira coletiva, uma mostra com os filmes produzidos.

Destaques BNCC

- O conteúdo e as atividades das páginas **145 a 150** oferecem aos estudantes a oportunidade de criar personagens e cenários para animações com recortes, explorando materiais variados e diferentes técnicas artísticas, o que contribui para o desenvolvimento das habilidades **EF15AR04**, **EF15AR05** e **EF15AR06**. Além disso, ao criarem e apresentarem suas produções por meio da fotografia e do vídeo, eles desenvolvem a habilidade **EF15AR26**.

Atividade preparatória

- Inicie o trabalho retomando com os estudantes as experiências desenvolvidas nas atividades propostas no tópico anterior, **Arte e tecnologia**, sobretudo as produções do taumatoscópio, da tirinha de animação e do *flipbook*. Incentive-os a discorrer sobre os elementos em comum que identificam entre essas técnicas e a descrever como elas criam a ilusão de movimento às imagens.
- Depois, lembre com a turma o conceito de *stop-motion*, que se refere à técnica de fotografar várias vezes os mesmos objetos, com pequenas alterações entre uma foto e outra, e depois expô-las em sequência e em velocidade para dar a ilusão de movimento. Incentive os estudantes a citarem quais produções conhecem que utilizam essa prática.

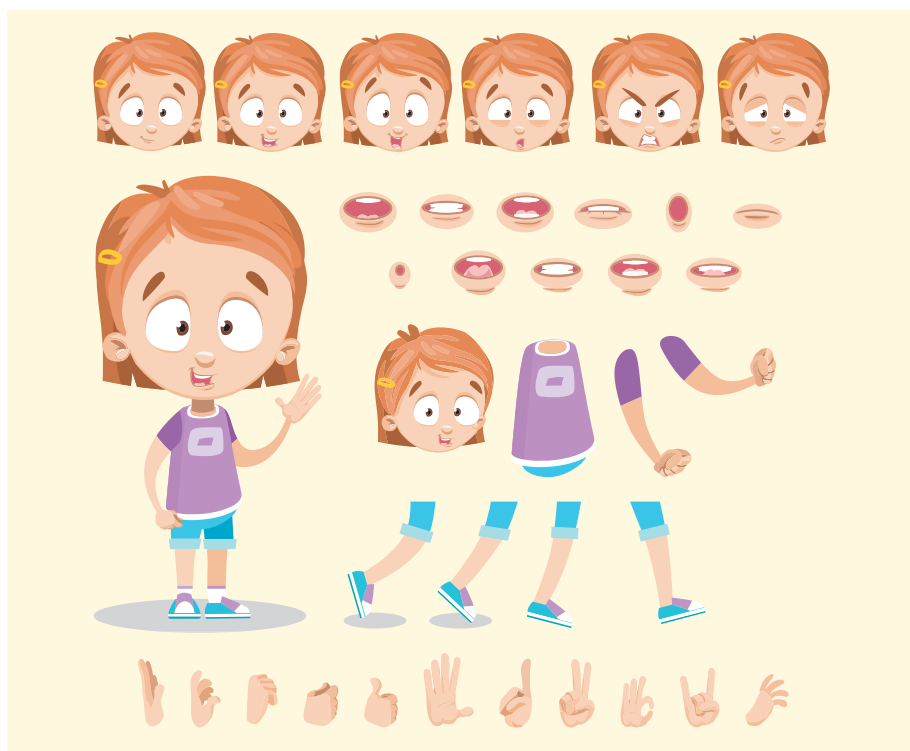
AS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO

Como estudamos neste volume, uma das principais técnicas de animação é o *stop-motion*. Vamos começar explorando a animação com recortes. Nela, as personagens são feitas com recortes de papel ou tecido e o corpo é dividido em partes. A animação pode, então, ser feita de duas maneiras.

Na técnica de manipulação, as partes da personagem são movimentadas quadro a quadro. Ou seja, o animador mexe a cabeça dela e a fotografia; depois, mexe o braço, e assim por diante.

Já na técnica de substituição, a personagem é desenhada em diferentes posições, como: cabeça com olhos abertos e cabeça com olhos fechados, braço esticado e braço dobrado. A cada quadro, as peças são substituídas e, desse modo, obtém-se a animação.

Observe a imagem a seguir.



Personagem feita para animação por substituição.

144

- Para conduzir esta página, comece retomando com os estudantes o conceito de animação quadro a quadro e pergunte se alguém já viu ou produziu uma animação com recortes. Leia os textos com eles, esclarecendo os termos em que tiverem dúvidas com movimentos do corpo humano – por exemplo, como o braço pode ser manipulado ou substituído para simular ação.
- Ao abordar a imagem da página, chame a atenção para como as partes da personagem

estão destacadas ou variam em diferentes posições e movimentos. Incentive-os a imaginar como as diferentes posições de braços, pernas, bocas e mãos poderiam ser combinadas para produzir uma animação em *stop-motion*.

- Se possível, promova com os estudantes uma pesquisa sobre vídeos curtos que demonstre a técnica de recorte em ação, assim eles podem visualizar o processo. Vocês podem realizar a busca também com outras palavras-chave, como **animação de recorte** ou **papermotion**.

ATIVIDADE

Faça as atividades no caderno.

1. Resposta pessoal. Confira mais informações sobre esta atividade nas **orientações ao professor**.

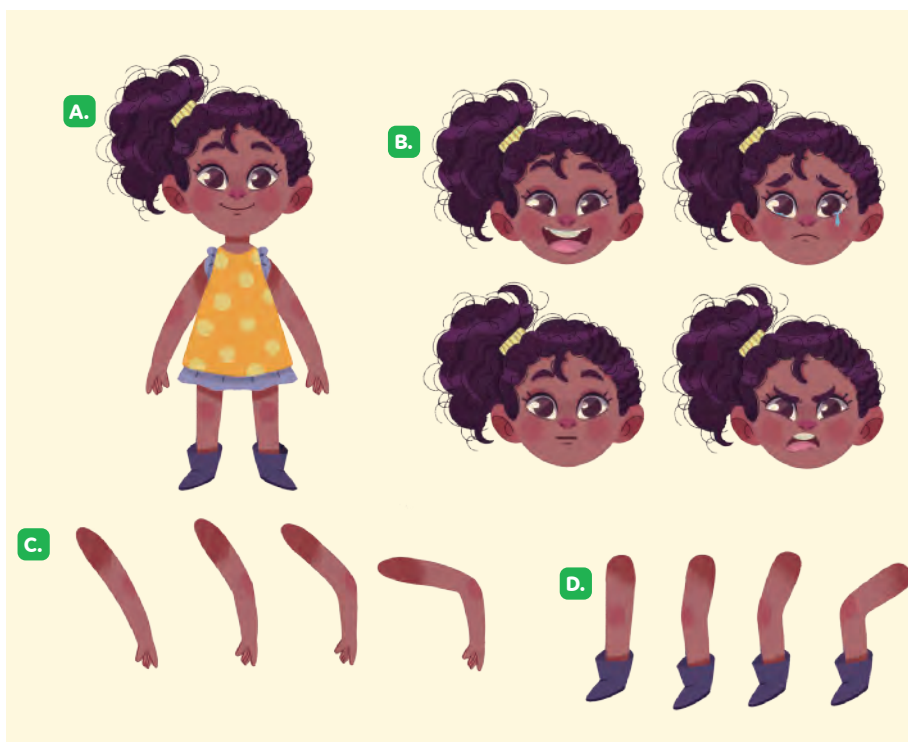
1. Vamos experimentar fazer uma animação com recortes de papel.

MATERIAIS

- papel paraná
- tesoura com pontas arredondadas
- cola escolar
- pincéis
- tinta guache de cores diversas
- lápis de cor

Cuidado: Tome cuidado ao manusear a tesoura. Se precisar, peça ajuda ao professor e lembre-se de guardá-la assim que concluir a atividade.

Nesta atividade, vamos usar a técnica da substituição das peças. Observe alguns exemplos de peças que podem ser utilizadas para fazer os movimentos da personagem.



Personagem feita para animação por substituição.

A. Corpo.

B. Cabeças.

C. Braços.

D. Pernas.

145

Amplie seus conhecimentos

• OFICINA Animação de Recorte em Casa. *Mostra de Cinema Infantil*, 21 nov. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UIWbqA_Pt40. Acesso em: 22 set. 2025.

No vídeo proposto, é possível acompanhar todas as etapas que envolvem a produção de um curta em animação de recorte, compreender a técnica e criar repertório para auxiliar a turma nas atividades sugeridas.

• A produção de *stop-motion* requer objetos e personagens que possam ser manipulados para a criação de movimento. Explique para os estudantes que geralmente esses bonecos são criados especificamente para o filme, e para isso são feitos diversos bonecos de uma mesma personagem, explorando ângulos, expressões e ações diferentes. Porém, há também produções que fazem uso de bonecos prontos – bonecos de brinquedo – para a manipulação.

• Para planejarem a animação, incentive os estudantes a lerem as orientações das páginas **145 a 149**, imaginarem uma cena que querem animar e listarem todas as variações de partes do corpo da personagem e elementos de cenário que precisarão produzir. Para isso, incentive-os a observar os exemplos dados nas imagens dessas páginas para auxiliá-los a pensar em diferentes possibilidades.

- Organize a turma em duplas ou trios para facilitar o compartilhamento dos materiais e a colaboração no processo de criação. Oriente a produção das personagens com recortes móveis e a construção do cenário em papel, usando guache, lápis de cor ou colagem, conforme o tempo e os recursos disponíveis.

- Durante a atividade, caminhe pela sala de aula para orientar os estudantes na montagem das peças, ajudando especialmente no planejamento dos encaixes e movimentos. Incentive-os a testar as movimentações antes de iniciar a pintura definitiva.

- Para o item **a**, espera-se que os estudantes façam alguns desenhos prévios para compreender como será a personagem. É importante que eles criem personagens simples, que facilitem a mecânica da atividade, pois algo com muitos detalhes pode dificultar a apreensão da técnica. Oriente-os nesse sentido, desenhando alguns exemplos no quadro.

- Isso não se aplica ao cenário, que poderá ser um desenho mais elaborado, já que será criado apenas um por estudante.

- Na etapa descrita nos itens **b** e **c**, é importante que os estudantes entendam que as partes criadas separadamente serão todas referentes à personagem criada inicialmente, para que no momento da filmagem consigam estabelecer continuidade e coesão. Por exemplo, se uma cabeça foi desenhada com coque, todas as cabeças precisam ter um coque, a não ser que a ação da personagem seja justamente desamarrar o cabelo. Se necessário, retome as imagens da página **144** e **145** para que percebam o que se repete e o que se altera em cada parte do corpo.

Além das personagens, o cenário é importante, pois é ela que vai dar o contexto da animação. O cenário pode ser colorido com lápis de cor ou pintado com tinta guache.

THAMIRIS PAREDES/ARQUIVO DA EDITORA



Cenário de uma animação.

- Agora, chegou o momento de criar sua personagem. Para isso, comece fazendo um esboço. Lembre-se de que, quanto menos detalhes sua personagem tiver, mais simples será a atividade.
- Depois de decidir como será sua personagem, desenhe as partes do corpo em uma folha de papel paraná:
 1. a) a c) Respostas pessoais. Confira como conduzir esta atividade nas **orientações ao professor**.
 1. d) Resposta pessoal. Esta atividade leva os estudantes a realizar as ações educativas comportamentais para audiovisual de **desenhar, fotografar, editar e produzir pequenos roteiros e pequenos filmes de animação**.
- Quanto mais partes do corpo em posições diferentes, mais possibilidades de expressão e movimento sua personagem terá.
- Depois de criado a personagem, chegou o momento de animar os recortes. Para isso, preste atenção nos seguintes detalhes.
 - Ao animar personagens feitas com recortes de papel, mantenha todas as peças soltas para que elas possam ser movimentadas e trocadas com facilidade.

146

- Para essa etapa, peça também aos estudantes que observem atentamente as imagens das páginas **147** e **148**, de modo a perceberem que alguns elementos da roupa da personagem podem ser desenhados junto às partes do corpo, para que a sensação de movimento seja coerente – caso haja uma alteração de movimento no braço da personagem, por exemplo, altera-se também a manga da camiseta.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

- Você deve fazer uma foto para cada movimento da personagem. É com essa sequência de imagens que você vai criar um vídeo com ilusão de movimento.
- A seguir, confira algumas dicas de como movimentar sua personagem.

ILUSTRAÇÕES: THAMIRIS PAREDES/ARJUNO DA EDITORA



Para movimentar o braço da personagem, é preciso ter vários recortes com braços em diferentes posições.



Para fazer um movimento, basta trocar uma peça pela outra.

- Ao iniciar o item **d**, incentive os estudantes a realizarem testes com suas criações, apresentando suas personagens uns para os outros e contando histórias baseadas no cenário criado e em suas manipulações dos recortes.
- Para enriquecer a atividade, proponha aos estudantes um tema como ponto de partida para a criação das personagens e do cenário. Esse tema pode surgir a partir de um conto curto, de um livro, uma fábula ou até mesmo a letra de uma música que a turma conheça bem. Apresente o material escolhido em sala de aula e conduza uma leitura compartilhada, incentivando os estudantes a expressarem suas interpretações sobre personagens, cenários e acontecimentos principais da história.
- Se possível, exiba exemplos de peças que permitem movimentos básicos, como braços, pernas e expressões faciais, para além das que estão no **Livro do Estudante**. Mostre também como o cenário contribui para a ambientação da animação. Incentive cada grupo ou estudante a planejar personagem e cenário, considerando como os elementos vão interagir.

147

Amplie seus conhecimentos

- AS AVENTURAS do Príncipe Achmed, de Lotte Reiniger, 1926 (65 min).

O filme sugerido é considerado um dos primeiros longas-metragens de animação do mundo. A técnica utilizada é chamada de silhueta, animação em recorte que dá a impressão de acompanharmos a história através da sombra das personagens e outros elementos.

- Para conduzir esta página, retome com a turma o que foi feito até aqui: as personagens já foram criados e estão com as partes destacáveis prontas para a animação. Explique que o momento será destinado ao movimento das personagens por meio de fotos sequenciais.

- Mostre os exemplos da página, destacando cada nova posição da personagem, que deve ser registrada com uma foto. Oriente que as peças devem permanecer soltas para facilitar a troca e a movimentação e que, a cada pequeno movimento, como levantar levemente o braço, uma nova foto deve ser tirada. Esclareça que essas fotos, organizadas em sequência, formarão o vídeo de animação.

- Se possível, organize a turma em duplas ou trios e oriente-os a trabalhar em mesas perto da janela ou em locais bem iluminados, assim eles podem se auxiliar para tirar as fotos, revezando-se no processo. Se houver acesso a equipamentos como câmera fotográfica, combine o uso compartilhado e tenha atenção para o caso de algum estudante precisar de auxílio individualizado. Reforce que o importante é testar, experimentar e observar como pequenos movimentos criam a sensação de vida na imagem. Incentive a troca de experiências sobre os testes realizados entre os grupos, para que possam trocar dicas de como realizar as próximas etapas que envolvem a criação do vídeo.

ILUSTRAÇÕES: THAMIRIS PAREDES/ARQUIVO DA EDITORA



Para cada posição do braço, você deve fazer uma foto.



A montagem das fotos em uma sequência é o que vai criar a sensação de movimento da imagem.

- e) Para que sua animação tenha um bom resultado, é preciso tomar alguns cuidados na hora de fotografar.
- É importante ter em mente que, para criar a animação, é preciso marcar a posição inicial tanto do cenário quanto da personagem.
 - Também é importante manter a câmera posicionada em um mesmo lugar e ângulo.

1. e) Resposta pessoal. Confira como conduzir esta atividade nas **orientações ao professor**.



Exemplo de personagem utilizada em uma animação por substituição.



Produção de uma animação com a técnica de substituição.

- Para o item e, analise a imagem presente na página, retomando assim a instrução de deixar as peças que serão utilizadas recortadas previamente e acessíveis para a troca rápida durante a atividade.
- Reforce a importância de manter a câmera exatamente no mesmo lugar, pois estudantes que optarem por segurá-la na mão ao tirar as fotos precisarão estabelecer uma estratégia para que todas essas fotos sejam tiradas de um mesmo ângulo. Nesse caso, sugira que, enquanto um estudante fotografa e tenta não se movimentar muito, outro vai mover as peças. Caso a escola tenha tripés para câmeras, disponibilize-os aos estudantes para a realização da atividade. Proponha o revezamento do equipamento, para que todos possam acessar o material.
- A cada pequena mudança no posicionamento das partes da personagem, deve-se fazer um novo registro fotográfico. Incentive os estudantes a observarem com atenção os detalhes da movimentação e a refletirem sobre a lógica do movimento que o grupo deseja – por exemplo, para que a personagem acene, quais mudanças são necessárias na posição do braço? Caminhe pela sala de aula para apoiar os grupos, auxiliando nas marcações e na organização da sequência. Se necessário, lembre o princípio da animação quadro a quadro e da manipulação por substituição.

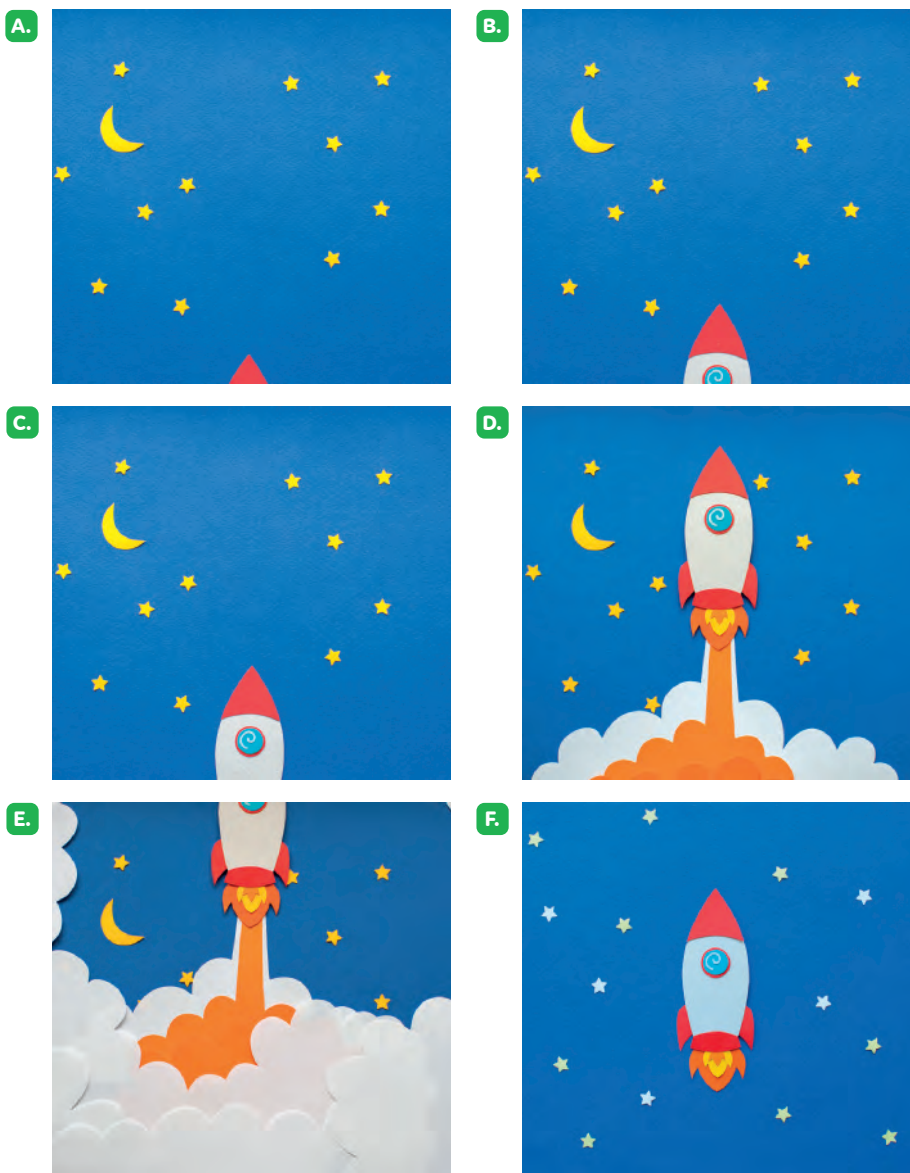
- Para a etapa da edição descrita no item **f**, leve os estudantes para o laboratório de informática da escola e apresente-lhes um programa ou aplicativo de simples manipulação. Se possível, demonstre, em um computador ou projeção, algumas ações básicas com o programa escolhido, como corte, fusão de cenas, inserção de trilha sonora, efeitos, títulos e legendas. Para a técnica de animação explorada, o importante é mostrar aos estudantes como organizar os fotogramas em sequência.

- Depois das explicações, organize-os em pequenos grupos para as práticas. Caminhe pela sala de aula para dar orientações mais direcionadas e personalizadas, conforme dúvidas ou dificuldades de cada um. Esteja atento à necessidade de auxílio individualizado por parte de algum estudante e, caso perceba alguém com mais facilidade em fazer a edição, oriente-o a compartilhar seus conhecimentos com os colegas.

- Ao final, organize a seção com a turma para a apreciação das produções. Proponha uma roda de conversa para que compartilhem os desafios enfrentados, as soluções criadas e as descobertas feitas.

- Esta atividade leva os estudantes a praticarem as ações educativas comportamentais para audiovisual de **enquadrar, filmar, editar, produzir pequenos roteiros, pequenos filmes de animação** e **experimentar** tecnologias e recursos digitais.

f) Depois de feitas todas as fotos, monte-as em sequência em um programa de edição de vídeos. Para finalizar a atividade, mostre o resultado à turma e assista ao que os colegas produziram.



Exemplo de quadros de uma animação de recortes.

1. **f) Resposta pessoal. Confira como conduzir esta atividade nas orientações ao professor.**

Criando uma animação *stop-motion*

Agora chegou a hora de trabalhar com a animação *stop-motion*. Você já sabe que nessa técnica a animação é feita fotografando cada pequeno movimento das personagens. Chamamos cada imagem capturada de **quadro** ou **frame**. Observe a imagem.



■ Imagem da animação *ParaNorman*, de Chris Butler, em 2012.

- A.** Para a produção de uma animação em *stop-motion*, geralmente a câmera fica posicionada no espaço de maneira que o enquadramento seja fixo.
- B.** Depois de fotografar um quadro, a personagem é movimentada manualmente e, em seguida, outra foto é capturada, agora com a personagem na nova posição.

Perceba na imagem a câmera posicionada de maneira fixa e a personagem sendo manipulada pelo animador. No *stop-motion*, a mudança de posição da personagem deve ser feita com muito cuidado, aos poucos, para que o efeito de movimento seja o mais realista possível.

Para cada segundo de animação em *stop-motion*, são necessários 24 *frames* ou quadros. Assim, para cada segundo de animação, é preciso fazer 24 fotos. E, para cada uma delas, é necessário que o animador faça uma mudança mínima na posição da personagem para criar a sensação de movimento quando as fotos forem passadas em sequência.

151

Destaques BNCC

- Ao tomarem conhecimento da produção de um filme em *stop-motion*, seus materiais e formas de produção, compreendendo o trabalho de animação como uma proposta temática que envolve conhecimento material e tecnológico, e estabelecendo relações processuais entre diversas linguagens artísticas, os estudantes desenvolvem as habilidades **EF15AR01** e **EF15AR23**. Ao refletirem sobre o modo de produção de um *stop-motion*, podem desenvolver aspectos da **Competência específica de Arte 6**.

- Conduza a leitura da imagem comentando a produção de *frames* para o *stop-motion*. Após a explicação do termo, pergunte se os estudantes anotaram quantos *frames*, ou seja, quantas fotos utilizaram para realizar a animação da atividade anterior, e incentive-os a conversar sobre as diferentes quantidades apresentadas. Explique-lhes que, quanto mais *frames* de pequenas alterações mínimas no objeto fotografado uma animação tem, mais o movimento das personagens parece sutil.
- Converse com a turma sobre como são produzidas as personagens de *stop-motion* e dê exemplos de diferentes materiais utilizados. Leve os estudantes a perceberem que na imagem da página a personagem é um boneco.

Amplie seus conhecimentos

- *THE CAMERAMAN'S revenge*, de Ladislav Starewicz. Rússia, 1912 (13 min). Disponível em: <https://vimeo.com/11685009>. Acesso em: 22 set. 2025.

O curta sugerido é considerado o primeiro produzido por inteiro com o uso de bonecos. O filme narra a história de insetos com características e personalidade humanas.

Destaques BNCC

- O conteúdo e as atividades das páginas **152 a 157** apresentam aos estudantes o conceito de perspectiva, demonstrando como a profundidade é criada nos filmes de animação, trabalhando assim a habilidade **EF15AR02**.

- Um dos elementos essenciais nas artes visuais é a perspectiva, que gera o efeito de profundidade. A fim de introduzir o assunto para os estudantes, aproveite a disposição da sala de aula para explicar a profundidade e os planos presentes, iniciando a compreensão dos conceitos na prática. Para isso, convide os estudantes, em grupos, a irem até a frente da sala de aula e observarem a turma de frente. Instigue-os a notar se percebem diferenças entre as carteiras que estão perto da lousa e as que estão ao fundo da sala, por exemplo.

- Após a observação da perspectiva e dos planos na sala de aula, conduza a leitura da imagem e do texto da página. Peça aos estudantes que comentem o que entenderam de cada uma das frases explicativas na página com os marcadores **A**, **B** e **C**.

A perspectiva

Na animação, assim como nas artes visuais em geral, existe um elemento muito importante para tornar as imagens mais reais. Estamos falando da **perspectiva**, uma técnica que dá sensação de profundidade nas imagens. Com a perspectiva, criamos a ilusão de que algumas coisas estão mais próximas e outras, mais distantes.

Nas artes visuais, a perspectiva começou a ser usada há muitos séculos, principalmente no período conhecido como Renascimento, entre os séculos 14 e 15. Mas até hoje ela é utilizada por muitos artistas, inclusive cineastas que criam animações.

Confira um exemplo na imagem a seguir, que mostra uma cena do filme *A fuga das galinhas*, uma animação em *stop-motion* que fez muito sucesso quando foi lançada.



■ *A fuga das galinhas*, de Nick Park e Peter Lord. Estados Unidos/Reino Unido, 2000 (84 min).

A. Com a perspectiva, conseguimos definir o que está em cada plano da imagem.

B. As personagens em primeiro plano são maiores.

C. Quanto mais distantes do primeiro plano, menores ficam os elementos.

Por causa da perspectiva, podemos compreender que, no exemplo anterior, as personagens estão mais à frente e as casas estão ao fundo. Isso acontece porque as personagens estão maiores, em primeiro plano, e as casas estão menores, mais distantes do primeiro plano.

Muitos artistas, cineastas e criadores de *games*, desenhos animados e histórias em quadrinhos criam ilusões de espaço ao usar a técnica de perspectiva. Ela permite criar imagens com profundidade visual, isto é, cria em uma superfície plana a imagem de um espaço tridimensional que se parece com a realidade em que vivemos.

Na imagem a seguir, observamos uma cena do filme *Homem-Aranha: através do Aranhaverso*. Nela, as personagens Miles Morales e Gwen Stacy conversam enquanto usam seus superpoderes para se pendurarem em um prédio.



Cena do filme *Homem-Aranha: através do Aranhaverso*, de Joaquim dos Santos, Kemp Powers e Justin K. Thompson. Estados Unidos, 2023 (140 min).

1. O que faz parecer que a cena tem profundidade?
2. Para que direção a personagem mais ao fundo está olhando?
3. E para que direção olha a personagem que está mais próxima do primeiro plano?
4. Em sua opinião, o que as personagens parecem expressar? O uso da perspectiva na forma de retratar essa cena influencia nessa percepção?

1 a 4. Respostas nas **orientações ao professor**.

153

- Inicie uma conversa com a turma sobre como percebemos profundidade nas imagens e no mundo ao nosso redor. Apresente a cena do filme destacada na página e convide os estudantes a observarem os elementos visuais com atenção.

- Pergunte o que chama a atenção dos estudantes na imagem. Verifique se eles conhecem o termo **3D** e peça-lhes que comentem o que entendem do tema. Informe que a expressão “espaço tridimensional” refere-se a um espaço que contém três dimensões (largura, comprimento e altura). Em seguida, explique-lhes que algumas animações, como a mostrada na página, usam diferentes técnicas e efeitos para representar espaços tridimensionais (3D) em superfícies planas (como é o caso das telas de cinema).

- As atividades **1 a 4** têm como objetivo explorar a capacidade de observação e investigação da imagem. Se julgar pertinente, oriente os estudantes a tentarem reproduzir a imagem, principalmente os elementos relacionados à perspectiva. Nesse caso, tenha em mente que conseguir recriar a ilusão de profundidade pode ser difícil para alguns estudantes. Por isso, incentive-os a trabalhar de maneira bem suave com o lápis, para que possam apagar e refazer quantas vezes for preciso.

(Continua)

(Continuação)

- Ao final da atividade, converse com os estudantes sobre o processo. Pergunte se tiveram dificuldades em compreender os conceitos e reproduzir a ilusão de profundidade.

Respostas

1. Espera-se que os estudantes percebam que uma das personagens, Gwen Stacy, está em primeiro plano, portanto parece maior que Miles Morales, que está mais ao fundo. Essa diferença de tamanho cria a sensação de profundidade, dando a impressão de que ela está mais perto do espectador que ele.

2. Miles Morales, que está mais ao fundo, olha em direção a Gwen Stacy.

3. Gwen Stacy, que está mais perto do primeiro plano, olha para frente, em direção aos espectadores.

4. Resposta pessoal. É possível que os estudantes apontem que o uso da perspectiva, nesse caso, cria um contraste entre a expressão de Gwen Stacy, que está mais perto do observador e tem uma expressão introspectiva, e a de Miles Morales, que está mais ao fundo, sorridente, e voltado para ela.

Destaques BNCC

• Ao identificarem elementos envolvidos na criação de imagens em perspectiva, criando sensação de profundidade em representações bidimensionais, os estudantes desenvolvem as habilidades **EF15AR01** e **EF15AR02**.

• Para conduzir o conteúdo das páginas **154** e **155**, retome com a turma a discussão sobre a profundidade nas imagens. Em seguida, leia com eles os trechos que apresentam os elementos da perspectiva e explique-lhes que esse é um recurso muito utilizado por artistas para criar a ilusão de tridimensionalidade em uma superfície plana, como desenhos, pinturas e colagens.

• Para aprofundar o assunto, apresente, se possível, quadros do pintor e arquiteto Filippo Brunelleschi (1377-1446), que foi o pioneiro dessa técnica matemática e espacial que cria ilusões de profundidade e realismo em representações mais precisas. Você também pode aplicar a proposta da seção **Mais atividades** indicada a seguir.

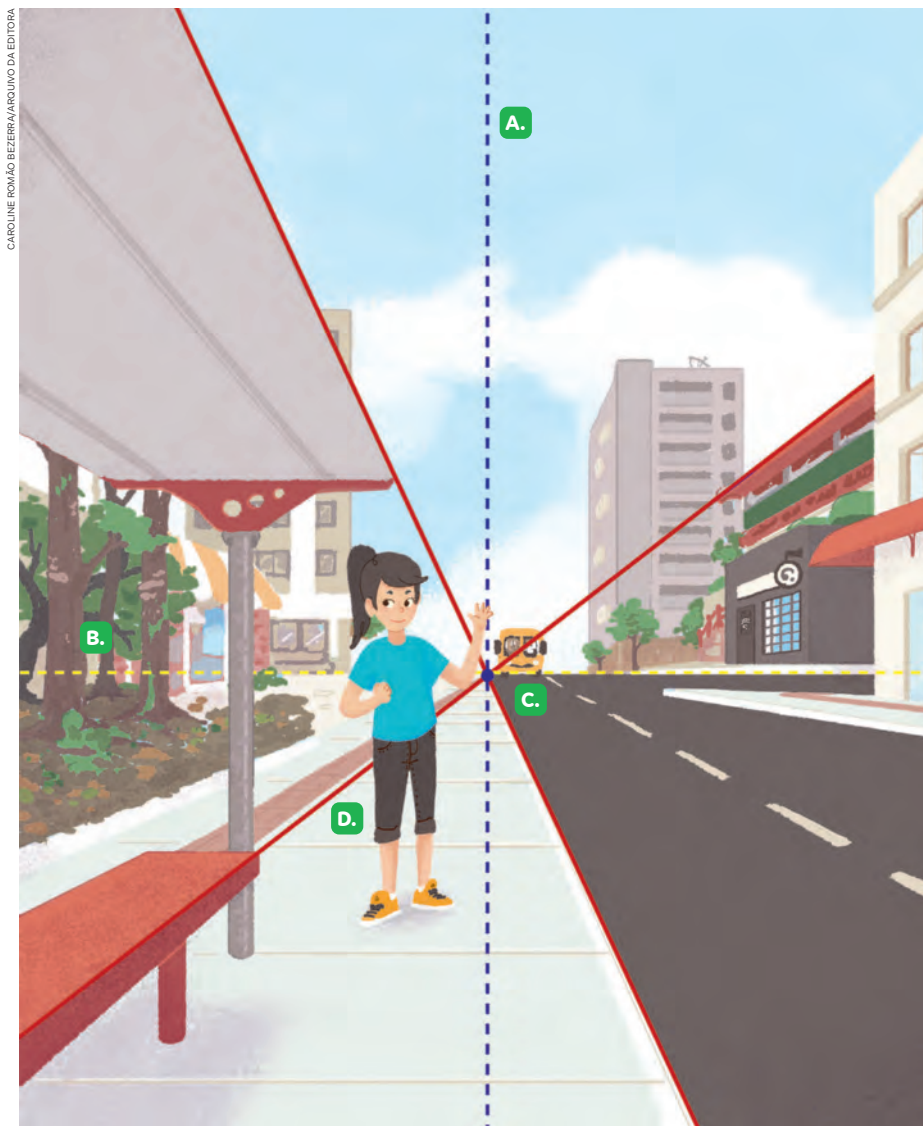
Mais atividades

• Promova uma pesquisa sobre alguns artistas reconhecidos pela técnica da perspectiva. Para isso, apresente algumas obras de artistas como Giotto (cerca de 1265-1337), Leonardo da Vinci (1452-1519) e Rafael (1483-1520).

• Volte a questionar a turma sobre os elementos básicos da perspectiva, desta vez usando as obras que você selecionou. Peça aos estudantes que descrevam os elementos da cena e, depois, a composição como um todo. Pergunte se a pintura transmite uma sensação de tridimensionalidade.

Elementos da perspectiva

Para criar a ilusão da perspectiva em uma imagem, é preciso prestar atenção em alguns elementos. Observe a imagem e leia com atenção as informações a seguir.



Representação de uma cena com perspectiva.

154

• Organize a turma em pequenos grupos e atribua cada um dos artistas a cada grupo para que pesquisem mais obras. Elabore com eles um roteiro de pesquisa contendo, de preferência, dados como nome do artista, período em que viveu e uma obra representativa da perspectiva. Também é possível localizar com os estudantes se esses ou outros artistas empregaram outras técnicas, como a de profundidade. Finalize solicitando a produção de apresentações ou cartazes e realizando com a turma uma roda de conversa.

Saberes integrados

O estudo da perspectiva mobiliza a prática de conceitos como ponto de fuga, figuras geométricas, ângulos e linhas paralelas, estabelecendo assim relações com os conteúdos do componente curricular de **Matemática**. Assim, é possível desenvolver um pouco mais o conteúdo no trabalho de conceitos como proporção, escala e medidas.

- A.** Ponto de vista (pontilhado em azul)
- B.** Linha do horizonte (pontilhada em amarelo)
- C.** Ponto de fuga (onde as linhas se cruzam)
- D.** Linhas de fuga (linhas em vermelho)

Confira a definição de cada um desses elementos.

Ponto de vista

É o lugar da pessoa que está olhando, ou seja, o espectador. Quando mudamos de posição, o que observamos também muda.

Linha do horizonte

É a linha imaginária que mostra a altura dos olhos de quem está vendo a cena. Na imagem, a linha do horizonte está no limite entre o solo e o céu.

Ponto de fuga

É o ponto onde nosso olhar se concentra. O ponto de fuga fica no cruzamento entre o ponto de vista e a linha do horizonte. Em uma imagem, parece que tudo está “indo” em direção ao ponto de fuga.

Linhas de fuga

São linhas imaginárias que vão em direção ao ponto de fuga. Elas ajudam a dar a ilusão de tamanho e posição das coisas no espaço. Assim, quanto mais perto do ponto de fuga, menor será a imagem, e, quanto mais longe do ponto de fuga, maior ela será.



Perceber a profundidade em uma imagem exige atenção e paciência. Cada pessoa aprende de um jeito: uns são mais rápidos, outros precisam de mais tempo. Por isso, seja gentil com seus colegas e ajudem uns aos outros quando tiverem dificuldade.

1. Dos elementos a seguir, qual está representado mais distante da perspectiva de quem observa a imagem? **1. Resposta: Ônibus.**

- Mulher.
- Ponto de ônibus.
- Ônibus.

2. E qual está mais próximo? **2. Resposta: Ponto de ônibus.**

155

(Continuação)

leitura coletiva da imagem, incentivando os estudantes a identificarem nela os elementos descritos no texto. Peça-lhes que observem com atenção o que muda quando olhamos para diferentes partes da cena: o tamanho das figuras, a direção das linhas e a posição do horizonte.



Atitude legal

Promova uma atitude compreensiva e colaborativa na turma, criando um ambiente de sala de aula com respeito a todos. Incentive valores como empatia, escuta e responsabilidade, além de privilegiar as atividades e interações coletivas.

• Leia em voz alta os conceitos de **ponto de vista**, **linha do horizonte**, **ponto de fuga** e **linhas de fuga**, pausando entre cada um para exemplificar diretamente na imagem da página **154**. Faça marcações na lousa para traçar linhas semelhantes e demonstrar como elas ajudam a construir a sensação de profundidade. Mostre que essas linhas são imaginárias, mas importantes para orientar a construção da imagem.

• Organize a turma em duplas ou pequenos grupos e proponha que localizem juntos, na imagem da página **154**, cada um dos elementos apresentados no texto. Caminhe pela sala de aula para acompanhar as conversas, esclarecer dúvidas e incentivar o diálogo entre os colegas.

• Valorize o esforço coletivo, destacando que a percepção espacial se desenvolve com prática e atenção aos detalhes.

• Peça aos estudantes que expliquem com suas palavras o que são os elementos da perspectiva apresentados, usando novamente a imagem como referência. Destaque como a técnica da perspectiva amplia as possibilidades de criação nas artes visuais, de maneira técnica e que se assemelha às formas como enxergamos os objetos.

• Para as atividades **1** e **2**, retome a ilustração da página **154** e conduza uma

(Continua)

- Construir respostas para as perguntas da página oferece aos estudantes a oportunidade de aprofundar a interpretação textual, ampliar o repertório linguístico e organizar ideias por meio da escrita.

- A atividade 1 propõe aos estudantes a observação da imagem e a compreensão de como é criada a ilusão de profundidade na cena. Conduza a leitura de modo que eles identifiquem os elementos que compõem a imagem. A retomada da imagem da página 154 e das definições presentes na página 155 podem servir como referencial para o reconhecimento dos elementos da perspectiva solicitados na atividade.

- Para realizar a atividade 2, os estudantes precisam compreender que, ao aplicar os estudos de perspectiva em uma produção, consegue-se o efeito de profundidade. Incentive-os a observar bem a cena da imagem e leve-os a perceber elementos que parecem aumentar de tamanho, como as árvores e a largura da via. Também oriente os estudantes a pensarem no posicionamento de um observador da paisagem, como se eles estivessem na rua.

- Ao dar início aos desenhos, oriente-os a esboçar a linha do horizonte e o ponto de fuga antes dos demais traços. Comente que podem fazer uso de réguas para traçar as linhas iniciais levemente, com lápis. Reforce que o uso de régua pode auxiliar no traçado das linhas de fuga, auxiliando na proporção das formas. Ao desenhar, cada estudante terá a oportunidade de aplicar os conhecimentos de maneira criativa, mas com base em critérios técnicos. Caminhe pela sala de aula durante essa etapa para oferecer apoio individual

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

1. Observe a imagem a seguir. Depois, no caderno, faça a correspondência entre as letras que estão na imagem e o elemento de perspectiva que corresponde a cada uma delas.

Ponto de fuga.

Linhas de fuga.

Linha do horizonte.



Aplicação da perspectiva em uma fotografia.

1. Resposta: A: linha do horizonte; B: ponto de fuga; C: linha de fuga.

2. Em uma folha à parte, desenhe a imagem anterior buscando criar sensação de profundidade.

3. Há um modo de tirar fotos que pode dar a ilusão de que uma coisa é menor do que outra quando, na verdade, ela não é! Chamamos isso de perspectiva forçada. Observe um exemplo.

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes coloquem em prática a técnica da perspectiva, passando a sensação de profundidade ao criarem a imagem. Confira mais possibilidades nas orientações ao professor.

Exemplo de imagem produzida com perspectiva forçada.



156

e destacar as soluções criativas dos estudantes, fortalecendo a compreensão coletiva.

- Na atividade 3, os estudantes devem observar a imagem da página para depois pensarem em possibilidades para produzir uma imagem em perspectiva forçada. Pergunte como eles acham que essa imagem foi produzida e peça-lhes que verbalizem suas percepções.

Confira a seguir como a perspectiva forçada pode ser feita.



Exemplo de como fazer fotos com perspectiva forçada.

Agora perceba o resultado da perspectiva forçada.



3. Resposta pessoal. Incentive os estudantes a lerem as informações da página e a experimentarem diferentes maneiras de produzir suas fotos de perspectiva forçada. Esta atividade leva os estudantes a realizarem a ação educativa comportamental para audiovisual de **fotografar**.

Exemplo de uma foto com perspectiva forçada.

Quando uma pessoa fica perto da câmera, ela vai parecer maior do que as outras que estão mais longe. Isso acontece por conta da perspectiva forçada. Assim, podemos criar ilusões de ótica como nessa imagem, em que uma criança parece estar segurando as outras nas palmas das mãos.

Chegou o momento de criar suas fotos com perspectiva forçada. Em grupos, planejem como farão essas imagens. Vocês podem fazer essa brincadeira com pessoas, objetos, casas, árvores etc. Usem a criatividade!

157

Destaques BNCC

• Ao realizar a atividade proposta na página sobre aplicação de perspectiva forçada em fotografia, os estudantes experimentam a expressão em arte, a criação autoral e coletiva e o diálogo sobre a própria produção e as dos colegas, explorando diferentes tecnologias e recursos digitais para a criação artística. Assim, eles desenvolvem as **Competências específicas de Arte 5 e 8** e as habilidades **EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06 e EF15AR26**.

• A página trata da criação de ilusão de perspectiva forçada em uma imagem. Explique aos estudantes que, a fim de aplicar a perspectiva forçada, é preciso considerar diversos elementos, como a distância da câmera em relação aos objetos fotografados e os ângulos explorados.

• Conduza a análise das imagens da página e as outras que foram fotografadas, a fim de que os estudantes consigam perceber o modo como foram pensadas, nas quais aparecem pessoas ou objetos em tamanhos desproporcionais. Se possível, apresente as imagens do fotógrafo Laurent Laveder (1971-), que cria perspectivas inusitadas aproximando pessoas da Lua.

• Por conta da necessidade de distância entre os objetos fotografados em primeiro plano e os que aparecem

(Continua)

(Continuação)

no fundo, sugere-se que esta atividade ocorra em espaços externos. Porém, na impossibilidade de que isso aconteça, recorra a espaços internos, como corredores e pátios da escola.

• Converse com os estudantes sobre a necessidade de desenvolver um trabalho coletivo e colaborativo no estudo de perspectiva, pois alguns deles podem ter mais facilidade na observação da perspectiva, enquanto outros demandam mais atenção. Oriente-os a construir, de modo colaborativo e respeitoso, os conhecimentos sobre a perspectiva, a fim de que a turma possa compreender o assunto.

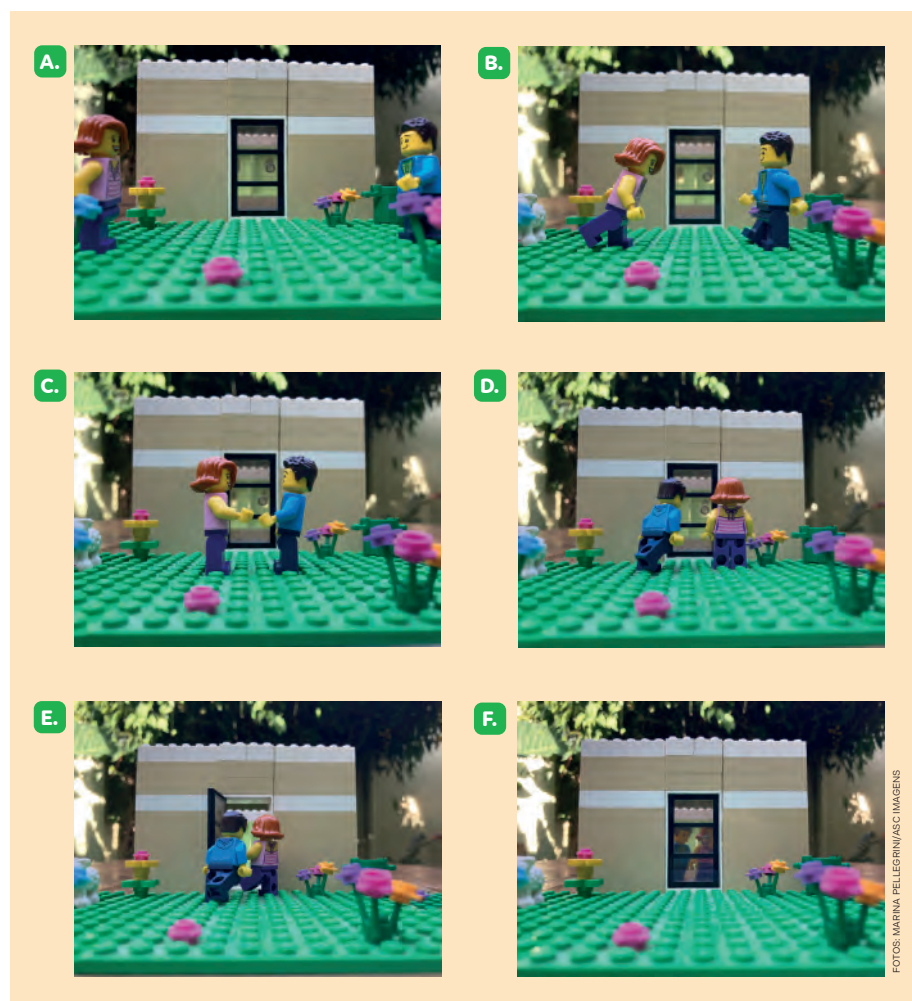
- Para facilitar o aprofundamento da compreensão dos estudantes sobre a técnica de *stop-motion*, é fundamental apresentar exemplos práticos e variados dessa forma de animação. Mostrar trechos de filmes, vídeos ou mesmo pequenos projetos de *stop-motion* ajuda a ilustrar como a técnica funciona na prática, tornando o conceito mais concreto e estimulando a curiosidade dos estudantes. Além disso, os exemplos servem como referência para que eles possam criar as próprias animações, compreendendo melhor a importância do planejamento, da paciência e da precisão na captura dos movimentos quadro a quadro.

- Promova uma leitura de imagem atenta das páginas **158** e **159**, retomando e avaliando os conteúdos da unidade. Direcione-os na observação da sequência das imagens, com atenção também nas materialidades utilizadas, a fim de perceberem as diferentes possibilidades na produção e no uso de materiais no *stop-motion*.

Como montar bonecos para *stop-motion*?

Agora que conhecemos um pouco mais a técnica da perspectiva, vamos retomar o trabalho com *stop-motion* e tentar aplicar essa técnica na criação da nossa animação. Para isso, vamos criar as personagens, ou seja, os bonecos.

Um filme de *stop-motion* pode ser feito com os mais diversos materiais, inclusive com bonecos de brinquedo. Observe alguns *frames* de uma animação feita em *stop-motion*.



Exemplos de *frames* de uma animação em *stop-motion* com bonecos de brinquedo.

158

Amplie seus conhecimentos

- ANIMAÇÃO Stop-Frame | Como é feito. *Science Channel*, 22 jan. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IZdoUgNTE8E&t=23s>. Acesso em: 22 set. 2025.

O vídeo sugerido apresenta diferentes etapas da criação de uma série em *stop-motion*, bem como os profissionais envolvidos em cada fase. Utilize-o como referencial para complementar os conteúdos sobre o tema proposto.

- FOIL. *Comical*, 18, jun. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tUPOCu6pj8M>. Acesso em: 22 set. 2025.

Se possível, exiba o vídeo para que os estudantes possam apreciar uma produção utilizando materiais simples e de fácil acesso. Peça a eles que prestem atenção aos movimentos dos bonecos para criarem referências visuais. Depois, incentive-os a refletir sobre quais materiais do cotidiano poderiam experimentar para animações como essa.

Embora seja possível utilizar brinquedos ou outros objetos que já existem em animações feitas com *stop-motion*, muitos animadores criam os próprios bonecos. Os materiais utilizados para construí-los precisam ser resistentes e maleáveis. Algumas de suas partes devem ser móveis, e eles não podem se quebrar com os movimentos realizados.

Em muitos estúdios de animação profissionais, os bonecos têm uma armadura, que funciona como um “esqueleto”, dando sustentação às personagens. Geralmente, as armaduras são feitas com um metal maleável, que permite movimentos precisos de braços, pernas, dedos, entre outras partes do corpo.

A armadura geralmente é revestida com materiais que dão corpo, volume e aparência às personagens. O revestimento pode variar bastante. Alguns animadores a revestem com massinha de modelar, como acontece no filme *A fuga das galinhas*.

Armadura de um corpo feita com metal maleável e revestido com argila, desenvolvida para um boneco de *stop-motion*.



CARMINAPHOTOGRAPHY/DEPOSITPHOTOS/FOTORENA

Outra técnica muito utilizada é aplicar camadas de espuma e borracha sobre a armadura. Em seguida, o revestimento recebe mais acabamentos, como silicone, tecidos e outros materiais, para criar os detalhes das personagens.



PHOTO 12/ALAMY/FOTORENA

Animadora trabalhando no revestimento de bonecos da animação *Frankenweenie*, nos Estados Unidos, em 2012.

Em muitos filmes em *stop-motion*, são feitos diversos bonecos de uma mesma personagem, cada um com partes maleáveis diferentes. Assim, é possível que ele faça os movimentos necessários em cada cena.

1. Por que você acha que alguns animadores preferem criar bonecos especiais em vez de utilizar apenas brinquedos comuns? Que diferença isso pode fazer em um filme de *stop-motion*? 1. Resposta nas **orientações ao professor**.

159

Amplie seus conhecimentos

- AARDMAN Animations: Creating the magic of stop-motion. *CBS Sunday Mornig*, 10 dez. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C5LrX6fDQz0>. Acesso em: 22 set. 2025.

A Aardman Animations é um estúdio de cinema britânico, conhecido por seus filmes de animação com técnica de *claymation* (massa

de modelar). O estúdio foi fundado em 1972 por Peter Lord e David Sproxton. O vídeo sugerido apresenta o processo de criação de um dos filmes desse estúdio, e é possível ativar nele legenda em português. Caso o vídeo seja apresentado aos estudantes, sugira que prestem atenção às imagens sem a necessidade de ler as legendas.

- Apresente alguns estúdios e produtoras que utilizam a técnica de *stop-motion* em suas produções, como LAIKA Studios, Aardman Animations e Coala Filmes. Se possível, mostre alguns vídeos ou fotos de como eles organizam os bonecos e as diferentes expressões faciais que costumam ser trocadas durante a filmagem.
- Informe aos estudantes que toda produção utiliza materiais específicos, que variam de acordo com as necessidades expressivas dos bonecos. Podem ser utilizadas massas de modelar, resinas plásticas, silicone, metal, madeira, entre outros materiais na criação de personagens e cenários.

Resposta

1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compreendam que alguns animadores preferem construir bonecos porque a maioria dos brinquedos comuns não tem a complexidade de movimentos desejada para um filme de animação. Quando um boneco tem armadura e revestimento adequados, ele é mais resistente e pode fazer movimentos mais variados. Além disso, ao criar um boneco, o animador pode definir com mais liberdade as características de suas personagens.

Destaques BNCC

• A atividade 1 propõe aos estudantes o trabalho coletivo e colaborativo em artes, além de levá-los a experimentar uma forma diferente de expressão artística, resultando em criação. Após a produção, são convidados a dialogar sobre suas produções e as dos colegas. Assim, permite que os estudantes ampliem o repertório, desenvolvendo a **Competência específica de Arte 4** e as habilidades **EF15AR04**, **EF15AR05**, **EF15AR06** e **EF15AR23**.

• A atividade convida os estudantes a produzirem um boneco articulado para a elaboração de *stop-motion*. O material a ser utilizado é massa de modelar, além de palitos para fixar as partes do corpo. Auxilie-os na atividade. Caso julgue possível, eles também podem, com a sua ajuda e supervisão, fazer o esqueleto de arame, recobrimo-o com a massa de modelar.

• As primeiras etapas da atividade consistem na criação do conceito da personagem. Os estudantes devem anotar quais são as características da personagem e, em seguida, fazer um esboço em folha sulfite, cuidando para que coloquem no desenho o que foi anotado anteriormente.

• Explique-lhes que a personagem não precisa se parecer com um ser humano: pode ser um animal ou até um ser inventado, desde que seja trabalhada a criatividade.

• Para a modelagem do boneco, oriente os estudantes no passo a passo proposto na página. Para um bom resultado, é importante seguirem as orientações, sem pular nenhuma etapa.

ATIVIDADES

Faça as atividades no caderno.

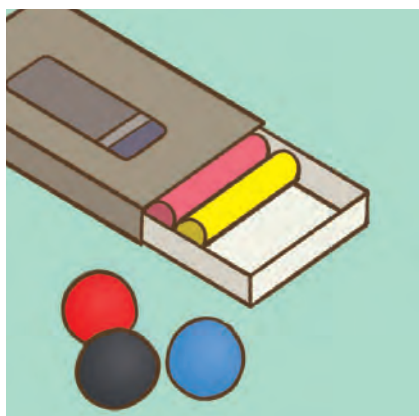
1. Em muitas animações em *stop-motion*, os cineastas usam bonecos feitos com massa de modelar. Nesta atividade, você fará o mesmo. Para isso, siga as orientações.

MATERIAIS

- papel sulfite
- massa de modelar em várias cores
- palitos de dente

- a) Primeiro, é preciso criar as características da sua personagem. Escreva como você a imagina, pensando nos detalhes. Planeje detalhes como:
1. a) a d) Respostas pessoais. Incentive os estudantes a empregarem a criatividade, montando suas personagens conforme as orientações desta página. Esta atividade leva os estudantes a realizarem as ações educativas comportamentais audiovisuais de **desenhar, fotografar, editar e produzir pequenos roteiros e pequenos filmes de animação**.
- b) Com base nas anotações, faça um esboço da personagem em uma folha de papel sulfite.
- c) Com o esboço em mãos, inicie a modelagem do boneco. Para isso, observe as seguintes etapas.

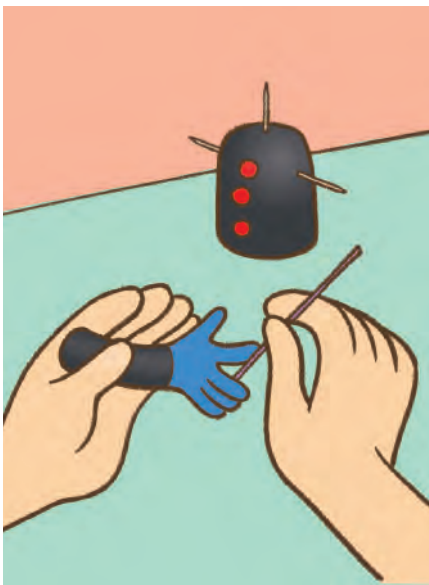
Separe a massa de modelar nas cores que você vai usar. Em seguida, faça algumas bolas.



Modele o rosto do boneco, criando o volume do nariz, das orelhas e dos olhos.



Modele o tronco, os braços e as pernas da personagem, atentando aos detalhes.



Depois de modelar as pernas, encaixe os membros no tronco com cuidado. Para que eles fiquem mais firmes, use palitos de dente espetados na massinha.



Encaixe as pernas no tronco do boneco com a ajuda dos palitos de dente.



Cuidado: Ao fixar as partes do corpo da personagem, fique muito atento para evitar se machucar com a ponta do palito.

- Oriente os estudantes a modelarem inicialmente as pernas do boneco de massa com cuidado, explicando que, caso não utilizem o esqueleto de arame, o uso de palitos de dente é fundamental para fixar os membros ao tronco, garantindo estabilidade e durabilidade.
- É importante demonstrar como encaixar corretamente as partes, reforçando a necessidade de firmeza na fixação para que o boneco possa ser movimentado sem desmanchar. Comente a importância de as pernas serem mais pesadas do que o restante do corpo, de modo que ele se sustente em pé. Acompanhe a fixação do tronco às pernas com os palitos de dente, ressaltando a importância de um encaixe preciso para que as articulações funcionem adequadamente. Oriente-os a ter cuidado com relação à ponta do palito.

- Depois que o boneco estiver montado, incentive os estudantes a testarem os movimentos das articulações, observando se as partes se movem com facilidade e resistência suficientes para manuseio durante a animação. Esse momento deve ser aproveitado para ajustes finos, auxiliando quem tiver dificuldade em garantir que o boneco esteja funcional para as próximas etapas da atividade. Dessa forma, o processo de construção passa a ser também um exercício de observação, paciência e cuidado com os detalhes, fundamentais para o sucesso da animação.

- Incentive os estudantes a testarem os exemplos propostos no enunciado da atividade **2** para verificarem os movimentos da personagem que criaram. Incentive-os a fotografar ou desenhar três posições da personagem, assim vão refletir quanto às possibilidades de realização com ele.

- Com base nas possibilidades testadas, incentive-os a imaginar que histórias poderiam contar em uma animação com essas personagens. Uma possibilidade é retomarem os conteúdos trabalhados nas unidades anteriores e elaborarem um *storyboard*, de modo a planejar a animação proposta na atividade **3**.

- d)** Confira se os membros estão bem encaixados e se eles podem ser movimentados com facilidade. Se necessário, faça ajustes neles.



ILUSTRAÇÕES: JORGE ZAIBA/ARQUIVO DA EDITORA

- 2.** Agora que seu boneco está pronto, é hora de experimentar movimentos e expressões. Coloque-o sobre a mesa e teste diferentes posições: sentado, em pé, correndo, pulando, levantando um braço ou fazendo alguma expressão corporal. Observe quais movimentos funcionam bem e quais são mais difíceis de fazer. Em seguida, fotografe ou desenhe em seu caderno pelo menos três dessas posições, registrando como a personagem pode se movimentar. Compartilhe com seus colegas e conversem sobre quais movimentos poderiam aparecer em uma história.



©20THCENTRO/COURTESY EVERETT COLLECTION/FOTOARENA

O diretor Wes Anderson manipulando o boneco de sua animação em *stop-motion* *O fantástico Sr. Raposo*, nos Estados Unidos, em 2008.

162

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes componham suas histórias com base na técnica do *storyboard*. Oriente-os a criar quadros em folhas de papel sulfite para produzir seus *storyboards*.

3. Agora que você e seu colega já criaram as personagens e o *storyboard*, é hora de produzir o filme. Para isso, vocês precisarão de um cenário, dos bonecos e de uma câmera fotográfica.

- a)** Onde se passa a história? Pensem em como produzir o cenário. Ele pode ser feito com materiais diversos, como papéis coloridos ou pintados, a própria massa de modelar ou objetos de verdade. Experimentem as possibilidades! Observe o exemplo mostrado na imagem.



Cenário e personagens para um filme de *stop-motion* produzidos por estudantes do colégio Santa Marcelina, de Belo Horizonte, em Minas Gerais, em 2010.

A. Observe na imagem como um cenário pode ser simples. Nesse caso, um fundo azul foi o suficiente para representar o mar.

B. Perceba também as cores utilizadas. Note que tanto nos cenários como nas personagens o azul predomina. Isso dá uma identidade visual à cena.

3. a) a c) Respostas pessoais. Oriente os estudantes a retomarem os *storyboards* que produziram para executarem o planejamento que fizeram das várias etapas desta atividade.

163

• A atividade **3** convida os estudantes a produzirem uma animação em *stop-motion*. Com isso, eles mobilizam recursos tecnológicos digitais, experimentam diferentes formas de expressão artística, realizam criações individuais e coletivas, dialogam sobre as produções, experimentam projetos temáticos e exploram recursos digitais na criação artística. Dessa forma, são desenvolvidas as **Competências específicas de Arte 5 e 8**.

• O trabalho proposto na atividade **3** deve ser feito de maneira coletiva. Portanto, o primeiro passo é definir a função de cada um na produção.

• Chame a atenção dos estudantes para a quantidade de fotografias necessária para a produção do *stop-motion* e peça a eles que pensem em ideias para a produção do cenário e nos materiais utilizados para isso.

• A atividade convoca os estudantes a criarem um filme, considerando o boneco confeccionado nas atividades propostas nas páginas **160 a 162**. Caso tenham realizado *storyboards*, como sugerido, podem utilizá-los como base para a animação.

• Incentive-os a observar o exemplo apresentado na página e pensar como confeccionarão os cenários. Comente que podem utilizar materiais diversos, como cartolina, papelão e retalhos de tecido.

(Continua)

(Continuação)

- Peça-lhes que não movimentem os bonecos de forma brusca para que eles não sejam prejudicados e alterem suas formas. Os estudantes devem pensar nas cenas a serem fotografadas, criando sequências que serão animadas posteriormente. Portanto, devem ser cuidadosos quanto à viabilidade das ações, considerando que terão de executá-las utilizando o boneco.
- Relembre-os que quadro a quadro significa a sequência de fotos tiradas a cada movimento da personagem

- Para o item **b**, é essencial reforçar aos estudantes a necessidade de um ponto fixo para a câmera, visto que a ideia é criar movimento com as personagens e o cenário, mas mantendo a câmera com foco fixo. Toda a exploração de posicionamento e de ângulos deve ser feita diretamente nas personagens e nos objetos, e não na câmera.

- O item **c** refere-se à organização e à edição das imagens em uma ordem sequencial e à organização do espaço. Explique para os estudantes que a edição pode ser feita em qualquer editor de imagem e vídeo; inclusive, há diversos aplicativos que permitem essa edição.

- Incentive os estudantes quanto ao uso de músicas, sonoplastias diversas e outros efeitos para enriquecer a produção. Leia com eles o exemplo do diálogo para que se inspirem na criação dos próprios diálogos na composição para a dublagem, bem como efeitos sonoros pertinentes.

- Apresente ferramentas acessíveis e simples de edição de vídeo que permitam aos estudantes a compreensão do processo básico de montagem de uma animação. O foco deve estar em reforçar a relação entre os quadros capturados e a criação da ilusão de movimento.

- b)** Para fotografar os movimentos de suas personagens, posicione a câmera de maneira fixa e explorem ângulos e enquadramentos. Se possível, utilizem um suporte para manter a câmera parada.



Produção de *stop-motion* com brinquedos, em Kropyvnytsky, Ucrânia, 2018.

- c)** Para editar o resultado, organizem as imagens na sequência desejada. Isso pode ser feito por meio de diversos programas de edição de vídeo gratuitos e fáceis de utilizar. Seguindo as orientações do professor, busquem aplicativos que possam ser utilizados nessa fase do processo.

Muitos programas de edição permitem a inclusão de áudios. Pensando nisso, vocês também podem inserir um diálogo entre as personagens.

Para isso, criem um texto curto, que pode ser composto de uma pergunta e uma resposta. Escrevam as falas das personagens em uma folha, conforme o exemplo a seguir.

Personagem 1: Olá, Liz, vamos caminhar pelo pátio?

Personagem 2: Oi, Carol, vai ser ótimo caminhar com você!

Depois, decidam quem vai dublar cada personagem e gravem as vozes separadamente. No momento da edição, adicionem os áudios de dublagem e verifiquem se som e imagem estão aparecendo no momento certo, conforme planejaram. Lembrem-se de que vocês podem realizar diversos testes até decidirem qual áudio utilizar na edição final.

4. Resposta nas **orientações ao professor**.

4. Com os filmes prontos, é hora de os grupos organizarem uma mostra para que todos assistam ao que foi produzido. Essa mostra é uma oportunidade de valorizar o trabalho coletivo, compartilhar ideias e aprender uns com os outros. Confira algumas orientações a seguir.

INFOGRÁFICO CLICÁVEL SALA DE CINEMA

- É importante divulgar o evento. Para isso, produzam cartazes com os nomes dos filmes, o local, a data e o horário da exibição. Os cartazes podem ser coloridos e criativos, chamando a atenção das pessoas que circulam pela escola. Além disso, vocês podem escrever convites para entregar às outras turmas, aos demais professores e até aos familiares, convidando-os para prestigiar os trabalhos.
- Também é preciso pensar no espaço onde os filmes vão ser exibidos. É importante que ele tenha cortinas ou algum recurso para diminuir a entrada de luz e deixar a sala escura, como em um cinema. Também é necessário providenciar cadeiras suficientes para todos os convidados. Ao organizarem as cadeiras, garantam que todos tenham boa visão da tela. Se possível, testem os equipamentos antes, para evitar imprevistos no dia da mostra.
- Planejem a programação da mostra, decidindo a ordem em que os filmes serão exibidos. Vocês podem organizar começando pelos mais curtos e terminando com os mais longos ou de acordo com os temas, por exemplo. É interessante que alguém da turma faça uma fala de abertura, explicando o objetivo da atividade e dando boas-vindas ao público.
- Escolham dia e horário em que outras turmas e convidados possam assistir. Ao final da exibição, pode ser realizada uma roda de conversa entre os autores dos filmes e o público, em que todos poderão fazer perguntas e comentários. Essa troca ajuda a perceber como cada obra foi recebida pelos espectadores.
- Lembrem-se de que esse é um trabalho em grupo. Todos devem participar da organização: uns podem cuidar da divulgação, outros, da preparação do espaço, e outros vão cuidar da abertura do evento. Essa divisão garante que todos tenham um papel importante no sucesso da mostra.

Imagem representando a fachada de um cinema. 



SIMPLY AMAZING/SHUTTERSTOCK

165

Respostas

4. Resposta pessoal. Esta atividade leva os estudantes a realizarem a ação educativa conceitual de **apreciar**; as ações educativas atitudinais de **participar, cooperar e socializar**; e a ação educativa comportamental audiovisual de **assistir**.

• Explique a eles o que é uma mostra e oriente-os a se basear nos itens **a** a **e** para organizarem juntos uma mostra dos filmes. Conversem sobre como divulgá-la e o que deve constar em um cartaz de divulgação de mostra. Para isso, defina com eles questões como:

- Qual será o dia da mostra? E o local?
- Qual será o título da mostra e o que será ressaltado nele?
- Para quem a mostra será divulgada?
- A ordem em que os filmes serão exibidos obedecerá a algum critério de temática, formato ou duração?

• Toda a organização da mostra deve ser coletiva e cada estudante ou grupo deve ter sua função definida. Se a escola permitir, os filmes podem ser exibidos para estudantes de outras turmas, bem como para toda a comunidade escolar. Isso pode ser feito na forma de um projeto integrado ao trabalho de professores de outros componentes e outras turmas. No tópico **O trabalho com projetos interdisciplinares**, da parte geral do **Suplemento do professor**, há mais informações para desenvolver um projeto assim.

Saberes integrados

Conversem sobre como divulgar a mostra. Isso pode ser feito de maneira integrada ao componente curricular de **Língua Portuguesa**, explorando gêneros como cartazes e folhetos de divulgação. Lembre os estudantes de que, além de uma forma de expressão artística, cartazes e folhetos podem ser utilizados de maneira informativa. Nesse sentido, converse com a turma sobre o que deve ter no material de divulgação, como imagens e textos verbais, de modo a transmitir as principais informações de maneira atrativa e persuasiva.

1. Objetivo

- Reconhecer relações entre arte e tecnologia.

Como proceder

- Leve os estudantes a refletirem acerca do que é tecnologia. Eles devem compreender que ela não é necessariamente digital, mas se refere a qualquer ferramenta facilitadora das atividades humanas. Portanto, a frase incorreta é a primeira: “A relação entre arte e tecnologia começou apenas no século 21, com a invenção da televisão e do computador”.
- Converse com a turma sobre os conhecimentos adquiridos durante os estudos da unidade, de modo a perceberem que todas as invenções apresentadas ligadas a imagens em movimento são soluções tecnológicas.

2. Objetivo

- Identificar os aparelhos ópticos desenvolvidos no século XIX e explicar o funcionamento deles.

Como proceder

- Os estudantes devem recorrer ao conteúdo do livro, principalmente das páginas 130 a 132, e às experiências de aula. Incentive-os detalhar a descrição e, se necessário, retome com a turma esse assunto, verificando o que precisa ser reexplicado. Caso julgue necessário, oriente os estudantes a escreverem um resumo sobre as atividades que realizaram relativas ao tema, expondo experiências pessoais.

O QUE VOCÊ ESTUDOU?

Faça as atividades no caderno.

1. As frases a seguir tratam da relação entre arte e tecnologia. Qual delas está errada? Reescreva-a no caderno, corrigindo-a.

A relação entre arte e tecnologia começou apenas no século 21, com a invenção da televisão e do computador.

Hoje em dia, alguns artistas visuais usam novas tecnologias em suas obras, como o *video mapping* e o holograma.

2. Escreva no caderno os nomes dos aparelhos ópticos mostrados a seguir e como era o funcionamento de cada um deles.

A.



SSPL/UG/BRIDGEMAN IMAGES/EASY MEDIABANK - MUSEU NACIONAL DA CIÊNCIA E DA MÍDIA, BRADFORD

1. Resposta:

A alternativa incorreta é “A relação entre arte e tecnologia começou apenas no século 21, com a invenção da televisão e do computador”. Uma possibilidade de torná-la correta é: “Arte e tecnologia sempre estiveram relacionadas, e a tecnologia de cada época muda a forma como produzimos e consumimos Arte”.

B.



BIBLIOTECA DO CONGRESSO, WASHINGTON, D.C.

2. Resposta: A. Praxinoscópio; B. Fenacístoscópio; C. Cinetoscópio. As legendas das imagens não foram inseridas para não comprometerem a realização da atividade.

Imagens sem proporção entre si.

C.



SSPLUGETTY IMAGES - MUSEU NACIONAL DA CIÊNCIA E DA MÍDIA, BRADFORD

2. a) Resposta pessoal. Incentive os estudantes a recorrerem às experiências em aula, assim como à leitura do texto.

3. Respostas: Espera-se que os estudantes reescrevam a frase a) completando a lacuna com o nome de Eadward Muybridge e a frase b) completando com o nome de Étienne-Jules Marey.

a) Escolha um dos aparelhos ópticos e explique a um colega como ele funciona.

EXPLICAR A UM COLEGA

4. Resposta: Espera-se que os estudantes expliquem os processos, apontando que o *stop-motion* é feito pela captura quadro a quadro dos movimentos. Ele pode ser assistido na televisão, no cinema, no celular etc. Já o *flipbook* é feito com desenhos em páginas sequenciais que, quando passadas rapidamente, geram a impressão de movimento do desenho.

3. As frases a seguir tratam sobre a técnica da cronofotografia. Leia-as e, no caderno, reescreva-as completando as lacunas com o nome de seu respectivo inventor.

Étienne-Jules Marey.

Eadward Muybridge.

- a) Nessa técnica, inventada por ■, eram utilizadas várias câmeras, uma ao lado da outra, para fotografar as diferentes fases de um movimento.
- b) Nessa técnica, inventada por ■, era utilizado apenas um instrumento que era capaz de fotografar várias passagens de uma cena em uma única imagem.

4. Escreva no caderno um resumo explicando como é o funcionamento do *stop-motion* e do *flipbook*. Como eles são produzidos? Como é possível assistir aos resultados?

RESUMO

167

(Continuação)

a reler os textos que acompanham essas imagens, de modo que compreendam a relação entre as várias fases de um movimento na técnica de Muybridge e as várias passagens de uma cena em uma imagem única na técnica de Marey.

4. Objetivo

- Diferenciar *stop-motion* de *flipbook*, descrevendo seus processos.

Como proceder

- Retome com os estudantes as produções feitas por eles, que podem lhes dar base para compor

as respostas. Depois disso, oriente-os a descrever o processo das produções, auxiliando-os a identificar as palavras-chave para compor um resumo claro e objetivo. A estratégia de estudo **Resumo** ajuda a desenvolver nos estudantes habilidades de interpretação de textos, síntese e escrita. Nos momentos em que o uso dessa estratégia for sugerido neste volume, destaque aos estudantes que registrar as ideias principais e pesquisar o significado de palavras que considerem difíceis contribui para uma melhor compreensão textual e favorece a elaboração de resumos claros e organizados.

• Proponha aos estudantes que utilizem a estratégia **Explicar a um colega**. Auxilie-os a se organizarem em pequenos grupos e oriente-os a respeitar o turno de fala de cada um. Após as explicações, proponha um diálogo com perguntas e reflexões. Essa estratégia incentiva o desenvolvimento da síntese, do raciocínio e da capacidade de relacionar conteúdos, além de favorecer a comunicação e a socialização entre os estudantes. Incentive-os a refletir individualmente sobre o conteúdo estudado e, em seguida, organize-os em duplas. Cada estudante deverá ter seu momento para explicar ao colega o que compreendeu. Após as duas explicações, oriente-os a dialogar, compartilhando dúvidas e construindo, juntos, novas reflexões sobre o tema. Caso ainda surjam questões não resolvidas, promova uma discussão coletiva com a turma, a fim de aprofundar a compreensão.

3. Objetivo

- Relacionar as diferentes técnicas de cronofotografia ao seu respectivo inventor.

Como proceder

- Retome com os estudantes o conteúdo relacionado à cronofotografia, pedindo-lhes que observem as imagens das páginas **133** e **134**, respectivamente, tentando relacioná-las ao tipo de técnica de cronofotografia abordada nas frases. Caso ainda perceba dúvidas, oriente-os

(Continua)

1. Objetivo

- Reconhecer elementos relacionados à produção cinematográfica.

Como proceder:

- Incentive os estudantes a observarem as imagens e lerem as legendas, buscando relacioná-las a seus conhecimentos prévios. Nesse processo, oriente-os a tentar descrever tudo o que identificam em cada imagem, buscando lembrar as funções dos elementos que reconhecerem.
- Incentive-os a retomar também as experiências que tiveram no decorrer das atividades práticas deste volume. Para o item **a**, lembre-os dos *storyboards* que eles mesmos já criaram no decorrer do ano, de modo a relembrarem as características desse elemento. Incentive-os também a se lembrarem dos demais elementos representados nas imagens.
- Ao cotejar as respostas das questões **b** e **c**, verifique se algum dos elementos foi menos citado ou que os estudantes se lembrem menos. Nesse caso, busque promover uma retomada da unidade **1**, principalmente nas páginas que abordam o elemento citado.

Respostas

1. c) Resposta: Espera-se que os estudantes retomem os conhecimentos adquiridos na unidade **1** deste volume. *Chroma key*: modificar o fundo de uma imagem; *câmera*: filmar; *iluminação*: iluminar a cena filmada, podendo provocar diferentes efeitos e atmosferas; *bullet time*: dar efeito de câmera lenta a um objeto, enquanto a câmera o circunda; *storyboard*: estabelecer a ordem das cenas e auxiliar no momento da gravação.

O QUE VOCÊ JÁ APRENDEU?

Faça as atividades no caderno.

1. Observe as imagens a seguir para responder ao que se pede.

A.



Estúdio de filmagem.

B.



Aparelho utilizado para efeitos especiais.

C.



Pessoa fazendo desenhos com quadros em sequência.

D.



Ator utilizando roupa com sensores de movimento.

a) Identifique qual das imagens apresenta um *storyboard*.

1. a) Resposta: A imagem **C** apresenta um *storyboard*.

b) Escreva no caderno o nome de algum elemento cinematográfico presente em uma das imagens anteriores. **1. c) Resposta nas orientações ao professor.**

c) Explique aos colegas qual é a função do elemento escolhido.

1. b) Resposta: Espera-se que os estudantes citem algum dos seguintes elementos: *chroma key*; *câmera*; *iluminação*; *bullet time*; *storyboard*; *captura de movimento*.

2 e 3. Respostas nas **orientações ao professor**.

2. Copie no caderno as frases corretas sobre fotografia.

- Não pode ser considerada uma forma de arte, pois é produzida por uma máquina.
- As experiências e descobertas sobre essa técnica são da década de 1820. Nesse período, diversos pesquisadores procuravam uma maneira de registrar imagens por meio do uso de chapas fotossensíveis.
- A fotografia *Vista de uma janela de Gras*, feita por Niépce, em 1826, é considerada o primeiro registro fotográfico da história.

3. Descobrimos neste volume que podemos montar composições fotográficas. Sobre a definição de composição, copie no caderno as respostas que estão de acordo com o que estudamos.

- Composição é a maneira pela qual os elementos são organizados em uma imagem, menos em fotografia, pois esta é uma captação fiel da realidade.
- Pode-se entender que a composição é a maneira pela qual os elementos são organizados em uma imagem.
- A composição pode ser obtida de maneiras variadas. O que se busca é dispor os elementos de modo que a imagem, como um todo, faça sentido e os elementos tenham relação uns com os outros.

4. Escreva um resumo, no caderno, explicando o que você aprendeu sobre o cinema.



5. Copie a frase a seguir no caderno, completando-a com o termo correto.

■ é o ofício de escrever roteiros para serem encenados, seja no teatro, no cinema, seja na televisão.

5. Resposta: A **dramaturgia**.

- A direção

- O coreógrafo

4. Resposta: É importante que os estudantes saibam que o cinema é uma invenção do século XIX, que consiste em uma sequência de imagens que geram

- A atuação a ilusão de movimento. Com base nesse conhecimento
- A dramaturgia inicial, é importante

observar o conhecimento desenvolvido por eles e os pontos que identificam.

6. Pensando nas relações entre arte e tecnologia, redija listas do que você estudou sobre cada um dos tópicos a seguir.

- Invenção e elementos da fotografia.

- Arte plugada.

- Tecnologias de reprodução de música.

- Animação.

6. Sugestões de respostas: Invenção da fotografia: câmara escura, daguerreótipo, luz, planos, ângulos, composição, fotomontagem; Arte plugada: artistas multimídia, videoperformances, *morphing*, projeções; Tecnologias de

reprodução de música: rádio, *streaming*, cultura do videoclipe; Animação: cinetoscópio, praxinoscópio, taumatoscópio, tira de animação, *stop-motion*, *flipbook*.

169

(Continuação)

levando-os a se lembrarem dos tipos de produções em que os roteiros são elaborados. Questione-os sobre elementos como os diálogos, as falas e ações dos personagens e a descrição das cenas.

6. Objetivo

- Listar conceitos estudados sobre a relação entre arte e tecnologia.

Como proceder:

- Com esta questão, peça aos estudantes que exemplifiquem algumas relações entre arte e tecnologia. Para isso, eles

devem tomar como base o próprio repertório cultural. Procure ampliar a discussão baseando-se no que for sugerido pelos estudantes, como cinema, jogos digitais ou vídeos. Espera-se que, com base na discussão e no compartilhamento de experiências, consigam apontar que a arte e a tecnologia estão diretamente relacionadas.

Respostas

2. As experiências e descobertas sobre essa técnica são da década de 1820. Nesse período, diversos pesquisadores procuravam uma maneira de registrar

2. Objetivo

- Identificar o processo de surgimento da fotografia.

Como proceder:

- Retome os conteúdos sobre fotografia, se possível, levando imagens relacionadas ao início dessa técnica e aos procedimentos que produziram as primeiras fotos. Pergunte aos estudantes se eles se lembram de outras informações sobre a fotografia.

3. Objetivo

- Definir o conceito de composição.

Como proceder:

- Retome com os estudantes o conceito de composição. Questione-os sobre os trabalhos desenvolvidos ao longo do ano. Peça-lhes que expliquem, por exemplo, o conceito de enquadramento e ângulo, refletindo como elementos como esses auxiliam na composição de uma foto.

4. Objetivo

- Relatar os conteúdos apreendidos sobre cinema.

Como proceder:

- Peça aos estudantes que leiam os resumos oralmente e liste na lousa os pontos mais relevantes que eles indicaram a respeito da história do cinema. Enquanto escreve, peça-lhes que expliquem por que cada item listado é importante.

5. Objetivo

- Definir o conceito de dramaturgia.

Como proceder:

- Retome com os estudantes o conceito de dramaturgia,

(Continua)

imagens por meio do uso de chapas fotossensíveis. A fotografia *Vista de uma janela de Gras*, feita por Niépce, em 1826, é considerada o primeiro registro fotográfico da história.

3. Pode-se entender que a composição é a maneira pela qual os elementos são organizados em uma imagem. A composição pode ser obtida de maneiras variadas. O que se busca é dispor os elementos de modo que a imagem, como um todo, faça sentido e os elementos tenham relação uns com os outros.

1. Objetivo

- Identificar conteúdos sobre a era do rádio no Brasil.

Como proceder:

- Solicite aos estudantes que apresentem oralmente suas respostas, compartilhando-as com os colegas e comparando os conteúdos assimilados para retomarem os tópicos abordados. Se necessário, retome com eles os assuntos relacionados à era do rádio no Brasil.

2. Objetivo

- Delimitar o conceito de multimídia.

Como proceder:

- Leve os estudantes a se lembrarem dos artistas e das obras estudados em relação à multimídia. Em seguida, retome as obras abordadas, lembrando com eles os conteúdos estudados por meio das imagens. Nesse processo, a fim de identificarem a alternativa correta, dois pontos importantes a serem lembrados são a integração de diferentes linguagens e o uso de tecnologias digitais.

3. Objetivo

- Identificar como as novas tecnologias estão associadas à dramaturgia.

Como proceder:

- Incentive os estudantes a lerem as alternativas, buscando identificar o que há de incorreto em cada uma delas, de modo a encontrar a correta. Para aprofundar o conteúdo, após o cotejo das respostas, pergunte a eles como a dramaturgia ocorre na televisão e no rádio, a fim de retomar as características de ambos os meios de comunicação. Para isso, faça duas colunas na lousa, referentes aos dois meios, e liste as características de cada um deles. Convide alguns estudantes para anotá-las na lousa. Por fim, compare com eles as semelhanças e as diferenças entre a dramaturgia na televisão e no rádio.

HORA DO TESTE



QUESTÃO 1 Resposta: Alternativa C. Habilidade da BNCC: EF15AR13.

Nesse período, as músicas e os programas de rádio eram feitos ao vivo. Na década de 1940, além das atrações musicais, havia as radionovelas, os programas esportivos e os *shows* de calouros, considerados formas de diversão popular.

A qual assunto estudado a frase anterior se refere? Copie no caderno a alternativa correspondente.

- A.** Fotografia. **B.** Cinema. **C.** Era do rádio. **D.** Animação.

Questão 2 Resposta: Alternativa B. Habilidades da BNCC: EF15AR23 e EF15AR26.

Sobre arte multimídia, copie no caderno a alternativa correspondente à opção correta.

- A.** São criações artísticas em música em que se usam materiais alternativos, como latões, sacos plásticos, entre outros.
- B.** São criações artísticas em que se usam diferentes materiais e ferramentas, incluindo as novas tecnologias digitais para criar obras de arte.
- C.** São criações artísticas em dança e música.
- D.** São criações artísticas feitas sempre em papel.

Questão 3 Resposta: Alternativa C. Habilidade da BNCC: EF15AR18.

Copie no caderno a letra correspondente à frase correta em relação à dramaturgia e às novas tecnologias.

- A.** A dramaturgia não está presente nas telenovelas nem no teatro.
- B.** Nas radionovelas, não havia recursos de imagens, ou seja, atrizes e atores eram proibidos de fazer movimentos enquanto falavam.
- C.** As telenovelas contam com recursos de imagem e de som. Elas são um gênero televisivo, bastante popular no Brasil, em que a dramaturgia é muito importante.
- D.** Só existe dramaturgia nas telenovelas.



Quando as histórias do jovem Hugo Cabret e do dono de uma loja de brinquedos se cruzam, muitos segredos vêm à tona. Conheça mais a obra do diretor Martin Scorsese em um filme premiado, que dialoga com temas sobre o início da história do cinema.

A INVENÇÃO de Hugo Cabret, de Martin Scorsese. Estados Unidos, 2011 (127 min).

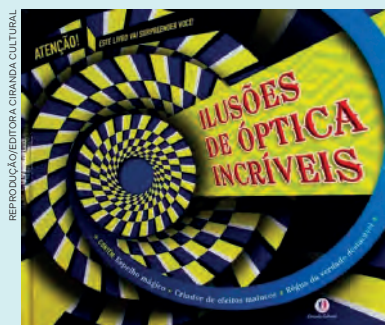
Algumas tecnologias são tão presentes em nossas vidas que até parece que elas sempre estiveram por aí. Fato é que foram inventadas por pessoas que estudaram muito para descobrir como criá-las. Nesse livro, você também pode fazer descobertas enquanto explora o universo das máquinas e invenções humanas.



ROONEY, Anne. 500 fatos fantásticos sobre as invenções. São Paulo: Pé da Letra, 2020.

- Com base nas sugestões apresentadas de livros e nas produções audiovisuais sugeridas na seção, utilize esses conteúdos como introdução ou aprofundamento de temas, criando roteiros de leitura partindo da apreciação dos conteúdos. Para isso, é possível criar leitura guiada, contação de histórias, roda de conversas, ilustrações sobre os temas abordados ou até mesmo exposições culturais sobre o livro.

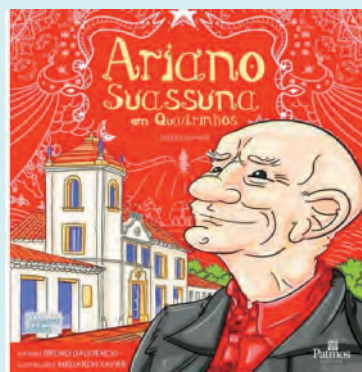
• Aproveite as sugestões de leitura apresentadas na página para retomar e aprofundar os conteúdos explorados no decorrer das unidades. A inclusão desses livros favorece o contato com diferentes formas de linguagem, contribuindo para o repertório cultural e propiciando uma aprendizagem mais significativa. Ao relacionar os temas estudados a obras literárias, é possível incentivar o senso crítico e o envolvimento da turma na pesquisa e leitura.



Você acredita em tudo o que vê? Ao ler esse livro, você vai duvidar dos próprios olhos, confundindo sua visão e criando ilusões de óptica surpreendentes.

BAGGALEY, Clare. *Ilusões de óptica incríveis*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2012.

Conhecer a trajetória de uma personalidade como Ariano Suassuna, que retratou tão bem a vida do povo brasileiro, é uma oportunidade única. Ainda mais se for de modo divertido, como nessa história em quadrinhos!



GAUDÊNCIO, Bruno. *Ariano Suassuna em quadrinhos*. Ilustrações de Megaron Xavier. João Pessoa: Patmos, 2015.



Esse guia está cheio de atividades, informações e dicas pertinentes sobre o uso seguro e divertido da internet.

INTERNET segura: divirta-se e aprenda a usar a internet de forma segura! 2. ed. CERT.br; NIC.br; CGI.br, out. 2022. Disponível em: <https://internetsegura.br/pdf/guia-internet-segura.pdf>. Acesso em: 12 set. 2025.

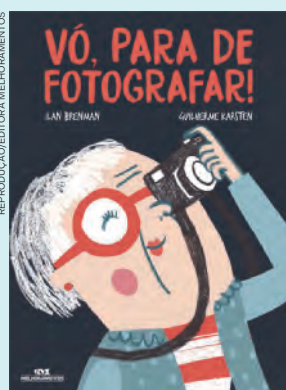
- Chame a atenção dos estudantes sobre a necessidade do uso ético e seguro das tecnologias digitais. Aproveite as sugestões desta seção para abordar o tema com eles.

A tecnologia como uma forma de aproximar cada vez mais as pessoas é a proposta desse filme, que apresenta uma família unida que vive aventuras e passa por muitos obstáculos criados pelo antagonista da história.

PLACA mãe, de Igor Bastos. Brasil, 2023 (105 min).



REPRODUÇÃO/ESPAÇIAL FILMES



REPRODUÇÃO/EDITORIA MELHORAMENTOS

A fotografia pode ser um modo de registrar momentos com as pessoas de que gostamos.

Isso é o que pensa a avó que conhecemos nesse livro. E você, o que acha?

BRENNMAN, Ilan. *Vó, para de fotografar!* São Paulo: Melhoramentos, 2017.

Animações quadro a quadro podem ser desenhadas direto em um aparelho digital, e alguns *sites* e aplicativos podem facilitar essa criação por meio de ferramentas desenvolvidas especificamente para isso. Nesse *site*, você pode pesquisar mais esse assunto e descobrir como começar suas animações inteiramente digitais.



REPRODUÇÃO/FLIPACLIP

FLIPACLIP. Disponível em: <https://flipaclip.com/pt/>. Acesso em: 18 jul. 2025.

- Além das propostas indicadas na página, incentive os estudantes a, com a supervisão de adultos responsáveis, pesquisarem mais indicações de livros, filmes, *sites* e locais para visitar. Desse modo, mais do que aprofundar o conteúdo, busca-se ampliar o repertório deles e incentivá-los a fruir produções culturais.

- Aproveite a última sugestão da página para propor uma visita guiada a algum museu ou centro cultural da região onde a escola está localizada que realize exposição de fotografias. Caso não tenha como fazer isso presencialmente, é possível levar os estudantes ao laboratório de informática, a fim de explorar *sites*, como o do Instituto Moreira Salles, proposto na página.



Conheça diversas técnicas para produzir animações, desde sua invenção até o início do uso do computador. O livro ilustrado também aborda personagens famosos de animação e é acompanhado de um caderno de atividades para exercitar a criatividade.

COELHO, Raquel. *A arte da animação*. São Paulo: Formato, 2019.

A vida de Abobrinha muda completamente depois que ele vai morar em um orfanato com várias crianças. O filme, feito com a técnica de animação *stop-motion*, ganhou vários prêmios importantes de cinema.



MINHA vida de Abobrinha, de Claude Barras. França, 2017 (66 min).

Visite o *site* do Instituto Moreira Sales para conhecer obras de diversos artistas ligados à fotografia. No acervo fotográfico do *site*, você vai encontrar fotografias antigas e atuais, podendo buscar diretamente pelo nome do artista que quer pesquisar ou apenas navegar entre as imagens para conhecer novas referências.



FOTOGRAFIA. Instituto Moreira Salles. Disponível em: <https://ims.com.br/acervos/fotografia/>. Acesso em: 18 jul. 2025.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira (org.). *Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2012.

Com o objetivo de estabelecer uma aprendizagem significativa com relação à imagem, a obra apresenta a proposta triangular pautada em contextualização, apreciação e produção, além de propor um pensamento crítico sobre a imagem e seus usos.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 28 jul. 2025.

Documento regulamentador que aponta quais são as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas nas escolas brasileiras públicas e particulares de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio.

BRASIL. Ministério da Educação. *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*. Brasília: MEC: SEB: Dcei, 2013.

Esse documento normativo traz princípios a serem seguidos em todas as etapas da Educação Básica, passando pelo Ensino Fundamental I – Anos Iniciais até o Ensino Médio.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 12. ed. São Paulo: Global, 2012.

O livro, sob a forma de verbetes classificados por ordem alfabética, expõe os mais diversos temas da cultura popular brasileira.

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. *De tramas e fios: um ensaio sobre música e educação*. São Paulo: Unesp; Rio de Janeiro: Funarte, 2008.

Um debate sobre educação musical baseado na compreensão de hábitos e condutas que regem a sociedade nos mais diversos períodos e contextos.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

O autor apresenta uma reflexão sobre a relação entre educadores e educandos, elaborando propostas de práticas pedagógicas orientadas por uma ética a fim de desenvolver autonomia, capacidade crítica e valorização da cultura e dos conhecimentos presentes na relação educacional.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

Um livro resultante do debate sobre o ensino da cultura visual e o papel da Arte na educação. Os debates gerados pelo autor buscam compreender a cultura visual de nossa época.

JAPIASSU, Ricardo. *Metodologia do ensino de teatro*. Campinas: Papirus, 2009.

Esse livro é dividido em duas partes: na primeira, o autor aborda o teatro como trabalho pedagógico na Educação Infantil; na segunda, sua análise desloca-se para o teatro no Ensino Fundamental.

MARQUES, Isabel A. *Ensino de dança hoje: textos e contextos*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2018.

Escrito no contexto da consolidação do ensino de Arte como componente curricular obrigatório pela LDB nº 9394/96, a autora propõe uma reflexão sobre o ensino de dança na educação brasileira.

SÁ, Ivo Ribeiro de; GODOY, Kathya Maria Ayres de. *Oficinas de dança e expressão corporal para o ensino fundamental*. São Paulo: Cortez, 2009.

O livro propõe a aplicação de atividades práticas da linguagem da dança que podem ser desenvolvidas em âmbito escolar mediante quatro temas: a consciência corporal, os fatores do movimento, a comunicação e a expressividade.

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2015.

Livro voltado para a prática de ensino de Teatro e sua introdução em sala de aula por meio do lúdico dos jogos teatrais.

TINHORÃO, José Ramos. *História social da música popular brasileira*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

O livro traz aspectos da formação cultural brasileira na composição de sua música popular, explorando na pesquisa fontes diversas, como crônicas, memórias, peças de teatro, folhetins, manifestos e artigos de jornais.

VIGOTSKI, Lev S. *Pensamento e linguagem*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

O livro apresenta a teoria do desenvolvimento intelectual com base na relação pensamento e linguagem, que, para o autor, corresponde ao elemento central do processo de desenvolvimento intelectual.

SUPLEMENTO DO PROFESSOR



APRESENTAÇÃO

Os conhecimentos de Arte são fundamentais para a formação de cidadãos com uma postura ativa na sociedade, que conseguem refletir de forma crítica e consciente.

Com essa visão, desenvolvemos esta coleção com o objetivo de oferecer uma ferramenta de apoio que proporcione a professores e estudantes uma abordagem ampla e integrada dos conteúdos, promovendo o protagonismo estudantil no processo de aprendizagem.

Ao longo do desenvolvimento dos conteúdos, a coleção estabelece conexões entre os temas abordados e o cotidiano dos estudantes, valorizando os saberes que eles já construíram com base em suas experiências. Dessa forma, os conteúdos são trabalhados para que os estudantes participem ativamente na construção dos conhecimentos e possam relacionar esse aprendizado ao seu papel na sociedade.

Nessa perspectiva de ensino, o papel do professor se transforma: ele deixa de ser apenas um transmissor de conhecimentos e passa a atuar como mediador, orientando os estudantes em sua trajetória de aprendizagem.

Com base nesses princípios e com a intenção de apoiar o trabalho docente em sala de aula, apresentamos as **orientações ao professor**, na primeira parte deste livro, e agora este **Suplemento do Professor**. Nele, o educador encontra informações sobre a organização da coleção, tanto do **Livro do Estudante** quanto do **Livro do Professor**, explicações sobre a estrutura da BNCC, subsídios sobre diferentes instrumentos de avaliação, fundamentos teóricos-metodológicos da coleção, plano de desenvolvimento anual, com apresentação do quadro de conteúdos, habilidades e competências, além de sugestões de cronogramas, entre outros recursos.

SUMÁRIO

Conhecendo a coleção	III
Estrutura do Livro do Estudante	III
Estrutura do Livro do Professor	IV
A Base Nacional Comum Curricular (BNCC)	V
Os temas contemporâneos transversais	X
Relações entre os componentes curriculares	XI
O trabalho com projetos interdisciplinares	XII
Avaliação	XIII
Avaliação diagnóstica	XIV
Avaliação formativa	XIV
Avaliação somativa	XIV
Sugestões de instrumentos de avaliação	XV
Relatório individual de acompanhamento da aprendizagem	XV

O ensino de Arte	XVI
Fundamentos teórico-metodológicos	XVI
Proposta pedagógica da coleção	XVI
A prática docente	XVII
Cultura de paz e combate ao <i>bullying</i>	XVIII
Estratégias de ensino	XVIII
Estratégias de aprendizagem	XX
Estratégias inclusivas	XX
Uso adequado de tecnologias digitais	XXI
Sequências didáticas e planejamento de rotina	XXII
Plano de desenvolvimento anual	XXIV
Quadro de conteúdos, habilidades e competências	XXIV
Sugestões de cronogramas	XXVI
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS • LIVRO DO PROFESSOR	XXVII



CONHECENDO A COLEÇÃO

Esta coleção destina-se a estudantes e professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Ela é composta por três volumes, sendo o 3º, o 4º e o 5º ano. Para o professor, é destinado um **Livro do Professor** para cada volume, com a reprodução das páginas do **Livro do Estudante** em formato reduzido, com **orientações ao professor** no entorno, e este **Suplemento do Professor**.

A coleção conta ainda com o livro digital de cada volume, tanto para o estudante quanto para o professor, que tem como objetivo atender, de forma acessível, todos os estudantes e apresentar áudios para ampliar o repertório deles, principalmente nas áreas de música e dança, e infográficos para complementarem ou ampliarem o trabalho desenvolvido no livro impresso.

Estrutura do Livro do Estudante

Os volumes desta coleção estão divididos em quatro unidades, organizadas em tópicos, seções e boxes. Essa estrutura auxilia o professor em seu planejamento diário e contribui para desenvolver a autonomia dos estudantes no processo de aprendizagem.

Os tópicos e os conteúdos são adequados à etapa de ensino e foram selecionados de acordo com as competências gerais, as competências específicas e as habilidades elencadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), assim como os temas contemporâneos transversais. A seguir, são apresentados os principais elementos que compõem a organização do **Livro do Estudante** desta coleção.

Estratégias de aprendizagem

Seção apresentada para propor aos estudantes algumas **Estratégias de estudo** e **Dicas** que poderão ser utilizadas por eles ao longo do trabalho com as unidades. As estratégias de estudo contêm orientações que podem auxiliar os estudantes a compreenderem os conteúdos e consolidarem as aprendizagens. Essas estratégias estão indicadas ao longo das unidades por meio de selos. Já as dicas dão orientações de como eles podem realizar tarefas importantes para seus estudos, estabelecendo uma rotina.

O que você já sabe?

Essa seção, presente no início de cada volume, tem como objetivo propor diferentes atividades que permitam uma avaliação diagnóstica, a fim de que o professor possa obter informações sobre os conhecimentos prévios dos estudantes referentes a determinados conceitos, vivências, noções ou conteúdos que serão trabalhados ao longo do ano letivo.

Abertura de unidade

A abertura de cada unidade traz uma imagem, e um texto introdutório escrito, além de questões no box **Conectando ideias**, que abrem espaço para o início da abordagem dos conteúdos da unidade. As questões têm como objetivo levar os estudantes a refletirem sobre a situação apresentada na imagem, explorar seus conhecimentos

prévios acerca dos conteúdos e aproximar o assunto da realidade deles.

Desenvolvimento dos conteúdos

Os conteúdos são desenvolvidos ao longo das unidades em tópicos e subtópicos. Os conceitos, geradores das vivências educacionais, são desenvolvidos de forma gradual, explorando, sempre que possível, situações contextualizadas e próximas da realidade do estudante, além de buscarem conexões com outras áreas do conhecimento e componentes curriculares.

Atividades

A seção de atividades tem ocorrência regular ao longo das unidades, aprofundando os conteúdos desenvolvidos nos temas e tópicos. São atividades variadas, que buscam desenvolver diferentes habilidades dos estudantes, como associação, identificação, análise e comparação, além do pensamento crítico, vivências, criação e argumentação. Nessa seção, busca-se também explorar os conhecimentos prévios dos estudantes, a competência leitora, a criatividade, a realidade próxima deles e os recursos tecnológicos.

Boxe Complementar

Boxe com informações complementares a respeito dos assuntos tratados no conteúdo ou referentes ao tema trabalhado.

Atitude legal

Apresenta uma atitude que os estudantes podem ter para viverem melhor em sociedade ou uma dica do que podem compartilhar com seus colegas, como uma ideia ou uma experiência vivenciada que consideram significativa.

Pelo Brasil

Esse boxe traz contextos complementares ao conteúdo desenvolvido que contemplam a diversidade brasileira, valorizando exemplos locais e regionais.

Conhecendo o artista

Boxe que apresenta aspectos da biografia e da obra de artistas em destaque na unidade, que contribuíram para a arte produzida no Brasil e no mundo.

Espaços da arte

Boxe que apresenta espaços destinados à produção, à preservação ou à exibição de arte.

O mundo que queremos

Essa seção explora os **temas contemporâneos transversais** com base em situações do cotidiano. Nela, são propostas questões que exploram uma problemática, incentivando reflexões em relação ao assunto e possíveis ações que possam instigar a conscientização da comunidade escolar ou de fora da escola sobre a situação explorada. O intuito também é apresentar possibilidades em que os estudantes exerçam protagonismo, sobretudo

envolvendo os familiares, a comunidade escolar e outras das quais façam parte.

Para fazer juntos

Seção que incentiva o protagonismo e a autonomia dos estudantes, por meio de roteiros que os orientam a realizar, passo a passo, atividades frequentemente trabalhadas na escola ou utilizarem-se de ferramentas importantes para a formação de cidadãos críticos e atuantes na sociedade. A seção também contribui para desenvolver a empatia e a cooperação ao propor trabalhos em grupo que, geralmente, resultam em uma produção individual ou coletiva.

O que você estudou?

Seção com atividades cujo objetivo é fornecer aos estudantes uma oportunidade para fazerem uma revisão e consolidarem os conteúdos abordados em cada unidade. Isso permite ao professor realizar uma avaliação formativa da aprendizagem da turma.

Para saber mais

Seção que apresenta sugestões de livros, filmes e sites que podem ser explorados pelos estudantes. Cada sugestão é acompanhada de uma sinopse. Podem ser utilizadas em momentos oportunos com os estudantes ou sugeridas para que eles conheçam em casa, com os familiares ou responsáveis.

O que você já aprendeu?

Seção presente ao final de cada volume, permite realizar uma avaliação somativa, com atividades de estruturas diversificadas, auxiliando na obtenção de informações sobre o aprendizado dos estudantes em relação aos objetivos gerais, oferecendo a eles oportunidades para consolidar as aprendizagens construídas ao longo do ano letivo.

Hora do teste

Esta seção tem o objetivo de familiarizar os estudantes com formatos de avaliação semelhantes às de exames oficiais de larga escala, embora não substitua a avaliação formativa. Após aplicar as atividades, recomenda-se que o professor analise as respostas, identifique as dificuldades, dê devolutiva à turma e proponha atividades de retomada para superar as dificuldades diagnosticadas.

Vocabulário

Boxe que apresenta o significado de palavras em destaque no texto, de acordo com o contexto abordado.

Cuidado

Boxe que tem como objetivo chamar a atenção dos estudantes para que tenham alguns cuidados e evitem riscos na realização de algumas atividades.

Referências bibliográficas comentadas

Apresenta ao final de cada volume as principais obras utilizadas para consulta e referência na produção das unidades do **Livro do Estudante**.

Ícones

Resposta oral: indica que a atividade deve ser respondida oralmente.

Resposta no caderno: indica que a atividade deve ser respondida no caderno.

Objeto digital: indica que há um objeto educacional digital que pode ser acessado por meio do livro digital.

Faixas de áudio: indica que há uma faixa de áudio que pode ser acessada por meio do livro digital.

Texto informativo: indica informações importantes sobre imagens e demais elementos do Livro do Estudante.

Estrutura do Livro do Professor

O **Livro do Professor** é organizado em duas partes. A primeira, intitulada **Reprodução do Livro do Estudante**, é composta pelas páginas do **Livro do Estudante** em tamanho reduzido, com respostas e possíveis comentários ou orientações. Nessa parte, nas laterais e nos rodapés em torno da reprodução das páginas, são apresentadas **orientações ao professor** com sugestões para o desenvolvimento dos conteúdos, das atividades e das seções, com comentários sobre o uso de diferentes estratégias de ensino e aprendizagem, sugestões de atividades complementares, sugestões de avaliação, assim como as respostas de algumas atividades. Com o intuito de facilitar a prática docente, são apresentadas ainda as principais competências gerais e específicas, habilidades e temas contemporâneos transversais, destacando como são desenvolvidos nas abordagens e atividades do **Livro do Estudante**. Em alguns momentos, para deixar mais evidente o sentido de leitura, na lateral e no rodapé de algumas páginas ímpares, são utilizadas as seguintes indicações: (Continua) e (Continuação).

Já esta segunda parte, chamada **Suplemento do Professor**, apresenta os pressupostos teóricos e metodológicos que fundamentam a coleção, além de estratégias didáticas que facilitam o planejamento do professor e seu trabalho em sala de aula. Essa parte mostra, ainda, como o **Livro do Estudante** e o **Livro do Professor** estão estruturados, o quadro de distribuição dos conteúdos do volume evidenciando as habilidades, competências e temas contemporâneos transversais da BNCC, além de sugestões de cronogramas bimestral, trimestral e semestral.

Conheça a seguir a estrutura da primeira parte deste **Livro do Professor**, que reproduz a totalidade do **Livro do Estudante** com as **orientações ao professor**.

O que você já sabe?, O que você estudou? e O que você já aprendeu?

Nessas páginas, são apresentados os objetivos das atividades dessas avaliações e orientações para que o professor possa interpretar as respostas dos estudantes, identificar suas dificuldades e auxiliá-los na compreensão dos conceitos, consolidando e recuperando a aprendizagem para que possam avançar no próprio ritmo.

Orientações de abertura de unidade

Contém um texto introdutório, destacando os principais assuntos que serão trabalhados ao longo da unidade.

Objetivos

Apresenta os objetivos que se espera que os estudantes alcancem no trabalho com a unidade e em algumas seções.

Destaques BNCC

Apresenta competências gerais e específicas, habilidades e temas contemporâneos transversais que estão sendo desenvolvidos e as relações desses elementos da BNCC com o que é abordado no **Livro do Estudante**.

Conectando ideias

Apresenta as respostas e, quando necessário, outros encaminhamentos para as questões das páginas de abertura.

Atividade preparatória

Dá sugestões de atividades alternativas para iniciar alguns conteúdos de maneira diferente das apresentadas no **Livro do Estudante**. Esse recurso auxilia o professor a adequar o planejamento de acordo com o perfil da turma.

Respostas

As respostas estão, preferencialmente, na reprodução do **Livro do Estudante**, porém, em alguns casos, foram inseridas nas **orientações ao professor** e sinalizadas como **Respostas**.

Mais atividades

São propostas de atividades diferentes das sugeridas no **Livro do Estudante**, visando complementar, aprofundar ou reforçar determinados assuntos e conceitos, fornecendo ao professor abordagens diversificadas. Algumas dessas atividades podem requerer materiais que precisarão ser providenciados com antecedência.

Saberes integrados

Evidencia relações entre conteúdos de diferentes componentes e áreas do conhecimento, e dá orientações que favorecem o trabalho interdisciplinar.

Acompanhando a aprendizagem

Sugere estratégias para que o professor avalie a aprendizagem dos estudantes em momentos oportunos.

Atitude legal

Dá orientações e sugestões para o trabalho com o boxe **Atitude legal**, presente no **Livro do Estudante**, fornecendo ao professor complementos e fundamentos relativos às atividades e aos valores abordados.

Mais estratégias

Apresenta propostas de estratégias de ensino com foco na aprendizagem que consideram as diferentes deficiências, permitindo a participação de todos os estudantes.

Amplie seus conhecimentos

Sugestões de livros, sites, filmes, entre outras referências para ampliar seus conhecimentos acerca dos conteúdos abordados na unidade.

Para saber mais

Orientações e sugestões para o trabalho com a seção **Para saber mais**.

O mundo que queremos

Orientações para trabalhar os conteúdos da seção **O mundo que queremos** do **Livro do Estudante**, com sugestões para o professor conduzir as reflexões e as atividades práticas propostas nas questões. Os **temas contemporâneos transversais** abordados são destacados, e quando pertinente é enfatizada a relação com os **objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS)** da Agenda 2030.

Referências bibliográficas comentadas

Apresenta ao final de cada volume do **Livro do Professor** as principais obras utilizadas para consulta e referência na produção das **orientações ao professor** e do **Suplemento do Professor**. As obras listadas também podem ser utilizadas para complementar e aprofundar seus conhecimentos.



A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

A publicação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), no ano de 1996, ampliou as discussões sobre a criação de um documento que normatizasse os processos de ensino-aprendizagem e os currículos da Educação Básica. Desde então, diversos documentos foram criados com esse propósito, como as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN), de 2013. A continuidade das discussões levou à consolidação das políticas educacionais em um documento norteador que foi homologado em 2018, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A BNCC define as aprendizagens essenciais que englobam habilidades e competências que se espera que os estudantes desenvolvam em cada ano ao longo de sua trajetória escolar. No entanto, ela não impõe um currículo único para todas as instituições, pois, considerando a diversidade sociocultural brasileira, cada contexto exige um currículo adaptado à sua realidade.

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil.

Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos estudantes, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília, DF: MEC, 2018. p. 57-58. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 7 ago. 2025.

Com base nas aprendizagens essenciais estabelecidas, a BNCC elencou um conjunto de habilidades específicas para cada componente curricular, que estão vinculadas a diversos objetos de conhecimento, entendidos como conteúdos, conceitos e procedimentos. Assim, a formulação das habilidades leva em conta três elementos principais: os processos cognitivos envolvidos, os objetos de conhecimento utilizados e os contextos específicos em que essas habilidades devem ser desenvolvidas, levando também em consideração a faixa etária dos estudantes.

Cada volume desta coleção foi desenvolvido e organizado para atender às habilidades previstas na BNCC, sempre em articulação com os objetos de conhecimento. Essas articulações podem ser percebidas na forma como os conteúdos são apresentados, nas abordagens adotadas, nas

questões propostas ao longo das unidades, nas seções e nas atividades. Além disso, as **orientações ao professor** destacam as relações entre habilidades, conteúdos e objetos de conhecimento, com o objetivo de apoiar o planejamento docente e garantir que o uso do livro didático contribua efetivamente para o desenvolvimento das competências indicadas pela BNCC.

A BNCC também tem o compromisso com a educação integrada do estudante, que pode ser compreendida como uma educação alinhada com a realidade de cada um e que atenda às demandas da sociedade contemporânea. Para alcançar tal compromisso, a BNCC estabelece como um dos seus fundamentos pedagógicos que “os conteúdos curriculares estão a serviço do desenvolvimento de competências” (BRASIL, 2018, p. 11). Diante disso, ela adota dez competências gerais que se interligam e perpassam por todos os componentes curriculares, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de cada componente e favorecendo o desenvolvimento de atitudes e valores essenciais para a formação cidadã.

As **orientações ao professor** desta coleção destacam as abordagens e os momentos que possibilitam desenvolver as competências gerais da BNCC. Porém, é possível desenvolvê-las utilizando diferentes estratégias e recursos, de acordo com o currículo adotado e com a realidade da turma.

A seguir, apresentamos as competências gerais da BNCC e sugestões de abordagens que auxiliam a desenvolvê-las com os estudantes.

Competências gerais e orientações

Competências gerais*	Orientações que incentivam os estudantes a:
1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Perceberem a realidade que os cerca. • Analisarem e questionarem processos do cotidiano, inclusive os que fazem parte do meio digital. • Relacionarem fatos e fenômenos com os estudos realizados. • Expressarem opiniões e debaterem temáticas.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborarem conclusões coletivas. • Verificarem e analisarem resultados. • Levantarem problemas da comunidade e proporem soluções. • Buscarem conhecimentos de diferentes áreas para explicarem fenômenos e solucionar problemas. • Proporem soluções que utilizem os meios tecnológicos. • Perceberem a construção coletiva e contínua do conhecimento científico.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecerem e valorizarem o trabalho dos artistas. • Elaborarem trabalhos envolvendo diferentes manifestações artísticas. • Conhecerem as principais manifestações artístico-culturais da região onde residem. • Conhecerem e respeitarem as manifestações artístico-culturais de diferentes localidades, regiões e países. • Identificarem elementos presentes em diferentes manifestações artístico-culturais.

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.	<ul style="list-style-type: none"> • Lerem e interpretar em linguagem matemática, como símbolos e gráficos. • Apresentarem e registrarem informações por meio de diferentes recursos, como imagens e linguagem oral. • Apresentarem às comunidades escolar e extraescolar informações relacionadas a diferentes assuntos.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Lerem informações provenientes de diferentes tecnologias. • Exporem o que compreendem sobre os diferentes meios tecnológicos pelos quais as informações podem ser divulgadas. • Confrontarem informações veiculadas em diferentes fontes, percebendo os diversos pontos de vista. • Compreenderem que há fontes confiáveis de pesquisa na internet. • Fazerem pesquisas usando diferentes meios tecnológicos.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecerem e valorizarem o papel de diferentes profissionais na sociedade. • Conversarem sobre a importância da postura ética na atuação profissional. • Conversarem sobre áreas de interesse profissional. • Conversarem com profissionais de diferentes áreas, buscando conhecer diferentes profissões. • Conversarem sobre a importância da igualdade de gênero nas profissões e no trabalho.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.	<ul style="list-style-type: none"> • Trocarem ideias sobre direitos humanos, saúde pessoal e coletiva, cuidados com o planeta e consciência socioambiental com base em pesquisas publicadas em fontes confiáveis. • Expressarem seus pontos de vista sobre assuntos relacionados à saúde pessoal e coletiva, aos direitos humanos, ao ambiente e aos cuidados com o planeta. • Conversarem sobre o que são fatos, o que são opiniões e os diferentes interesses que operam nos diversos segmentos da sociedade.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecerem que a saúde envolve o bem-estar físico, mental e social. • Participarem de atividades práticas voltadas à prevenção de doenças e à manutenção da saúde envolvendo as comunidades escolar e extraescolar. • Trocarem ideias sobre questões relacionadas ao saneamento básico e à manutenção da saúde do bairro onde residem. • Refletirem sobre o papel que têm na manutenção da própria saúde e da saúde coletiva. • Refletirem sobre o respeito ao próprio corpo e aos dos colegas, de modo a se compreenderem como parte da diversidade humana, valorizando as diferenças e atuando de forma crítica em relação aos padrões estabelecidos pela mídia. • Participarem de práticas envolvendo atividades físicas e discutirem sua importância.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.	<ul style="list-style-type: none"> • Participarem de conversas em grupo nas quais ocorram trocas de ideias, respeito à opinião dos colegas, bem como valorização e acolhimento da diversidade. • Envolverem-se em atividades práticas em que sejam necessários divisão de tarefas, cooperação e cumprimento de regras. • Valorizarem a cultura de diferentes grupos sociais.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.	<ul style="list-style-type: none"> • Criarem soluções para problemas com base em valores e princípios éticos, democráticos e inclusivos. • Terem autonomia e responsabilidade na realização de trabalhos dentro e fora da sala de aula.

Para que os estudantes desenvolvam as competências gerais propostas na BNCC, é necessário um trabalho pedagógico articulado, que se organize como mostrado a seguir.

- **Competências específicas (de área e do componente curricular):** a BNCC estabelece competências específicas por área de conhecimento (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas). No entanto, para alguns componentes curriculares, como Língua Portuguesa, Arte, História e Geografia, as competências são específicas do próprio componente e se conectam diretamente com as competências gerais. São essas competências específicas (de área ou de componente) que orientam o trabalho a ser realizado em cada componente.
- **Unidades temáticas:** cada componente curricular organiza seu conteúdo em grandes blocos temáticos, que servem como ponto de partida para o planejamento pedagógico.
- **Objetos de conhecimento:** dentro de cada unidade

temática, os objetos de conhecimento se referem aos conteúdos, conceitos e processos que serão abordados.

- **Habilidades:** representam a mobilização dos objetos de conhecimento para que os estudantes sejam capazes de resolver problemas, expressar ideias e interagir com o mundo. As habilidades de cada componente curricular são, portanto, a forma concreta de desenvolver as competências específicas.

Nesta coleção, as habilidades e as competências específicas relacionadas à Arte são desenvolvidas por meio das abordagens dos conteúdos a fim de fornecer aos estudantes subsídios que possibilitem desenvolver as competências gerais propostas na BNCC. As relações entre esses elementos da BNCC são destacadas nas **orientações ao professor** e no **Quadro de conteúdos, habilidades e competências**.

Os quadros a seguir apresentam as competências específicas de Arte e as unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades de Arte do 1º ao 5º ano.

Competências específicas de Arte

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.

2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.

3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.

4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.

6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.

7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.

8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.

9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília, DF: MEC, 2018. p. 198. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 2 jun. 2025.

Arte – 1º ao 5º ano

Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Habilidades
Artes visuais	Contextos e práticas	(EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Artes visuais	Elementos da linguagem	(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
	Materialidades	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), utilizando de forma sustentável materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
	Processos de criação	(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.
	Sistemas da linguagem	(EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).
Dança	Contextos e práticas	(EF15AR08) Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.
	Elementos da linguagem	(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. (EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.
	Processos de criação	(EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança. (EF15AR12) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
Música	Contextos e práticas	(EF15AR13) Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.
	Elementos da linguagem	(EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.
	Materialidades	(EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.
	Notação e registro musical	(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
	Processos de criação	(EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
Teatro	Contextos e práticas	(EF15AR18) Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.
	Elementos da linguagem	(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

Teatro	Processos de criação	<p>(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p> <p>(EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.</p> <p>(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.</p>
Artes integradas	Processos de criação	(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas culturais	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
	Patrimônio cultural	(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília, DF: MEC, 2018. p. 200-203. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 2 jun. 2025.

Os temas contemporâneos transversais

Os temas contemporâneos transversais (TCT) eram conhecidos desde os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), de 1997, e as DCN, de 2013. No entanto, foi com a versão homologada da BNCC, em 2018, que esses temas passaram a ser uma exigência formal na construção dos currículos escolares. Posteriormente, em 2019, com a publicação do documento *Temas Contemporâneos Transversais na BNCC* (BRASIL, 2019), houve uma atualização na terminologia utilizada, passando-se a adotar oficialmente a expressão **temas contemporâneos transversais** (TCT). Essa alteração de nomenclatura baseia-se nas diretrizes estabelecidas pela própria BNCC, que afirmam:

[...] cabe aos sistemas e redes de ensino, assim como às escolas, em suas respectivas esferas de autonomia e competência, incorporar aos currículos e às propostas pedagógicas a abordagem de temas contemporâneos que afetam a vida humana em escala local, regional e global, preferencialmente de forma transversal e integradora. [...]

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília, DF: MEC, 2018. p. 19. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 8 ago. 2025.

Na BNCC, os TCT foram distribuídos em seis macroáreas temáticas, conforme apresentado a seguir.

Temas Contemporâneos Transversais

Macroáreas temáticas	Temas
Ciência e tecnologia	Ciência e tecnologia
Meio ambiente	Educação ambiental Educação para o consumo
Economia	Trabalho Educação financeira Educação fiscal
Multiculturalismo	Diversidade cultural Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras
Cidadania e civismo	Vida familiar e social Educação para o trânsito Educação em direitos humanos Direitos da criança e do adolescente Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso
Saúde	Saúde Educação alimentar e nutricional

Fonte de pesquisa: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Temas contemporâneos transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos*. Brasília, DF: MEC, 2019. p. 13. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf. Acesso em: 8 ago. 2025.

Os TCT não pertencem a uma área específica do conhecimento, tampouco a um componente curricular específico. Portanto, devem ser abordados por todas as áreas e todos os componentes, de forma integrada e transversal. Além disso, por serem temas globais que podem ser abordados em âmbito local, é interessante que o trabalho com eles aconteça de maneira contextualizada às diferentes realidades escolares.

Seguindo essa premissa e para orientá-lo no trabalho com os TCT, esta coleção aborda esses temas por meio de textos, atividades e, principalmente, pela seção **O mundo que queremos**. Nessa seção, como vimos anteriormente, nas **orientações ao professor** são destacados os TCT abordados no **Livro do Estudante**, explicitando a relação com o conteúdo. Além disso, sempre que possível, enfatizamos se a abordagem sugerida promove uma relação com algum dos objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) da Agenda 2030.

Mas o que são os ODS? Em 2015, na sede da Organização das Nações Unidas (ONU), em Nova York, foi firmado um compromisso por 193 países — entre eles, o Brasil — com o objetivo de adotar ações concretas para erradicar a pobreza, conservar o meio ambiente e promover uma vida digna, com paz e prosperidade para todos. Esse compromisso ficou conhecido como Agenda 2030.

A Agenda 2030 apresenta 17 ODS, que propõem metas ambiciosas e integradas para orientar os países na construção de um futuro mais justo, equilibrado e sustentável até o ano de 2030.

- ODS 1 – ERRADICAÇÃO DA POBREZA: acabar com a pobreza em todas as formas e em todos os lugares.
- ODS 2 – FOME ZERO E AGRICULTURA SUSTENTÁVEL: erradicar a fome, alcançar a segurança alimentar, melhorar a nutrição e promover a agricultura sustentável.
- ODS 3 – SAÚDE E BEM-ESTAR: garantir o acesso à saúde de qualidade e promover o bem-estar para todos, em todas as idades.
- ODS 4 – EDUCAÇÃO DE QUALIDADE: garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.
- ODS 5 – IGUALDADE DE GÊNERO: alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.
- ODS 6 – ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO: garantir a disponibilidade e a gestão sustentável da água potável e do saneamento para todos.
- ODS 7 – ENERGIA LIMPA E ACESSÍVEL: garantir o acesso a fontes de energia confiáveis, sustentáveis e modernas para todos.
- ODS 8 – TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO: promover o crescimento econômico inclusivo e sustentável, com emprego pleno e produtivo e trabalho digno para todos.

- ODS 9 – INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA: construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação.
- ODS 10 – REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES: reduzir as desigualdades no interior dos países e entre países.
- ODS 11 – CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS: tornar as cidades e comunidades mais inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis.
- ODS 12 – CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS: garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis.
- ODS 13 – AÇÃO CONTRA MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA: adotar medidas urgentes para combater as alterações climáticas e os seus impactos.
- ODS 14 – VIDA NA ÁGUA: conservar e usar de forma responsável os oceanos, os mares e os recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.
- ODS 15 – VIDA TERRESTRE: proteger, restaurar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, reverter a degradação dos solos e preservar a biodiversidade.
- ODS 16 – PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES EFICAZES: promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.
- ODS 17 – PARCERIAS E MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO: reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável.

Fonte de pesquisa: ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. *Sobre o nosso trabalho para alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil*. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 8 ago. 2025.

Essas metas se relacionam a alguns temas contemporâneos transversais. Embora não sejam trabalhadas diretamente nos conteúdos abordados no **Livro do Estudante**, sempre que pertinente as relações de algumas delas com os TCT são destacadas nas **orientações ao professor**, possibilitando que o professor desenvolva com os estudantes noções básicas relacionadas a alguns ODS, incentivando-os a reconhecer a importância da Agenda 2030.

RELAÇÕES ENTRE OS COMPONENTES CURRICULARES

No século XIX, com a Revolução Industrial, a escola se preocupou em formar pessoas para o mercado de trabalho, que, naquele momento, se estruturava em sistemas de produção. Nesse contexto social e nas ideologias predominantes, o ensino se tornou fragmentado, especializado e desarticulado.

No entanto, com o passar do tempo, a sociedade passou a exigir uma formação com visão universal e unificadora dos conhecimentos, características que auxiliam os estudantes a desenvolverem habilidades e capacidades para o exercício pleno da cidadania crítica e atuante. Para atender a essa nova demanda, a educação precisou se reestruturar, propondo um ensino mais integrado, com mais conexão entre as diferentes áreas de conhecimento e os diversos componentes curriculares.

[...] o saber, ao mesmo tempo em que se propõe como desvendamento dos nexos lógicos do real, tornando-se então instrumento do fazer, propõe-se também como desvendamento dos nexos políticos do social, tornando-se instrumento do poder. Por isso mesmo, o saber não pode se exercer perdendo de vista essa sua complexidade: só pode mesmo se exercer interdisciplinarmente. Ser interdisciplinar, para o saber, é uma exigência intrínseca, não uma circunstância aleatória. Com efeito, pode-se constatar que a prática interdisciplinar do saber é a face subjetiva da coletividade política dos sujeitos. Em todas as esferas de sua prática, os homens atuam como sujeitos coletivos.

Por isso mesmo, o saber, como expressão da prática simbolizadora dos homens, só será autenticamente humano e autenticamente saber quando se der interdisciplinarmente. Ainda que mediado pela ação singular e dispersa dos indivíduos, o conhecimento só tem seu pleno sentido quando inserido nesse tecido mais amplo do cultural.

[...]

SEVERINO, Antônio Joaquim. O conhecimento pedagógico e a interdisciplinaridade: o saber como intencionalização da prática. In: FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (org.). *Didática e interdisciplinaridade*. 17. ed. Campinas: Papirus, 2012. p. 40. (Coleção Práxis).

Em razão de seu caráter prático, as relações interdisciplinares precisam trabalhar com o conhecimento dialogicamente. Para que essas relações efetivamente ocorram, é fundamental respeitar os conhecimentos prévios dos estudantes, buscando objetivos, habilidades e estratégias que favoreçam sua aprendizagem, como atividades que promovam o diálogo entre conhecimentos de diferentes áreas, envolvendo os professores, os estudantes e outras pessoas da comunidade escolar e da comunidade local.

Além de buscar pontos comuns, a interdisciplinaridade deve aproximar metodologias, instrumentos e análises de cada componente curricular. Em vez de uma simples troca de informações, deve ser um movimento contínuo, capaz de transformar a realidade.

A integração deve superar as barreiras criadas no passado entre os componentes curriculares, sem perda de identidade científica para nenhum deles. Para que uma aula seja interdisciplinar, é necessário considerar alguns aspectos:

- planejar de forma cuidadosa, observando as possíveis conexões entre os conteúdos dos diferentes componentes curriculares;
- pesquisar e compreender o conteúdo abordado por outras áreas do conhecimento;
- promover diálogo e colaboração entre os professores dos diferentes componentes curriculares, sempre que possível, planejando em conjunto;
- levar em conta a diversidade dos estudantes da turma;
- propor atividades contextualizadas;
- utilizar materiais que destaquem a interdisciplinaridade.

Esta coleção propõe diferentes atividades, temas, abordagens e recursos que favorecem as relações entre conteúdos dos diferentes componentes curriculares. Além disso, as seções **Para fazer juntos** e **O mundo que queremos** sugerem o trabalho com temas, discussões e atividades que possibilitam ampliar a abordagem para um trabalho interdisciplinar. Essas relações são destacadas nas **orientações ao professor** no box **Saberes integrados**, com sugestões que facilitam a integração dos saberes.

O trabalho com projetos interdisciplinares

O trabalho com projetos é uma prática que possibilita o envolvimento de um grupo de pessoas, conciliando o diálogo entre as diferentes áreas do conhecimento. Quando proposto no contexto de sala de aula, o projeto pode ser sugerido pelo professor ou pelos próprios estudantes, com base em temas significativos e motivadores para as comunidades escolar e extraescolar, que promovam o engajamento dos envolvidos na busca pela solução de um problema. Em ambos os casos, o professor atua como mediador, a fim de conduzir os interesses de todos os participantes, proporcionando a conciliação do conteúdo a ser trabalhado e a construção do conhecimento e do senso crítico.

Por se tratar de uma atividade que demanda mais tempo e recursos para ser executada, o projeto deve ser minuciosamente planejado. Ele requer um ponto de partida na busca por um ponto de chegada, mas o aspecto interessante está no trajeto a ser percorrido. Assim, o desenvolvimento de um projeto demanda três passos principais a serem seguidos, com tarefas específicas.

1. Organização

- **Escolha do tema:** devem ser temas que estabeleçam relação com o eixo de conteúdos estudados e que sejam instigantes e significativos para os estudantes.
- **Levantamento de conhecimento prévio:** verificação do que os estudantes já sabem sobre o tema do projeto.
- **Formulação de hipóteses:** levantamento das possibilidades do que se pretende verificar no desenvolvimento do projeto.
- **Definição dos objetivos:** o que se pretende trabalhar com os estudantes durante a realização de cada uma das etapas do projeto.

2. Planejamento e execução

- **Definição e estratégias para obtenção de dados:** elaboração de um plano de ação que estrutura a execução prática da atividade, envolvendo debate sobre os conceitos que a estruturam e uma pesquisa incluindo o espaço para intervenção, a materialidade usada ou a linguagem corporal.
- **Indicação de fontes de dados e informações, assim como pesquisa de suportes materiais:** orientação sobre a busca e a indicação de fontes confiáveis, além de suportes, espaços e materiais para o desenvolvimento da prática.
- **Organização, análise das informações e apropriação dos elementos centrais do tema:** momento em que os participantes organizam criteriosamente os dados coletados que são necessários para fundamentação e execução do trabalho.
- **Composição dos objetos de aprendizagem:** os estudantes desenvolvem os objetos de aprendizagem com base nas informações e materiais pesquisados e analisados.

3. Conclusão

- **Delineamento das conclusões:** momento de registrar e analisar o processo de desenvolvimento do trabalho sobre o objeto de aprendizagem, relacionando suas hipóteses e posicionamentos ao tema pesquisado.
- **Divulgação e comunicação dos resultados:** com base nas conclusões, os resultados do projeto são divulgados. É importante verificar a forma mais adequada de apresentar e comunicar as conclusões para que a informação seja transmitida com clareza.

Avaliação e autoavaliação

- Durante todas as etapas do projeto, deve ocorrer a **avaliação**, pois esta permite que o professor acompanhe o envolvimento dos estudantes, verifique o andamento das tarefas e identifique o que está funcionando bem e o que pode ser ajustado. Para que esse processo seja justo e transparente, é fundamental deixar claro, desde o início, o que será avaliado, preferencialmente com a participação da turma. Isso evita surpresas e ainda contribui para que os próprios estudantes ajudem a definir critérios de avaliação em cada etapa do trabalho.
- Outro ponto importante é reservar um momento para a **autoavaliação**. Nesse processo, os estudantes são convidados a refletirem sobre a própria participação: o que acharam interessante, do que gostaram ou não, o que deu certo e o que pode melhorar. Essa reflexão pode ser feita oralmente, por exemplo, e ajuda a dar voz aos estudantes, além de oferecer ideias para novos projetos.
- Esta coleção aborda diversos temas relevantes que podem ser um ponto de partida para trabalhar com projetos, por exemplo, na seção **O mundo que queremos**. O professor pode, ao abordar os temas dessa seção e com base nessas orientações, promover a ampliação da abordagem para o trabalho com projetos interdisciplinares.

AVALIAÇÃO

O processo de avaliação tem sido tema de muitas reflexões, evidenciando uma postura cada vez mais crítica por parte dos educadores em relação aos modelos até então utilizados, revelando o anseio por alternativas mais adequadas às características e às novas demandas da sociedade atual.

É fundamental que o professor compreenda a avaliação como parte integrante e orientadora do processo de ensino-aprendizagem, que fornece dados valiosos sobre sua própria atuação em sala de aula e sobre o progresso dos estudantes. Isso contribui para o aprimoramento de sua prática pedagógica e o alcance do principal objetivo da educação: capacitar o estudante a adquirir conhecimentos e desenvolver habilidades, de maneira competente, promovendo seu progresso. Além disso, para o estudante, a avaliação pode ser um instrumento de reflexão sobre sua trajetória de aprendizagem, permitindo que identifique conquistas e dificuldades. Desse modo, ao realizar a avaliação da aprendizagem, é fundamental direcionar intencionalmente o olhar para o

que está sendo avaliado, obtendo informações e refletindo sobre elas, para que orientem novas ações. Portanto, é essencial que os objetivos da avaliação estejam bem definidos e que os princípios fundamentais de cada modalidade avaliativa sejam compreendidos, permitindo que sejam ajustados conforme as particularidades de cada proposta e das características dos estudantes.

Para que o processo de ensino-aprendizagem seja bem-sucedido, é necessária uma avaliação contínua e diversificada, sem reduzi-la a provas com notas e médias, que isoladas não representam, de fato a dimensão e a qualidade do aprendizado.

[...]

Em relação à aprendizagem, uma avaliação a serviço da ação não tem por objetivo a verificação e o registro de dados do desempenho escolar, mas a observação permanente das manifestações de aprendizagem para proceder a uma ação educativa que otimize os percursos individuais. [...]

HOFFMANN, Jussara. *Avaliar para promover: as setas do caminho*. 15. ed. Porto Alegre: Mediação, 2014. p. 19.

A avaliação pode ser feita de diversas formas e em diferentes etapas ao longo do processo de ensino-aprendizagem, como acontece com a avaliação diagnóstica, a avaliação formativa e a avaliação somativa.

Avaliação diagnóstica

Tem como objetivo fornecer ao professor informações sobre os conhecimentos prévios dos estudantes, permitindo identificar o ponto de partida mais adequado para as abordagens que serão realizadas. Essa avaliação pode ser feita por meio de diversas ferramentas, incluindo atividades e dinâmicas, que possibilitem perceber, além dos conhecimentos prévios, interesses, atitudes, comportamentos e ritmo da turma.

Nesta coleção, a avaliação diagnóstica acontece de maneira estruturada no início dos volumes, na seção **O que você já sabe?**, e pode ser realizada no início do ano letivo. Ela apresenta propostas de atividades que visam identificar os conhecimentos que os estudantes já trazem de suas vivências e experiências, entre eles os que vão embasar os novos conhecimentos que podem ser adquiridos ao longo do ano de ensino, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente. Além disso, a abertura de cada unidade e algumas questões sugeridas ao longo do desenvolvimento dos conteúdos também contribuem para a realização de avaliações diagnósticas.

Avaliação formativa

A avaliação formativa consiste na orientação e na formação do conhecimento por meio da retomada dos conteúdos e da percepção de professores e estudantes sobre os progressos e as dificuldades no processo de ensino-aprendizagem. Esse processo é contínuo e requer avaliações pontuais, ou seja, o acompanhamento constante das atividades realizadas pelos estudantes. Assim, análises de pesquisas, entrevistas, trabalhos em grupos e discussões em sala de aula, por exemplo, devem ser observadas, registradas e utilizadas para, além de acompanhar a aprendizagem dos estudantes, avaliar os próprios métodos de ensino.

A avaliação formativa tem como foco a regulação e orientação do processo de ensino-aprendizagem. A regulação trata-se da recolha e análise contínua de informações a respeito do processo de ensino e aprendizagem [...]. Desta regulação surge o papel de orientação, [que] ajudará o professor a mudar de estratégias de ensino, caso não estejam resultando em aprendizagem significativa [...].

QUEIROZ, Ana Patrícia Cavalcante de. Avaliação formativa: ferramenta significativa no processo de ensino e aprendizagem. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 6, 2019, Fortaleza. *Anais...* Fortaleza, 2019. p. 3-4. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA17_ID8284_13082019194531.pdf. Acesso em: 8 ago. 2025.

A avaliação formativa, nesse sentido, pode contribuir para o acompanhamento da aprendizagem ao longo de todo o ano letivo, auxiliando o professor a ter uma visão mais ampla do desempenho da turma e, assim, retomar

o que for necessário para que os estudantes obtenham êxito. Além disso, possibilita que a turma supere suas dificuldades de aprendizagem por meio de atividades avaliativas diversificadas que podem ser realizadas pelo professor de acordo com as necessidades individuais e/ou do grupo. As informações obtidas com esse tipo de avaliação auxiliam no planejamento das intervenções e das estratégias necessárias para o alcance dos objetivos de aprendizagem.

Nesta coleção, a avaliação formativa é sugerida ao final de cada unidade, por meio das atividades na seção **O que você estudou?**. Também é proposta em diversos momentos no box **Acompanhando a aprendizagem nas orientações ao professor**, que sugere a utilização de atividades do **Livro do Estudante** e outras estratégias para a realização dessas avaliações.

Avaliação somativa

A avaliação somativa pode ser compreendida como um ponto de parada para a análise das informações levantadas no processo de avaliação realizado em determinado período, possibilitando ao professor uma observação mais ampla dos avanços dos estudantes. Ela tem um caráter mais geral, informando em que nível os objetivos mais amplos foram atingidos, possibilitando ao professor identificar as principais dificuldades dos estudantes e atuar para que essas defasagens não se prolonguem para as etapas seguintes.

Nesta coleção, a avaliação somativa é sugerida ao final dos volumes, na seção **O que você já aprendeu?**, oportunizando ao professor uma maneira de verificar o que foi apreendido e como se deu a formação do conhecimento dos estudantes, de modo a tornar identificável a eficácia do processo de ensino-aprendizagem. As **orientações ao professor** referentes a essa seção dão sugestões de como agir com base nas respostas dos estudantes, a fim de mitigar possíveis defasagens.

Com o intuito de auxiliar o professor a preparar os estudantes para desafios futuros, o box **Hora do teste** apresenta atividades com estrutura e linguagem semelhantes às de questões de exames e avaliações oficiais, como as aplicadas pelo Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb), que visam mensurar a qualidade da aprendizagem. Essas atividades permitem que os estudantes entrem em contato com atividades avaliativas que se assemelham às propostas pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), até mesmo a maneira como deverão registrar suas respostas, servindo como parâmetro para uma avaliação diagnóstica ou formativa.

Para registro das respostas, o box **Hora do teste** apresenta um cartão-resposta semelhante ao de avaliações oficiais, para que os estudantes se familiarizem com esses registros. Oriente-os a pintar apenas um quadrinho por questão, preenchendo-o completamente.

Sugestões de instrumentos de avaliação

Para que a avaliação seja efetivamente integrada ao processo de ensino-aprendizagem, é essencial que o professor escolha os instrumentos partindo do que espera avaliar e das ações que tomará com os resultados obtidos. A seguir, algumas sugestões de ferramentas que podem ser utilizadas nesse processo.

- **Provas e testes:** podem conter atividades lúdicas, questões abertas e de análise de situações, questões objetivas, de verdadeiro ou falso, *quizzes*, questionários, entre outras estruturas. Podem ser aplicados de forma regular, sobre conteúdos específicos.
- **Rodas de conversa:** direcionam os estudantes, a fim de perceberem seus interesses, conhecimentos prévios e dificuldades em relação aos assuntos abordados.
- **Apresentações, seminários e debates:** incentivam os estudantes a exporem seus conhecimentos prévios e favorecem a percepção do professor sobre diversas habilidades, como pesquisa, organização e síntese das informações, pensamento crítico, comunicação e trabalho colaborativo.
- **Problematisações:** têm como base situações do cotidiano ou questões críticas, explorando os conhecimentos prévios, solicitando reflexão e, em alguns casos, posicionamento dos estudantes.
- **Observações:** da participação, da interação e do comportamento dos estudantes durante a realização das atividades.
- **Portfólio:** organização de trabalhos feitos pelos estudantes ao longo do desenvolvimento dos conteúdos. Essa ferramenta possibilita ao professor acompanhar o desenvolvimento dos estudantes ao longo do tempo, incorporando avaliações diagnósticas, formativas e somativas. Os portfólios podem ser compostos de registros escritos e imagéticos, reflexões, atividades práticas, projetos, montagens, redações, entre outros trabalhos.
- **Saraus:** possibilitam ao professor perceber a comunicação, a interação social, a capacidade de expressão, a criatividade, a sensibilidade, o conhecimento cultural, entre outros aspectos.
- **Elaboração de textos e ditados:** permitem ao professor identificar dificuldades dos estudantes com relação à escrita, como padrões ortográficos, foco, atenção, concentração, consciência fonológica, entre outros aspectos.

- **Autoavaliação:** pode contribuir para as avaliações formativa e somativa, pois possibilita a autorregulação do processo de ensino-aprendizagem e ajuda a desenvolver a autonomia dos estudantes. É essencial que o professor incentive os estudantes a refletirem sobre seu comportamento e engajamento em cada atividade, além de indicar quais pontos precisam ser mais bem trabalhados e desenvolvidos para que sejam aprimorados. Além disso, é necessário que, após sua aplicação, as informações sejam discutidas para indicar caminhos que contribuam para resultados positivos, tanto coletiva quanto individualmente.

Relatório individual de acompanhamento da aprendizagem

O modelo de relatório apresentado a seguir é uma sugestão para o acompanhamento da aprendizagem de cada estudante. O objetivo é subsidiar o trabalho do professor em sala de aula e em reuniões do conselho de classe. Por meio dele, é possível registrar informações essenciais da trajetória de cada estudante, destacando os avanços e as conquistas, e definir quais intervenções serão necessárias para que o estudante alcance um objetivo ou desenvolva seu aprendizado. Esse relatório pode ser utilizado como complemento às avaliações formativas e somativas destacadas anteriormente.

Ele pode (e deve) ser adequado às necessidades de cada estudante e turma, bem como aos objetivos determinados. O professor pode incluir ou excluir itens a serem avaliados e objetivos a serem atingidos, de acordo com o plano de conteúdo de cada turma.

Ao avaliar os objetivos de aprendizagem, o professor poderá marcar as alternativas de acordo com a legenda apresentada no início do quadro **Relatório individual de acompanhamento da aprendizagem**. Caso seja marcado N (não), CD (com dificuldade), CA (com ajuda) ou EP (em processo), será possível determinar as estratégias e intervenções necessárias para que o estudante atinja o objetivo em questão. Se marcado S (sim), é possível incentivar os estudantes a ampliar seus conhecimentos e alcançarem novos objetivos.

A seguir, consta o modelo de uma ficha para auxiliar no acompanhamento do desenvolvimento individual dos estudantes, com o objetivo de avaliar seus conhecimentos, habilidades, atitudes e valores.

Modelo de relatório de acompanhamento da aprendizagem

Nome do estudante _____ Ano _____
Componente curricular _____
Período letivo do registro _____ Turma _____

Objetivos, habilidades da BNCC e atividades propostas avaliadas

Objetivos/habilidades propostas	Sim	Não	Com dificuldade	Com ajuda	Em processo	Observações
(Preencher com um objetivo de aprendizagem em cada linha).						



Fundamentos teórico-metodológicos

Nesta coleção, destacamos como referências teóricas para o ensino de Arte alguns autores que enfatizam a ação mediadora do professor no processo de ensino-aprendizagem, assim como a perspectiva formadora centrada na autonomia crítica e expressiva dos estudantes. Ana Mae Barbosa (2010), em sua **proposta triangular**, estabelece a vivência como elemento central no ensino e na aprendizagem de artes visuais. Sua proposta pedagógica, referência desta coleção, permite uma aproximação entre o universo da arte e o sujeito da aprendizagem ao se pautar em seus três pilares: ler a obra de arte, contextualizar e produzir (processos interligados que não seguem necessariamente uma ordem preestabelecida), estimulando uma aprendizagem contextualizada e crítica, ao mesmo tempo que possibilita ao sujeito criar e se expressar.

Essa abordagem está centrada nos mecanismos de apreciação e criação, e não apenas na produção. Nesse processo, a História da Arte ganha o caráter de um contexto dentro de novos contextos na decodificação da obra e seus sentidos. Além disso, a proposta de Barbosa (2010) procura situar o objeto artístico dentro do imaginário que o gerou, sem negligenciar o imaginário que o receberá. Isso possibilita aos estudantes explorarem um universo artístico mais amplo, não hierárquico e dinâmico, próximo da realidade estética deles.

A emergência da contextualização do conteúdo no ensino de Arte também é recorrente na proposta de Fernando Hernández (2000), uma vez que a interpretar envolve contextualizar. É por meio dessa problematização que os estudantes se confrontarão com as mais diversas estratégias de pesquisa e aprendizagem. De acordo com o autor, a contextualização permite chegar aos procedimentos de produção. Com isso, são estabelecidos mecanismos de abertura para novos entendimentos sobre o tema, pois uma interpretação vincula as apresentações verbal e visual, sem depender de apenas um desses processos, transcendendo assim os objetos.

Importante ressaltar que o ensino de Arte, em suas quatro linguagens, tem suas especificidades. Na organização do conteúdo teatro, por exemplo, fundamentamos a coleção na proposta de educação teatral do brasileiro Ricardo Japiassu (2009) e da estadunidense Viola Spolin (2015). Ambos os autores propõem o ensino de teatro com base na vivência, na experiência dramática e nas próprias descobertas como forma de aprendizagem, por meio dos jogos teatrais. Essa integração entre o ensino de Arte e o contexto se destaca também na proposição do ensino de dança de Isabel A. Marques (1999). Para a autora, o ensino de dança deve explorar as práticas por meio da experimentação e da improvisação corporal. Assim como os demais autores, ela reconhece a importância da vivência artística no processo de aprendizagem, partindo

da premissa de que a vivência corporal na escola deve se dar nas relações referenciais que os estudantes trazem consigo. Marques (1999) enfatiza, ainda, em sua proposta de ensino, que se deve tomar como elemento condutor os aspectos contextuais, visto que há uma diversidade de interpretações tanto nos repertórios culturais dos próprios estudantes quanto na forma como o corpo é abordado em sala de aula, resultando em mensagens que expõem a forma como o corpo é pensado.

Na música, as vivências e os contextos também são elementos significativos nas propostas de Raymond Murray Schafer (1991) e Marisa Fonterrada (2008), pois trazem para o debate educacional o tema da criação significativa. Schafer (1991) afirma ser fundamental entender o universo sonoro no qual os estudantes estão inseridos, gerando vivências sonoras que possibilitem a eles o desenvolvimento de uma escuta mais apurada não só das paisagens sonoras, mas também dos elementos intrínsecos à linguagem musical (notas, instrumentos musicais etc.). Já Fonterrada (2008) toma o contexto como centro da discussão ao afirmar que a construção dos contextos musicais dos estudantes está relacionada diretamente às suas vivências. Desse modo, questões referenciais dos próprios estudantes (gostos, espaços e fontes de consumo e produção musical etc.) devem ser consideradas elementos relevantes, viabilizando, por meio desses parâmetros, um pensamento musical que transcenda o espaço escolar.

Após verificados os referenciais teóricos que geraram a organização deste material, retomamos a BNCC, ratificando que o ensino de Arte visa contribuir para a autonomia criativa e expressiva dos estudantes, pois a Arte os ajuda a se conhecerem melhor, assim como a conhecerem o outro e o mundo. No ensino de Arte, a aprendizagem se desenvolve mediante processos de pesquisa e produção artística, ampliando e aprofundando o conhecimento crítico e estético dos estudantes.

Proposta pedagógica da coleção

Quando pensamos em Arte na Educação Básica, devemos concebê-la dentro de atribuições e definições que a classificam como componente curricular. Situada na área de Linguagens, assim como os demais componentes dessa área, a Arte tem a responsabilidade de propiciar e desenvolver habilidades e reflexões sobre as linguagens artísticas, corporais e verbais, que se distribuem como objetos específicos desse universo.

Tal campo de conhecimento é abordado nesta coleção levando-se em conta o equilíbrio entre suas quatro linguagens, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei 9.394/96): artes visuais, dança, música e teatro, assim como as artes integradas.

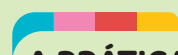
Procura-se na composição dos conteúdos e seus desenvolvimentos e atividades promover uma relação entre as linguagens, tendo-se em vista uma interdisciplinaridade,

pois cada uma tem suas especificidades que podem dialogar entre si na prática educativa. Contemplamos também o fato de que o ensino de Arte na escola se estrutura na pesquisa e no desenvolvimento de processos de criação, cujas materialidades são híbridas. Desse modo, as atividades permitem o desenvolvimento das habilidades necessárias para que os estudantes explorem, de maneira dialógica e interconectada, as especificidades de cada linguagem. Nesse sentido, é fundamental que os estudantes assumam o papel de protagonistas na promoção dos próprios trabalhos, como apreciadores, produtores e curadores, de modo consciente, ético, crítico e autônomo – desenvolvendo intervenções, *saraus*, performances, *happenings*, animações, *web art* e outras manifestações ou eventos artísticos e culturais realizados na escola e em outros espaços, tendo sempre como balizas a faixa etária e a adaptabilidade da proposta aos docentes.

Outro aspecto relevante e pontual na coleção é o fato de contemplar a contextualização dos temas como uma situação-problema nos processos artísticos, assim como a busca por aproximações às vivências artísticas e culturais dos estudantes e de seus grupos familiares e sociais, a fim de que eles consigam problematizar e apreender aquilo que lhes é proposto com o apoio de uma rede de significados originada nas relações por eles vivenciadas. Desse modo, a coleção direciona o conhecimento produzido no ensino de Arte com o objetivo claro de desenvolver nos estudantes, de forma gradual e processual, reflexões a respeito da produção e do consumo do objeto artístico, das características e da natureza de sua linguagem. Esse processo ocorre por meio de atividades de aprofundamento que incentivam reflexões e vivências artísticas, propiciando o desenvolvimento de uma consciência perceptível e sensível, o que torna os processos de reflexão e criação etapas importantes na construção da identidade e da consciência dos estudantes como seres participativos e produtivos em seu universo social e cultural, além de possibilitar a ampliação do conhecimento de si e a compreensão de seu meio como algo diversificado, aprofundando o conhecimento crítico e estético.

Nossa proposta pedagógica compreende que o conhecimento em Arte no Ensino Fundamental – Anos Iniciais deve promover o cruzamento de culturas e saberes, possibilitando o acesso e a interação com manifestações culturais e artísticas distintas, principalmente com as que envolvem a comunidade a que pertencem os estudantes. Dessa forma, os conteúdos se desdobram em unidades, que, com base em temas problematizadores, procuram incentivar a aprendizagem de forma contextualizada e vivencial, desenvolvendo nos estudantes reflexões de natureza ética e estética, centradas em experiências e vivências que contextualizem a grande diversidade cultural e artística que os envolvem no processo de formação educacional. Essa abordagem também possibilita que relacionem, de forma crítica e problematizadora, os modos como as manifestações artísticas e culturais se apresentam na contemporaneidade, estabelecendo relações entre arte, mídia, mercado e consumo.

É objetivo desta coleção encontrar caminhos que viabilizem a vivência como forma de aprendizagem e estudo, o contato com outros espaços de formação, como centros culturais, museus, galerias e áreas patrimoniais, e que promovam o exercício da crítica, da apreciação e da fruição de exposições, concertos, apresentações musicais e de dança, filmes, peças de teatro, poemas, obras literárias etc., tanto de modo presencial quanto virtualmente. De forma geral, isso permite aos estudantes o contato com as expressões artísticas por meio da apreciação, do fazer, do brincar, do narrar e da contextualização histórica do fenômeno cultural ou artístico.



A PRÁTICA DOCENTE

A escola, com seus profissionais e estudantes, inserida na sociedade que está em constante modificação, precisa acompanhar essas novas demandas. Dessa maneira, a educação necessita passar por mudanças, de modo a aperfeiçoar o ensino para que os estudantes encontrem na escola e nas metodologias uma correspondência com o que vivenciam no cotidiano.

Para que essa vivência seja efetiva, o ensino deve deixar de ser concebido como uma intervenção pedagógica feita somente pela figura do professor como o detentor do saber historicamente construído, sendo os estudantes sujeitos passivos. No contexto atual, o professor, além de dominar os conhecimentos específicos de uma área, deve ser um profissional reflexivo, um agente de mudanças na escola e, conseqüentemente, na sociedade. Espera-se que esse docente, portanto, busque o desenvolvimento de autonomia, de valores e de criticidade nos estudantes, preparando-os para mudanças, incertezas e desafios.

[...]

Os estudantes do século XXI, inseridos em uma sociedade do conhecimento, demandam um olhar do educador focado na compreensão dos processos de aprendizagem e na promoção desses processos por meio de uma nova concepção de como eles ocorrem, independentemente de quem é o sujeito e das suas condições circundantes. No mundo atual, marcado pela aceleração e pela transitoriedade das informações, o centro das atenções passa a ser o sujeito que aprende, a despeito da diversidade e da multiplicidade dos elementos envolvidos nesse processo.

[...]

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 16.

Diante desse cenário, o professor passa a ser mais que um detentor dos conhecimentos que são transmitidos aos estudantes para também se colocar como um mediador entre esses sujeitos, propondo situações desafiadoras que despertem o interesse e incentivem os estudantes a buscarem informações, trocarem ideias, resolverem problemas e relacionarem os saberes com o cotidiano.

Ao priorizar a construção coletiva do conhecimento, o professor precisa refletir sobre sua prática pedagógica, buscando alterar e adaptar planejamento e metodologias a fim de buscar estratégias que considerem as diferentes necessidades dos estudantes dentro de uma mesma sala de aula. Além disso, é importante que crie um ambiente que incentive os estudantes a trocarem ideias e exporem opiniões e raciocínios, possibilitando condições para analisarem as situações, fazerem escolhas e proporem soluções com base nos conhecimentos científicos, em consonância com o exercício da cidadania.

Considerando que os fenômenos e as situações que ocorrem em nossa sociedade envolvem conhecimentos de diferentes áreas, é importante que os professores e a equipe pedagógica estejam aptos a trabalhar os diferentes componentes curriculares de forma integrada, realizando uma reflexão conjunta das práticas pedagógicas que envolvem as diferentes áreas, associando-as à realidade social dos estudantes.

Esta coleção foi planejada com base nas habilidades e competências da BNCC, e incentiva a autonomia do professor para adaptar seu planejamento de acordo com a necessidade da turma, incluindo, excluindo ou modificando a ordem dos conteúdos e das atividades.

Tanto o **Livro do Estudante** quanto este **Livro do Professor** fornecem subsídios para o professor incentivar o engajamento dos estudantes na construção coletiva de soluções para diversas atividades, assim como a verbalização e o registro de opiniões e raciocínios, promovendo um ambiente acolhedor. Isso se dá por meio de diversas atividades, questões, seções e **orientações ao professor**.

Cultura de paz e combate ao bullying

De acordo com Von (2014), a cultura da paz envolve o respeito a valores, atitudes, tradições, comportamentos e modo de vida, cada pessoa os desenvolvendo em relação aos demais, além do respeito aos princípios e aos direitos de cada ser humano, como a liberdade de expressão e o direito de ir e vir. Dessa forma, saber ouvir e respeitar os outros são atitudes que contribuem para viver em sociedade de forma pacífica.

É muito importante que o professor desenvolva práticas pedagógicas pautadas no compromisso com a cultura da paz, incentivando os estudantes a respeitarem e tratarem bem as pessoas, sem discriminação, preconceito e violência, a prezarem por atos generosos e a defenderem a liberdade de expressão e a diversidade cultural. Essas práticas podem ser realizadas de maneira contextualizada, de modo a combater todo e qualquer tipo de violência e preconceito aos aspectos físicos, sociais, econômicos, psicológicos e sexuais, inclusive o *bullying*, que é um tipo de violência recorrente nas instituições escolares.

O diálogo é uma importante estratégia de combate à violência na escola, por meio de atividades que promovam a reflexão sobre o individual e o coletivo, na discussão de ideias, de temas sensíveis e de valores e atitudes. Tais temáticas são fundamentais para fomentar o aprendizado de maneira inclusiva, que incentive a troca de experiências

e valores envolvendo os profissionais de educação e os estudantes.

Estratégias de ensino

A sala de aula é um espaço de grande significância para o desenvolvimento dos estudantes, pois é nela que eles interagem uns com os outros e com o professor, entram em contato com os conhecimentos e os sistematizam sob mediação docente.

Para realizar seu trabalho em sala de aula, o professor geralmente enfrenta diversos desafios, como falta de recursos, a grande quantidade de estudantes por turma e dificuldades de aprendizado. Além disso, é esperada de cada estudante uma formação humana e escolar própria, com conhecimentos construídos de diferentes maneiras no decorrer da vida dentro e fora da sala de aula, o que pode gerar diferenças do modo de aprender entre os estudantes de uma mesma turma.

Considerando que o Brasil é um país marcado por grande diversidade cultural, social, econômica e regional, é natural que essa pluralidade também se reflita no contexto escolar, gerando contrastes em áreas que envolvem educação, saúde e condições de vida dos estudantes. Tais fatores influenciam diretamente o perfil de cada estudante em sala de aula.

É fundamental compreender que os diferentes níveis de aprendizagem que podem ocorrer em uma mesma turma não representam uma limitação na capacidade de aprender de alguns estudantes, mas apenas refletem os diferentes ritmos e trajetórias de desenvolvimento deles.

Enfrentar essa realidade exige sensibilidade e flexibilidade por parte dos professores, já que não há uma resposta única ou fórmula pronta para lidar com essa diversidade. No entanto, diversas estratégias pedagógicas podem ser incorporadas à prática docente, com o objetivo de promover uma aprendizagem mais eficaz, respeitando as particularidades de cada estudante.

A seguir, algumas orientações e propostas que podem ser úteis quando essas diferenças de aprendizagem se manifestam no cotidiano da sala de aula.

- Apresente as atividades escolares de maneira desafiadora e cativante, com o objetivo de reverter a visão, muitas vezes enraizada entre os estudantes, de que estudar se resume ao cumprimento de deveres. É essencial incentivá-los a refletir sobre a relevância dos estudos e valorizar o conhecimento como ferramenta para compreender o mundo, a sociedade e a própria vida.
- Em relação ao desenvolvimento do sistema de escrita de letras e algarismos, é importante observar como os estudantes seguram o lápis para escrever, de modo que, quando necessário, sejam orientados sobre uma forma mais funcional para a saúde da mão e fluidez da escrita. Uma maneira de facilitar os movimentos da mão e do pulso durante a escrita, contribuindo para sua fluidez, é a pegada de três pontos, conhecida também como

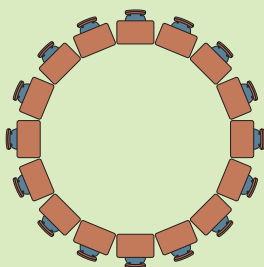
preensão tripode ou tripoide. Para essa pegada, os estudantes devem utilizar os dedos polegar e indicador para segurar o lápis, enquanto o dedo médio apoia por baixo. É essencial lembrar: cada estudante tem um ritmo próprio de desenvolvimento. Portanto, a orientação deve ser flexível. Embora a pegada de três pontos seja mais funcional, outras formas de segurar o lápis podem ser igualmente eficazes, desde que não causem dor ou cansaço. O objetivo principal é que o estudante escreva com conforto e fluidez. Para auxiliar nesse processo, peça aos estudantes que peguem e soltem o lápis repetidamente, para se familiarizarem com a pegada. Oriente-os a segurar o papel sobre a carteira com a mão não dominante, para dar estabilidade e facilitar a escrita. Incentive o uso de atividades preparatórias que fortaleçam a musculatura da mão, como manusear massinha de modelar, alinhar e brincar com encaixes, antes de focar na escrita.

- Procure incentivar o trabalho com o letramento matemático em todos os componentes. Para isso, durante a abordagem dos conteúdos, sempre que possível, incentive os estudantes a trabalharem com a contagem de elementos, escrita de algarismos e compreensão do conceito de números; a realizarem operações matemáticas básicas; a reconhecerem formas geométricas; a medirem e compararem medidas; lerem e interpretar gráficos e tabelas; e a desenvolverem o raciocínio lógico na resolução de problemas. É importante ter em mente que o letramento matemático vai além de trabalhar as estratégias citadas anteriormente. É necessário levar os estudantes a perceberem que a Matemática está presente no cotidiano e que esses conhecimentos os ajudam a compreenderem os fenômenos naturais e as situações que ocorrem na sociedade, contribuindo para que se posicionem criticamente diante de diversas situações.
- Quando possível, utilize recursos tecnológicos de forma alinhada ao seu planejamento e aos objetivos pedagógicos. A tecnologia pode ser um elemento motivador, despertando a curiosidade e o pensamento crítico, além de enriquecer os conteúdos de forma mais envolvente.
- Procure estabelecer conexões entre os conteúdos abordados e situações da atualidade ou da realidade próxima aos estudantes. Essa estratégia contribui para tornar os temas mais compreensíveis e interessantes, principalmente aqueles que podem ser considerados complexos. Se possível, utilize diferentes recursos e abordagens, como vídeos, músicas, reportagens, propagandas, visitas pedagógicas guiadas a espaços não formais de aprendizagem, como museus, centros de pesquisa, teatros, parques, cinema, centros culturais, feiras diversas etc.
- Acompanhe o progresso individual dos estudantes por meio de práticas avaliativas diversificadas, que considerem múltiplas competências e habilidades. Isso permite identificar as dificuldades específicas e

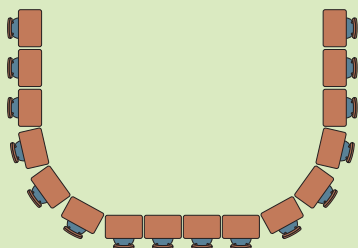
definir estratégias mais eficazes para oferecer suporte, ajudando os estudantes a alcançarem os objetivos da etapa escolar. A observação do progresso da turma também pode indicar a necessidade de ajustar as estratégias de ensino, tornando as aulas mais efetivas. Retomar alguns conteúdos periodicamente também é uma estratégia válida.

- Reconheça que, além das estratégias cotidianas, alguns casos demandam ações mais específicas para garantir que todos os estudantes avancem. Nessas situações, pode ser necessário:
 - desenvolver atividades adaptadas que favoreçam a compreensão dos conteúdos ou respondam a necessidades cognitivas particulares;
 - oferecer atenção individualizada durante as aulas, observando de perto as produções dos estudantes, identificando suas dificuldades;
 - realizar atendimentos fora do grupo-classe, quando as dificuldades forem mais acentuadas, com propostas personalizadas e recursos adicionais. Nesses casos, é fundamental que o professor mantenha diálogo com o profissional que fará o atendimento especializado, para alinhar as estratégias de acompanhamento, avaliação e continuidade da aprendizagem.
- Se possível, expor nas paredes ou murais da sala de aula produções, registros e memórias dos estudantes torna o ambiente mais personalizado, acolhedor e familiar. Essa estratégia contribui para que eles se sintam reconhecidos e valorizados, incentivando-os a participar mais ativamente das atividades.
- Incentive a participação dos estudantes em projetos de monitoria. As monitorias possibilitam que estudantes com mais facilidade em determinados conteúdos apoiem colegas com mais dificuldades, sempre com orientação docente. Essa iniciativa não apenas ajuda a superar barreiras na aprendizagem, mas também promove o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, cooperação, comunicação, autonomia, tomada de decisão e resolução de problemas.
- Organize o espaço da sala de aula para favorecer a aprendizagem. Diferentes tipos de enfileiramento contribuem para melhorar o engajamento, respeitar diferentes estilos de aprendizagem e tornar o ambiente mais receptivo. Algumas alternativas incluem a disposição das carteiras em formato circular (imagem 1), que pode ser usada para rodas de conversa; em formato semicircular (imagem 2), que ajuda a promover a compreensão de conteúdos, incentivando os estudantes a assumirem diferentes papéis e perspectivas; formando pequenos grupos ou estações de trabalho (imagem 3), adequados para trabalhos e movimentos colaborativos; e formando a chamada “Mandala da amizade” (imagem 4), que pode ser utilizada para promover integração.

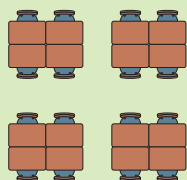
1. organização em formato circular.



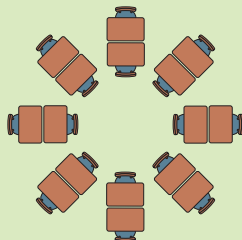
2. organização em formato semicircular.



3. organização em pequenos grupos.



4. organização no formato conhecido como "Mandala da amizade".



- Aproveite também outros espaços da escola, como biblioteca, laboratório, jardim, sala multimídia e pátio, para diversificar as experiências de aprendizagem.

É importante ter em mente que o trabalho com estudantes com dificuldades no aprendizado não é responsabilidade exclusiva do professor, devendo ser compartilhado com toda a equipe pedagógica e contar também com o suporte e apoio da família. O ritmo de cada estudante e, portanto, seus avanços individuais devem pautar as definições e adequações das estratégias adotadas e a avaliação de todo o processo.

Estratégias de aprendizagem

O ambiente educacional tem exigido novas abordagens por parte de educadores e gestores. Atualmente, o foco do processo de ensino-aprendizagem deve estar centrado nos estudantes, valorizando seu protagonismo, o contexto de suas experiências, opiniões e formas de participação. Essa mudança busca tornar a aprendizagem mais significativa e o conhecimento mais aplicável à realidade dos estudantes.

Diante disso, a diversidade de vivências e perspectivas na sala de aula exige práticas pedagógicas que incentivem a autonomia dos estudantes. No entanto, alguns têm dificuldades em desenvolver um repertório de estudo, o que pode dificultar a construção de noções e conceitos, bem como o estabelecimento de relações entre os conhecimentos construídos no âmbito educacional e as situações do cotidiano.

[...]

Estudar não se resume a pegar um livro ou texto e simplesmente ler para memorizar todas as informações, ao contrário, o estudo é uma prática que consiste em assimilar a leitura ou algo observado a fim de conseguir reproduzir na prática as informações e os conteúdos por meio de habilidades e competências.

[...]

SANTOS, Alexsandro Souza dos. *Guia de técnicas de estudo: organização e planejamento: como estudar, organizar e planejar os estudos*. Parnaíba: Canva.com, 2020, p. 9. Disponível em: https://ufpi.br/arquivos_download/arquivos/Parnaiba/2021/Guia_de_Estudos_UFDPAr_-_SEPE-PRAEC.pdf. Acesso em: 11 ago. 2025.

Pensando nisso, esta coleção apresenta, no início dos volumes, algumas estratégias de estudo e dicas com o objetivo de auxiliar os estudantes a se organizarem para os estudos e a compreenderem os conteúdos abordados nas unidades, incentivando a autonomia dos educandos. Como consequência, esses recursos também contribuem para o processo de ensino-aprendizagem, auxiliando o dia a dia do professor na sala de aula e o envolvimento dos pais ou responsáveis na vida escolar dos estudantes.

As estratégias de estudo apresentadas nesta coleção encontram-se no início dos volumes. Além disso, em momentos oportunos durante o desenvolvimento dos conteúdos, há selos que remetem a cada uma das estratégias apresentadas, incentivando os estudantes a utilizá-las nesses momentos, a fim de compreenderem os conteúdos e consolidarem as aprendizagens. Por isso, ao se deparar com esses selos, é importante que o professor incentive os estudantes a consultarem as páginas da seção **Estratégias de aprendizagem** do início dos volumes para que se torne um hábito procurar desenvolver um repertório de estudos. Nessas páginas, há orientações que ajudam a mediar a execução dessas estratégias.

Estratégias inclusivas

A inclusão de estudantes com deficiência no ambiente escolar regular é um compromisso ético, legal e pedagógico. É um direito garantido pela legislação brasileira e que está em consonância com a Declaração Universal dos Direitos Humanos.

A inclusão vai além da simples presença física na sala de aula. Ela exige participação efetiva, aprendizagem significativa e valorização das diferenças. Diante disso, é necessário o envolvimento da comunidade escolar para desenvolver práticas pedagógicas que partam da premissa de que todas as crianças têm potencial de aprender e que promovam a criação de vínculos afetivos, incentivando a interação social, sobretudo entre os estudantes. Essas interações ampliam a percepção deles sobre a diversidade, desenvolvem a empatia e favorecem o desenvolvimento de suas habilidades e competências.

Partindo do pressuposto de que a educação inclusiva é um direito de todos e que a diversidade é uma característica inerente às escolas, é necessário que as estratégias

pedagógicas sejam baseadas em modelos flexíveis, que considerem as singularidades de cada estudante. Modelos sustentados por avaliações inflexíveis podem desestimular os estudantes e gerar a exclusão.

Em suma, é papel da comunidade escolar criar um ambiente em que todos os estudantes se sintam acolhidos e valorizados e promover estratégias de ensino singulares às necessidades de cada indivíduo.

A seguir, sugestões que favorecem a participação de todos os estudantes nas aulas.

- Utilizar materiais concretos táteis e materiais com diferentes texturas e relevos.
- Fornecer informações descritivas objetivas e indicar as distâncias dos objetos.
- Flexibilizar os prazos de entrega de trabalhos e realizações de atividades em sala de aula.
- Incentivar a leitura conjunta de textos e atividades.
- Diversificar atividades a fim de explorar todos os sentidos.
- Descrever de maneira detalhada e individualizada, se necessário, imagens que devem ser analisadas.
- Priorizar posicionar-se à frente dos estudantes durante a explanação de um conteúdo ou qualquer conversa.
- Simplificar os enunciados das atividades, destacando os pontos mais objetivos, evitando ambiguidades e figuras de linguagem. Quando necessário, passar uma instrução por vez, dividindo as atividades em etapas menores.
- Adaptar recursos tecnológicos para atender às necessidades específicas dos estudantes.
- Iniciar as propostas com situações contextualizadas e motivadoras.
- Apresentar e incentivar a utilização de estratégias diversificadas para a resolução de situações-problema, considerando as vivências dos estudantes e o modo que faça sentido para eles.
- Incentivar os estudantes a se expressarem, auxiliando-os na organização de seu raciocínio.
- Utilizar ferramentas que ajudem na alfabetização e na participação ativa dos estudantes, como alfabeto móvel e banco de palavras.

Uso adequado de tecnologias digitais

A utilização de recursos tecnológicos é algo presente no cotidiano de muitos brasileiros. Nos últimos anos, o uso inadequado de equipamentos eletrônicos portáteis, como telefones celulares, por crianças, principalmente dentro das escolas, tem fomentado diversas discussões, cujo tema principal refere-se aos impactos que o uso desses equipamentos tem causado na aprendizagem e no desenvolvimento saudável das crianças e dos adolescentes.

Essas discussões, aliadas aos resultados de diversos estudos realizados nos últimos anos, apontaram os

impactos negativos aos estudantes causados pelo uso inadequado do telefone celular, culminando na aprovação da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, que estabelece diretrizes para o uso de telefones celulares nas escolas do Brasil. Entre os impactos negativos, destacam-se distrações que podem prejudicar o aprendizado, dependência e isolamento social provocados, principalmente, pelo uso excessivo das redes sociais, além de efeitos negativos na saúde mental e física dos estudantes, como aumento dos índices de ansiedade e autolesões, distúrbios de atenção, problemas no sono, problemas de visão e sobrepeso.

[...] Os aspectos negativos e prejudiciais do uso da tecnologia digital na educação e na sociedade incluem o risco de distração e a falta de interação humana.

A tecnologia sem regulamentação põe em risco inclusive a democracia e os direitos humanos, por exemplo, por meio da invasão de privacidade e da disseminação do ódio. Os sistemas educacionais precisam estar melhor preparados para ensinar sobre e por meio das tecnologias digitais, ferramentas que devem servir aos melhores interesses de todos os estudantes, professores e gestores. Evidências imparciais demonstram que a tecnologia está sendo usada em alguns lugares para melhorar a educação e bons exemplos desse tipo de uso têm de ser compartilhados de forma mais ampla para que a melhor forma de oferta possa ser garantida para cada contexto.

[...]

UNESCO. *Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: tecnologia na educação: uma ferramenta a serviço de quem?* Paris: UNESCO, 2023. p. 9-10. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por. Acesso em: 9 ago. 2025.

No entanto, o uso da tecnologia com intencionalidade pedagógica, integrado ao planejamento do professor, de forma direcionada e reflexiva, pode trazer grandes contribuições para o processo de ensino-aprendizagem, além de ampliar o acesso à educação e possibilitar reflexões críticas, éticas e seguras sobre o uso dos meios digitais.

[...] Entretanto, quando integrado ao planejamento pedagógico de forma intencional e reflexiva, o celular pode servir como uma ferramenta relevante para ampliar o acesso à educação e enriquecer as práticas de ensino, especialmente em contextos de desigualdade. Nesse sentido, a educação digital e midiática são abordagens estratégicas para garantir que o uso dessas tecnologias não apenas apoie o acesso à educação, mas também desenvolva habilidades críticas, éticas e cidadãs no uso da informação e dos meios digitais.

[...]

BRASIL. Ministério da Educação. *Conscientização para o uso de celulares na escola: por que precisamos falar sobre isso?* Brasília: MEC, 2025. p. 14. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/celular-escola/guia-escolas.pdf>. Acesso em: 9 ago. 2025.

Quando se fala em tecnologia na educação, muitos pensam em computador e internet, mas é importante lembrar que a lousa, a televisão, o rádio e tantos outros recursos utilizados em sala de aula também são tecnologias.

O computador é uma importante ferramenta tecnológica utilizada na educação, principalmente se estiver conectado à internet, permitindo ao usuário pesquisar e acessar informações de *sites* do mundo inteiro, desde que acompanhado pelo professor. Mesmo sem acesso à internet, o professor ainda pode usar o computador de várias formas. É possível, por exemplo, utilizar *softwares* de edição de texto para elaborar e revisar materiais didáticos. Além disso, programas de apresentação de *slides* permitem a criação de recursos visuais atrativos para a exposição de conteúdos em sala de aula, bem como para a apresentação de trabalhos realizados pelos próprios estudantes.

É importante lembrar que ferramentas como o computador têm como principal objetivo apoiar e tornar mais dinâmico o processo de ensino-aprendizagem, possibilitando aos estudantes o desenvolvimento de atividades que promovam experiências escolares mais significativas. Ressalta-se, ainda, que o uso desses recursos deve estar sempre alinhado a uma proposta didática e metodológica bem definida, sempre com o acompanhamento do professor e seguindo as diretrizes da escola.

Um exemplo relevante de como integrar as tecnologias ao contexto escolar é o acesso a museus virtuais e acervos digitais. Essa prática amplia o acesso dos estudantes a uma diversidade de fontes históricas pertencentes a diferentes épocas, culturas e regiões. Além disso, o uso dessas ferramentas pode incentivar os próprios estudantes a criarem, organizarem e compartilharem acervos relacionados à história e à cultura de sua comunidade, valorizando esses recursos como instrumentos de preservação da memória coletiva.

É fundamental compreender que tais tecnologias são aliadas no processo de ensino-aprendizagem, e, portanto, o foco deve permanecer no desenvolvimento do estudante. Em muitos casos, será necessário adaptar as metodologias de ensino para integrar essas inovações de forma eficaz, garantindo que elas atendam às necessidades tanto dos professores quanto dos estudantes — os principais protagonistas desse processo.

Para que o uso das tecnologias atinja os objetivos propostos, é essencial adotar algumas práticas pedagógicas, como:

- definir previamente os objetivos de aprendizagem e as ferramentas tecnológicas a serem usadas, de maneira intencional e direcionada;
- usar os recursos tecnológicos de modo articulado aos conteúdos, habilidades, competências e contextos próximos ao cotidiano dos estudantes, e não como um fim em si mesmo;
- propor atividades e estratégias pedagógicas que incentivem os estudantes a refletirem sobre o uso da tecnologia no cotidiano, promovendo a análise crítica de fontes e o uso seguro, consciente e responsável da internet.

Embora haja inúmeras ferramentas digitais que podem ajudar no processo de ensino-aprendizagem, é fundamental que o professor e a escola utilizem de forma equilibrada e intencional esses recursos, sem deixar de incentivar outras estratégias pedagógicas, como a leitura de livros e as atividades de pesquisa de campo ou visitas guiadas, que também desempenham um papel essencial nesse processo.

Além das possibilidades de uso de tecnologias digitais destacadas anteriormente, esta coleção apresenta alguns objetos digitais, como infográficos, além de faixas de áudios, com o objetivo de complementar e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, além de tornar os conteúdos mais atrativos para os estudantes. Esses objetos digitais podem ser identificados nas páginas do livro por meio de ícones. Além disso, o sumário apresenta a lista desses objetos e as páginas em que se encontram. Para acessar os objetos digitais, basta clicar sobre os ícones indicados nas páginas da versão digital do **Livro do Estudante** e do **Livro do Professor**.

Sequências didáticas e planejamento de rotina

O planejamento é uma ferramenta essencial para o trabalho docente, pois permite ao professor organizar tanto os conteúdos curriculares que serão abordados quanto as demandas específicas de cada turma. Trata-se de um recurso estratégico para definir os objetivos de ensino, identificar as competências e habilidades a serem desenvolvidas, selecionar os conteúdos mais adequados, estruturar as metodologias de ensino e revisar os materiais didáticos necessários para o bom andamento das aulas.

Além de seu papel na organização das atividades diárias ou semanais, o planejamento do professor precisa considerar uma característica fundamental: a flexibilidade. Ele precisa ser adaptável ao longo do percurso pedagógico, acolhendo imprevistos ou necessidades que surjam, com o propósito de garantir a aprendizagem dos estudantes.

Mais do que apenas um cronograma, o planejamento funciona como um guia construído com base nas vivências do professor, considerando tanto os acertos quanto os desafios enfrentados em sala de aula, além dos conhecimentos prévios e os diferentes níveis de aprendizagem de seus estudantes. Sua eficácia aumenta significativamente quando o docente já tem familiaridade com sua turma e compreende os diferentes ritmos de aprendizagem dos estudantes.

Uma ferramenta muito importante que ajuda o professor no planejamento e na promoção da aprendizagem dos estudantes de uma forma mais eficaz e contextualizada é a elaboração de sequências didáticas.

As sequências didáticas permitem ao professor organizar, de forma estruturada e sequencial, o conjunto de atividades e abordagens que serão trabalhadas, destacando suas interligações. A estrutura de uma sequência didática possibilita desenvolver o processo de ensino em etapas bem

definidas, podendo ser elaborada ao longo de dias, semanas ou meses, e ser adaptada de forma flexível às necessidades e ao ritmo de aprendizagem dos estudantes.

É importante que as sequências didáticas sejam elaboradas com base nos objetivos de ensino, tendo em vista as estratégias e os recursos adequados a cada realidade escolar. Além disso, devem incorporar estratégias

de avaliação, possibilitando que os professores monitorem as aprendizagens dos estudantes.

Observe agora como planejar uma sequência didática. É possível utilizar essa matriz de planejamento de sequência didática como ponto de partida, realizando as devidas alterações de acordo com sua necessidade.

Planejamento de Sequência Didática

Professor(a): [preencher aqui com o nome do professor]

Componente curricular: [preencher com o componente curricular]

Ano: [preencher o ano da turma]

Duração: [preencher a quantidade de aulas]

Assunto: [preencher os conteúdos a serem trabalhados]



1. Objetivos da Sequência

[inserir os objetivos que se espera que os estudantes atinjam ao final do trabalho com a sequência didática, em tópicos]

2. Habilidades da BNCC

[listar as habilidades da BNCC que serão desenvolvidas durante o trabalho com a sequência didática]

3. Materiais necessários/recursos didáticos

[listar os materiais e recursos didáticos que serão utilizados nas atividades e que devem ser providenciados antecipadamente pelo professor ou pelos estudantes]

4. Etapas da Sequência Didática

Aula 1: [título referente aos conteúdos ou estratégias didáticas trabalhadas]

[listar as estratégias didáticas e atividades a serem trabalhadas durante a aula]

Aula 2: [título referente aos conteúdos e estratégias didáticas trabalhadas]

[listar as estratégias didáticas e atividades a serem trabalhadas durante a aula]

Aula X: [título referente aos conteúdos e estratégias didáticas trabalhadas]

[listar as estratégias didáticas e atividades a serem trabalhadas durante a aula]

5. Avaliação

[definir instrumentos de avaliação adequados às aulas planejadas]

Durante o desenvolvimento das aulas e das atividades trabalhadas, procure acompanhar e observar a participação de cada estudante, assim como as principais dificuldades. Quando necessário, faça intervenções para facilitar a compreensão dos estudantes.

Ao final dessa sequência didática, registre as observações sobre a aprendizagem dos estudantes.

[formular e inserir questões que permitem verificar se os estudantes atingiram os objetivos descritos no início dessa sequência]

6. Autoavaliação

[formular questões direcionadas aos estudantes para que avaliem a própria participação nas atividades e se atingiram os objetivos propostos na sequência]

Durante as aulas, eu:

[preencher com as questões direcionadas aos estudantes]

Além das sequências didáticas, é essencial que o professor elabore um planejamento de rotina, com o objetivo de organizar as atividades diárias e semanais. Esse planejamento, além de permitir a distribuição de tarefas e conteúdos de forma organizada, contribui para desenvolver nos estudantes a noção do tempo e a importância da organização de atividades.

Além da abordagem dos conteúdos e a realização das atividades, o planejamento de rotina deve incluir atividades lúdicas, momentos de leitura e de escrita, atividades recreativas e que incentivem a interação social, visitas a espaços não formais de aprendizagem, momentos que envolvem alimentação e higiene pessoal, entre outras.

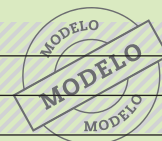
Observe a seguir uma sugestão de planejamento de rotina. O professor pode utilizá-la como ponto de partida e adaptá-la de acordo com suas necessidades e as condições da escola.

Planejamento de rotina

Nome: _____

Componente/Área: _____ Ano(s)/Série(s): _____

Escola: _____ Data: _____



Duração	Local	Descrição da atividade
7h30 – 8h00	Sala de aula	Roda de conversa para promover acolhimento dos estudantes.
8h00 – 10h00	Sala de aula	Trabalho com as páginas de abertura da Unidade 1 para verificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o assunto.
10h00 – 10h30	Refeitório, banheiro e pátio	Pausa para lanche, higiene e brincadeiras.
10h30 – 11h30	Sala de aula	Abordar o primeiro tópico da Unidade 1 e realizar as atividades desse tópico para a sistematização do conteúdo.



PLANO DE DESENVOLVIMENTO ANUAL

As **orientações ao professor** apresentadas na primeira parte deste livro sugerem comentários e estratégias que podem ser considerados no planejamento. Além disso, apresentamos a seguir o **Quadro de conteúdos, habilidades e competências** e as **Sugestões de cronogramas**, que juntos vão auxiliá-lo no entendimento da sequência dos conteúdos do volume, mostrando a progressão didática dos principais conteúdos e conceitos, geradores das vivências educacionais ao longo do ano, evidenciando a intencionalidade pedagógica da obra.

Quadro de conteúdos, habilidades e competências

Para auxiliar em seu planejamento e no desenvol-

vimento das aulas, apresentamos a seguir um quadro que organiza os principais conteúdos e conceitos abordados ao longo do volume, destacando as competências gerais e específicas, as habilidades e os temas contemporâneos transversais previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esses elementos foram organizados de acordo com o trabalho desenvolvido em cada unidade, garantindo uma progressão coerente e significativa da aprendizagem, alinhada às demandas reais da sala de aula. Além disso, destaca-se que esta coleção foi estruturada de modo a garantir uma progressão dos conteúdos e das habilidades que vão desde o 3º até chegar ao 5º ano, considerando o desenvolvimento dos estudantes e promovendo a consolidação e o aprofundamento gradual de suas aprendizagens.

Unidade 1 – Ver com outros olhos

Tópico	Principais conteúdos e conceitos	Habilidades da BNCC	Competências gerais e competências específicas	Temas contemporâneos transversais
Uma caixa mágica	Niéce e Daguerre: inventores da fotografia. A câmera escura. Hércules Florence: pioneiro da fotografia no Brasil. A luz como elemento expressivo. Criando com sombras. Planos e ângulos na fotografia. A fotomontagem. O fotógrafo instantâneo.	EF15AR01 EF15AR02 EF15AR03 EF15AR04 EF15AR05 EF15AR06 EF15AR07	CG1; CG2; CG4; CG6; CG7; CEA1 CEA3 CEA4	Educação em direitos humanos.
A máquina de ilusão	O cinema mudo. Primeiros diretores de cinema. <i>Storyboard</i> . Danças e pantomimas no cinema mudo.	EF15AR01 EF15AR02 EF15AR04 EF15AR06 EF15AR08	CG1; CG3; CG5; CEA1 CEA2 CEA4	

Unidade 1 – Ver com outros olhos

Tópico	Principais conteúdos e conceitos	Habilidades da BNCC	Competências gerais e competências específicas	Temas contemporâneos transversais
A máquina de ilusão	A comédia e a ficção científica. Efeitos especiais no cinema. Trilha sonora e sonoplastia.	EF15AR12 EF15AR14 EF15AR19 EF15AR23 EF15AR26	CEA5 CEA8	

Unidade 2 – De olho nas mídias

Tópico	Principais conteúdos e conceitos	Habilidades da BNCC	Competências gerais e competências específicas	Temas contemporâneos transversais
Arte plugada	O século 21 e o artista multimídia. Obras e espetáculos multimídia. Revoluções tecnológicas e sustentabilidade.	EF15AR01 EF15AR04 EF15AR05 EF15AR11 EF15AR12 EF15AR23 EF15AR26	CG5; CG7; CEA2 CEA4 CEA5 CEA6 CEA7 CEA8	Ciências e tecnologia e Educação ambiental.
Do palco para as telas	As telenovelas. Adaptações de peças teatrais. O ator e as tecnologias. Radionovelas, fotonovelas, telenovelas e séries. Cinema e trabalho: uma obra coletiva.	EF15AR01 EF15AR04 EF15AR05 EF15AR06 EF15AR17 EF15AR18 EF15AR19 EF15AR20 EF15AR21 EF15AR22 EF15AR23 EF15AR26	CG4; CG5; CG6; CG7; CEA1 CEA2 CEA5 CEA6 CEA7 CEA8	Trabalho e Educação em direitos humanos.

Unidade 3 – Da Era do Rádio ao videoclipe

Tópico	Principais conteúdos e conceitos	Habilidades da BNCC	Competências gerais e competências específicas	Temas contemporâneos transversais
Nas ondas do rádio	A história do rádio. As primeiras transmissões de rádio no Brasil. Artistas do rádio. O rádio e música brasileira. Gêneros musicais brasileiros. A criação de bordões.	EF15AR04 EF15AR05 EF15AR13 EF15AR14 EF15AR16 EF15AR18 EF15AR23 EF15AR26	CG1; CG2; CG5; CEA1 CEA2 CEA3 CEA4 CEA5 CEA6 CEA7	
A música que nos une	Música e memória afetiva. O vinil e suas capas. Tecnologias ligadas ao armazenamento e reprodução de músicas. A partitura musical. O videoclipe.	EF15AR05 EF15AR09 EF15AR10 EF15AR12 EF15AR13 EF15AR16 EF15AR23 EF15AR26	CG5; CG8; CEA1 CEA2 CEA4 CEA5 CEA6	

Unidade 4 – A magia da imagem em movimento

Tópico	Principais conteúdos e conceitos	Habilidades da BNCC	Competências gerais e competências específicas	Temas contemporâneos transversais
Arte e tecnologia	Holograma. <i>Video mapping</i> . O desenvolvimento de técnicas de animação. Invenções do século XIX ligadas à imagem em movimento. A cronofotografia. A animação em <i>stop motion</i> .	EF15AR01 EF15AR02 EF15AR04 EF15AR05 EF15AR06 EF15AR07 EF15AR18 EF15AR23 EF15AR26	CG1; CG2; CEA1 CEA2 CEA4 CEA5 CEA6 CEA7	Ciência e tecnologia.
As técnicas de animação	Animação com recortes: as técnicas de manipulação e de substituição. O cenário na produção de uma animação. Criando uma animação <i>stop motion</i> . A perspectiva na animação. Elementos da perspectiva. Montando bonecos para <i>stop motion</i> .	EF15AR01 EF15AR02 EF15AR04 EF15AR05 EF15AR06 EF15AR23 EF15AR26	CEA4 CEA5 CEA6 CEA8	

Sugestões de cronogramas

Apresentamos a seguir três sugestões de cronogramas para auxiliar no planejamento de seu trabalho com este volume: uma proposta de planejamento bimestral, uma trimestral e outra semestral. Para elaborá-las, consideramos um ano letivo de 200 dias, ou 40 semanas de aula. No entanto, é você quem deve decidir a melhor forma de utilizar o livro didático como apoio pedagógico, selecionando os tópicos conforme seus critérios, considerando aspectos importantes como o projeto pedagógico da escola, as características da turma, a carga horária disponível e a organização da grade curricular.

Sugestão de planejamento bimestral

Bimestre	Unidades e capítulos
1º bimestre	Unidade 1 – Ver com outros olhos
2º bimestre	Unidade 2 – De olho nas mídias
3º bimestre	Unidade 3 – Da Era do Rádio ao videoclipe
4º bimestre	Unidade 4 – A magia da imagem em movimento

Sugestão de planejamento trimestral

Trimestre	Unidades e capítulos
1º trimestre	Unidade 1 – Ver com outros olhos
2º trimestre	Unidade 2 – De olho nas mídias Unidade 3 – Da Era do Rádio ao videoclipe
3º trimestre	Unidade 3 – Da Era do Rádio ao videoclipe Unidade 4 – A magia da imagem em movimento

Sugestão de planejamento semestral

Semestre	Unidades e capítulos
1º semestre	Unidade 1 – Ver com outros olhos Unidade 2 – De olho nas mídias
2º semestre	Unidade 3 – Da Era do Rádio ao videoclipe Unidade 4 – A magia da imagem em movimento



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS • LIVRO DO PROFESSOR

As referências bibliográficas indicadas a seguir apresentam tanto as obras que foram utilizadas para a composição das **orientações ao professor** e do **Suplemento do Professor** quanto obras que podem ser utilizadas para complementar e aprofundar seus conhecimentos sobre processos de ensino-aprendizagem e outros assuntos relevantes para o dia a dia em sala de aula.

ALZINA, Rafael Bisquerra *et al.* *Atividades para o desenvolvimento da inteligência emocional nas crianças*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2009.

O livro traz aos docentes atividades e exercícios que vão contribuir para o desenvolvimento das crianças com relação às competências emocionais: a consciência emocional, a adequação emocional, a autonomia emocional, as habilidades socioemocionais e as habilidades para a vida e o bem-estar emocional.

ANDRADE, José Carlos dos Santos. *O espaço cênico circense*. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

Essa pesquisa analisa as mudanças ocorridas no espaço cênico do circo ao longo do tempo, inclusive no Brasil, abordando os grupos de famílias circenses que se deslocaram para o país a partir do século XIX.

ANDRÉ, Marli (org.). *Pedagogia das diferenças na sala de aula*. Campinas: Papirus, 1999.

Esse livro aborda a pedagogia das diferenças no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, propondo um caminho metodológico para lidar com as diferenças dos estudantes em sala de aula. Tomando como base teórica a pedagogia das diferenças de Philippe Perrenoud, essa abordagem é apresentada como um elemento possível na rotina escolar – um instrumento de avaliação e de investigação didática –, possibilitando a construção coletiva do projeto pedagógico.

ANTUNES, Celso. *Novas maneiras de ensinar, novas formas de aprender*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

Ao longo dessa obra, o autor analisa as transformações vivenciadas tanto pela escola como pelas famílias, promovendo uma reflexão sobre a aula, o professor, o currículo, as linguagens, os recursos da escola e a avaliação significativa da aprendizagem escolar.

ARANHA, Carmen S. G. *Exercícios do olhar*. São Paulo: Unesp; Rio de Janeiro: Funarte, 2008.

O livro aborda a criatividade e os seus sentidos, com questionamentos que promovem reflexões sobre os processos criativos e a constituição da produção artística, manifestas em muitas obras de arte ao longo da história.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

Esse livro traz diversos exemplos de práticas pedagógicas relacionadas às metodologias ativas, que valorizam o protagonismo dos estudantes.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino de Arte*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

Nesse livro, a autora trata de questões pertinentes à aprendizagem da história da Arte, trazendo para o campo educacional o debate em torno da contextualização da obra em seu universo histórico, cultural e político.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (org.). *Arte/Educação como mediação cultural e social*. São Paulo: Unesp, 2008.

A mediação como proposta de ensino coloca em contato o campo da Arte e seus espaços com a prática educacional. O livro aborda aspectos como o conceito de mediação, as experiências mediadoras em museus, em centros culturais e na educação formal, além da aproximação entre os campos da Arte e da cultura. Por meio de exemplos desenvolvidos em outros países, as autoras se propõem a pensar as demandas específicas dessa prática no Brasil.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (org.). *Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

Com o objetivo de estabelecer uma aprendizagem significativa em relação à imagem, esse livro trabalha uma proposta pautada na tríade contextualização, apreciação e produção, por meio de um pensamento crítico em torno da imagem e seus usos.

BRANDÃO, Carlos da Fonseca; PASCHOAL, Jaqueline Delgado (org.). *Ensino fundamental de nove anos: teoria e prática na sala de aula*. São Paulo: Avercamp, 2009.

O objetivo dos autores dessa obra é conduzir os profissionais do Ensino Fundamental a uma reflexão, levantando questões sobre a prática docente com crianças de 6 a 7 anos, tais como a sua entrada na escola sob o ponto de vista legal, os princípios pedagógicos norteadores do trabalho do professor e a importância da ludicidade na sala de aula.

BRASIL. *Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 27 ago. 2025.

O Estatuto da Criança e do Adolescente, também conhecido como ECA, visa à proteção integral de crianças e adolescentes, estabelecendo seus direitos e deveres.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 16 ago. 2025.

Esse é o documento que unifica o currículo da Educação Básica no Brasil, estabelecendo o conjunto de aprendizagens essenciais que os estudantes devem desenvolver durante a Educação Básica.

BRASIL. Ministério da Educação. *Conscientização para o uso de celulares na escola*. Brasília: MEC, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/celular-escola/guia-escolas.pdf>. Acesso em: 9 ago. 2025.

Guia que aborda importantes reflexões e orientações sobre a implementação da Lei nº 15.100, que regulamenta o uso de dispositivos eletrônicos portáteis pelos estudantes nas escolas.

BRASIL. Ministério da Educação. *Temas contemporâneos transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos*. Brasília, 2019. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf. Acesso em: 16 ago. 2025.

Documento que apresenta os temas contemporâneos transversais e a importância deles para os currículos da Educação Básica.

BRASIL. Ministério da Saúde. *Proteger e cuidar da saúde de adolescentes na atenção básica*. 2. ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2018. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/proteger_cuidar_adolescentes_atencao_basica_2ed.pdf. Acesso em: 16 ago. 2025.

Esse documento do Ministério da Saúde foi elaborado para auxiliar as Equipes de Atenção Básica/Saúde da Família no trabalho com adolescentes, propondo cuidado da saúde, hábitos saudáveis e atenção aos principais aspectos clínicos.

BRITO, Giseli Artioli; FLORES, Maria Marta Lopes. A inclusão de alunos com deficiência intelectual: em foco as práticas pedagógicas. *Boletim de Conjuntura*, Boa Vista, ano V, v. 16, n. 48, p. 340-359, 2023. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/2879/966>. Acesso em: 18 ago. 2025.

Artigo que apresenta discussões e resultados de uma pesquisa qualitativa sobre a inclusão escolar e a qualidade da educação.

CARNIELLI, Walter A.; EPSTEIN, Richard L. *Pensamento crítico: o poder da lógica e da argumentação*. São Paulo: Rideel, 2009.

Nessa obra, os autores recorrem a textos de diferentes gêneros para apresentar o que são bons e maus argumentos, analisar que tipo de afirmação de natureza moral trazem implicitamente e explicar as consequências dos enunciados vagos ou ambíguos para a argumentação.

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. Ritual e teatro na cultura popular. *Textos Escolhidos de Cultura e Arte Populares*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 1, p. 7-22, maio 2015.

O artigo explora a noção antropológica de ritual relacionando-a à ideia de teatro nas artes cênicas, além de estabelecer um diálogo abordando as semelhanças e diferenças marcantes entre ritual e teatro. O ponto central do texto é o deslocamento do foco para a cultura popular, em especial o Carnaval das escolas de samba e o Bumba Meu Boi.

COLE, Michael; COLE, Sheila R. *O desenvolvimento da criança e do adolescente*. Tradução de Magda França Lopes. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2003.

Uma obra clássica que permite aos leitores compreenderem que o desenvolvimento humano é um conjunto de interações dos processos biológicos, sociais e psicológicos, integrados em diferentes contextos sociais.

CORDEIRO, Claudia Talochinski; OLIVEIRA, Ivanete da Rosa Silva de (org.). *Educação e políticas inclusivas: ressignificando a diversidade*. Londrina: Syntagma Editores, 2020.

Esse livro aborda, de forma crítica, a inclusão de pessoas com deficiência na escola sob a luz dos direitos humanos.

CORSO, Luciana Vellinho; DORNELES, Beatriz Vargas. Senso numérico e dificuldades de aprendizagem na matemática. *Psicopedagogia*, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 298-309, 2010. Disponível em: <https://cdn.publisher.gn1.link/revistapsicopedagogia.com.br/pdf/v27n83a15.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2025.

Artigo que analisa a compreensão das dificuldades de aprendizagem na Matemática e apresenta o Teste de Conhecimento Numérico, desenvolvido por Yukari Okamoto e Robbie Case (1996), aceito pela literatura atual como um bom instrumento para avaliar o senso numérico.

COSTA, Renato Pinheiro da; CASSIMIRO, Élide Estevão; SILVA, Rozinaldo Ribeiro da. Tecnologias no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. *Docência e Ciberultura*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 1, p. 97-116, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/53068/36747>. Acesso em: 16 ago. 2025.

Esse artigo discute o uso da tecnologia para o desenvolvimento do processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

DEHAENE, Stanislas. *Os neurônios da leitura: como a ciência explica a nossa capacidade de ler*. Tradução de Leonor Scliar-Cabral. Porto Alegre: Penso, 2012.

Nesse livro, Stanislas Dehaene apresenta seus trabalhos sobre as neurociências da leitura e explica por meio de evidências científicas como as crianças aprendem a ler.

DEITOS, Fernanda Nunes; ARAGÓN, Rosane. O processo de alfabetização com o uso das tecnologias digitais: uma revisão sistemática. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 27., 2021, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/17855/17689>. Acesso em: 16 ago. 2025.

Esse artigo trata da utilização de recursos tecnológicos no processo de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Essa abordagem se dá por meio de uma revisão sistemática da literatura que envolve esse assunto.

DINIZ, Margareth; VASCONCELOS, Renata Nunes (org.). *Pluralidade cultural e inclusão na formação de professores e professoras*. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2004.

A obra discute de que forma as diferenças culturais são tratadas na escola, propondo a reflexão das práticas educativas e ações pedagógicas por meio de uma postura ética e inclusiva.

DOHME, Vania. *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

Esse livro mostra de que maneira as atividades lúdicas, como jogos, histórias, dramatizações, músicas, danças e artes plásticas, são práticas de uma educação que objetiva o desenvolvimento pessoal e a atuação cooperativa na sociedade.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (org.). *Didática e interdisciplinaridade*. 17. ed. Campinas: Papirus, 2012. (Coleção Práxis).

Os textos reunidos nesse livro propõem uma discussão sobre interdisciplinaridade, apresentando reflexões e análises de questões que envolvem a integração no campo da educação.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (org.). *Interdisciplinaridade: pensar, pesquisar, intervir*. São Paulo: Cortez, 2014.

Nesse livro, os autores abordam a interdisciplinaridade como uma proposta essencial para o processo de ensino e aprendizagem, contrapondo a concepção fragmentada da racionalidade disciplinar. Ressaltam que, por envolver uma atitude de reciprocidade e complementaridade, a ação interdisciplinar proporciona um fazer pedagógico que cada vez mais prioriza a relação entre os componentes curriculares.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (org.). *Práticas interdisciplinares na escola*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

A obra reúne textos de diferentes autores, com o objetivo de familiarizar os leitores com o tema da interdisciplinaridade no espaço escolar. Em cada capítulo serão apresentadas práticas docentes interdisciplinares variadas, da Educação Infantil até a pós-graduação, promovendo uma forma diferente de pensar e escrever sobre o fenômeno educativo.

FERRAZ, Maria Heloísa; FUSARI, Maria F. de Rezende e. *Arte na educação escolar*. São Paulo: Cortez, 2001.

O livro propõe subsídios para repensar o processo de ensino e aprendizagem da Arte na educação, apresentando elementos para a fundamentação e o desenvolvimento do trabalho artístico em sala de aula. Dividido em duas partes, aborda, primeiramente, as transformações da Arte no currículo escolar. A segunda parte traz como tema bases para a construção de um saber em Arte e de um saber em ser um professor de Arte. Propõe-se, com isso, a aproximação dos estudantes ao conhecimento dos aspectos mais significativos de nossa cultura e de suas diversas manifestações.

FERREIRO, Emilia. *Alfabetização em processo*. 21. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2015.

A obra apresenta aspectos importantes do processo de construção da leitura e da escrita, explicando como a alfabetização ocorre no cérebro e como esse processo é importante para o desenvolvimento de inúmeros outros conhecimentos.

FIORIN, José Luiz. *Argumentação*. São Paulo: Contexto, 2015.

Esse livro ajuda a compreender os mecanismos da argumentação e aprimorar suas habilidades de comunicação. O autor oferece uma análise profunda e abrangente do processo argumentativo, desde a construção de argumentos até a identificação de falácias.

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. *De tramas e fios: um ensaio sobre música e educação*. São Paulo: Unesp; Rio de Janeiro: Funarte, 2008.

Um debate sobre educação musical com base na compreensão dos hábitos, nas condutas e na visão de mundo que regem a sociedade nos mais diversos períodos e contextos. Nessa dimensão cultural, fundamenta-se o debate da autora sobre o quanto a educação musical se estrutura pelo contexto cultural em que ocorre, sendo a música algo central na cultura humana.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 46. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

Nesse livro, o educador Paulo Freire discorre sobre a relação entre educadores e estudantes, promovendo uma ética de ensino orientada pelo desenvolvimento da autonomia.

GARDNER, Howard. *Inteligências múltiplas: a teoria na prática*. Porto Alegre: Artmed, 1994.

O autor propõe o conceito das inteligências múltiplas (linguística, lógico-matemática, espacial, corporal-cinestésica, musical, interpessoal e intrapessoal), em que todas as pessoas apresentam inteligências que funcionam de forma combinada para resolver problemas e/ou produzir bens sociais e culturais, dentro de seu contexto.

GRISA, Gregório Durlo et al. *Neurociência e alfabetização: noções fundamentais*. Bento Gonçalves: IFRS, 2022.

Esse livro apresenta noções sobre como ocorre o processo de alfabetização com base nos estudos recentes da Neurociência.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

Livro resultante de um debate sobre o ensino da cultura visual e o papel da Arte na educação. Os debates gerados pelo autor propõem a compreensão da cultura visual de nossa época e, com base nessa dinâmica, sugere estender essa leitura para outros períodos.

HOFFMANN, Jussara. *Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade*. 36. ed. Joinville: Clube de autores, 2024.

O livro apresenta pressupostos metodológicos para a construção de uma avaliação mediadora, atrelando a concepção de aprendizagem a uma perspectiva na correção de testes e tarefas, além da necessidade de mudança na postura pedagógica dos professores para a melhoria da educação.

HOFFMANN, Jussara. *Avaliar para promover: as setas do caminho*. 15. ed. Porto Alegre: Mediação, 2014.

Nesse livro, a autora apresenta cinco princípios que considera essenciais para uma avaliação mediadora, com exemplos práticos relacionados à mediação, como o tempo, a elaboração de testes, as correções de tarefas avaliativas, a intervenção e os registros.

ILLERIS, Knud (org.). *Teorias contemporâneas da aprendizagem*. Porto Alegre: Penso, 2013.

Nessa obra, o pesquisador Knud Illeris reúne diferentes autores e teorias da aprendizagem e apresenta um conjunto de textos que tratam do tema, buscando caminhos para a compreensão do conceito de educar e sobre como funciona o complexo processo de ensino e aprendizagem na atualidade.

JAPIASSU, Ricardo. *Metodologia do ensino de teatro*. Campinas: Papius, 2009.

Nesse livro, o autor aborda o teatro como trabalho pedagógico na Educação Infantil e também no Ensino Fundamental.

JOIA, Michele. *A inclusão de crianças na escola: o papel do educador diante das dificuldades de aprendizagem*. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2023.

Nesse livro, a autora traz conhecimentos sobre inclusão que ela construiu com base em dificuldades encontradas em seu dia a dia, fornecendo subsídios para o professor atuar em sala de aula com seus estudantes.

KLEIMAN, Angela. *Oficina de leitura: teoria e prática*. 15. ed. Campinas: Pontes, 2013.

O objetivo desse livro é apresentar a questão da interação entre os componentes curriculares como forma de buscar melhores resultados no ensino e na prática da leitura na escola. A autora discute, por exemplo, a possibilidade de diferentes componentes curriculares auxiliarem no aprimoramento da alfabetização.

KÜLLER, José Antonio; RODRIGO, Natalia de Fátima. *Metodologia de desenvolvimento de competências*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

Os autores têm como proposta pedagógica uma metodologia desenvolvida para apoiar a capacitação dos docentes, baseada em métodos de ensino e aprendizagem centrados na iniciativa e na atividade dos educandos.

LIBÂNEO, José Carlos. *Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos*. 28. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

Nesse livro, o autor apresenta conceitos que orientam e auxiliam professores em sua prática pedagógica no contexto da escola pública, discorrendo sobre temas relacionados à didática, à metodologia do ensino e à psicologia da aprendizagem.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 2013.

Esse livro aborda a prática educativa e o papel do professor nos processos de ensino e de aprendizagem. Libâneo enfatiza a necessidade de uma abordagem pedagógica crítica e reflexiva, que considera o contexto socioeconômico e cultural dos estudantes, promovendo uma educação transformadora. Ele discute métodos e estratégias de ensino que visam ao desenvolvimento integral do estudante, articulando teoria e prática de forma a preparar cidadãos críticos e participativos.

LIMA, Aurilia de Brito et al. (org.). *Políticas de inclusão na educação básica*. Curitiba: Appris Editora, 2024.

Esse livro reúne textos sobre os principais marcos das políticas públicas relacionadas à inclusão, desde as temáticas mais amplas até as mais específicas.

MARQUES, Isabel A. Dançando na escola. *Motriz*, Rio Claro, v. 3, n. 1, p. 20-28, jun. 1997. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/6496>. Acesso em: 16 ago. 2025.

No artigo, a autora discute aspectos epistemológicos, sociológicos, educacionais e artísticos da dança no universo educacional brasileiro.

MARQUES, Isabel A. *Ensino de dança hoje: textos e contextos*. São Paulo: Cortez, 2011.

Escrito no contexto da consolidação do ensino de Arte como componente curricular obrigatório pela LDB nº 9394/96, a autora propõe a reflexão sobre o ensino de Arte e a especificidade da dança nesse cenário. Com base nessa problematização, traz um debate sobre o ensino da dança no cenário educacional brasileiro.

MELLO, Fabiane de Oliveira; ALLIPRANDINI, Paula Mariza Zedu. Estratégias de aprendizagem de alunos do ensino fundamental em processo de alfabetização. *Revista de Psicologia*, v. 40, n. 2, p. 935-955, 2022. Disponível em: <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/25503/24038>. Acesso em: 16 ago. 2025.

Esse artigo apresenta informações provenientes de uma análise qualitativa de diversas estratégias de aprendizagem utilizadas por estudantes no processo de alfabetização.

MIRANDA, Elaine (coord.). *Educação inclusiva e a parceria da família: uma dimensão terapêutica*. São Paulo: Literare Books International, 2021.

Esse livro proporciona ao leitor uma visão abrangente sobre a inclusão, embasada por evidências científicas. Ele traz também o compartilhamento de experiências familiares, buscando estabelecer uma parceria entre família e escola.

MONDAINI, Marco. *Direitos humanos*. São Paulo: Contexto, 2006.

Esse livro disponibiliza ao leitor vários textos e documentos sobre direitos humanos.

MORAES, José Jota de. *O que é música*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

Nesse livro, o autor trata das maneiras de ouvir a música, classificando essa experiência em três formas: com o corpo, emotivamente e intelectualmente. No primeiro estágio, relaciona a música com o corpo, o impulso da dança, os ritmos e os gestos. No segundo, aborda o campo do sentimento e da emotividade. Já no terceiro estágio, propõe ouvir a música intelectualmente e pensar sua estrutura e organização, possibilitando que a música seja tomada como linguagem.

MORAIS, José. *Alfabetizar para a democracia*. Porto Alegre: Penso, 2014.

Esse livro apresenta conceitos como alfabetização e letramento e aborda como a alfabetização é fundamental para a construção da democracia. Também apresenta uma análise sobre a alfabetização no Brasil e sua relação com questões políticas e sociais.

NOVAS tecnologias facilitam a aprendizagem escolar. *Portal Brasil*, 10 jul. 2014. Disponível em: <https://memoria.ebc.com.br/infantil/para-educadores/2014/07/novas-tecnologias-facilitam-a-aprendizagem-escolar>. Acesso em: 23 jun. 2025.

Artigo que aborda o impacto da cultura digital e o uso da tecnologia na educação.

OBICI, Giuliano Lamberti. *Gambiarra e experimentalismo sonoro*. Tese (Doutorado em Musicologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Essa pesquisa aborda a gambiarra como ponto de encontro entre a música experimental e a arte sonora brasileira e faz uma busca por esse encontro, traçando um recorte na música experimental do país.

OBJETIVOS de desenvolvimento sustentável. *Nações Unidas Brasil*. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 18 ago. 2025.

Essa página apresenta os objetivos de desenvolvimento sustentável e como a ONU e seus parceiros no Brasil estão trabalhando para atingi-los.

PAIS e escolas devem dar atenção a comportamento de estudantes. *Ministério da Educação*, 20 abr. 2017. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/47731-pais-e-escolas-devem-dar-atencao-a-comportamento-de-estudantes>. Acesso em: 27 ago. 2025.

Esse texto aborda a questão do *bullying*, defendendo que é preciso dar atenção tanto à vítima quanto ao agressor e que os responsáveis e a comunidade escolar devem ficar atentos a esse tipo de comportamento.

QUEIROZ, Ana Patrícia Cavalcante de. Avaliação formativa: ferramenta significativa no processo de ensino e aprendizagem. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 6., 2019, Fortaleza. *Anais...* Fortaleza, 2019. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA17_ID8284_13082019194531.pdf. Acesso em: 16 ago. 2025.

Nesse artigo, a autora discute o conceito de avaliação formativa, com base em revisão bibliográfica que aborda o tema. Esses estudos permitiram-lhe caracterizar esse tipo de avaliação como uma ferramenta que contribui para acompanhar o desenvolvimento dos estudantes ao longo de todo o processo de ensino e aprendizagem, modificando estratégias pedagógicas sempre que necessário.

REIS, Ana Valéria Sampaio de Almeida; DAROS, Thuinie; TOME LIN, Karina Nones. *Layouts criativos para aulas inovadoras*. Maringá: B42, 2023.

Esse livro orienta educadores que desejam transformar o ambiente da sala de aula e implementar estratégias de ensino dinâmicas. As autoras propõem uma série de *layouts* para favorecer abordagens pedagógicas diversas. O objetivo é promover práticas de inovação, inspiração e cocriação entre professores e estudantes, incentivando os educadores a se tornarem *designers* do ambiente educacional. Essa obra é recomendada para quem busca repensar a organização do espaço escolar e criar experiências de aprendizagem marcantes.

RESUMO do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: uma ferramenta a serviço de quem? Paris: Unesco, 2023. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por/PDF/386147por.pdf.multi. Acesso em: 9 ago. 2025.

Esse documento leva o leitor a refletir sobre o real papel da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem, apresentando de maneira crítica seus benefícios e riscos.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. *Letramentos, mídias, linguagens*. São Paulo: Parábola, 2019.

Esse livro trata de conceitos centrais que ajudam a compreender a relação entre o desenvolvimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e a produção de textos multimodais e multissemióticos, utilizando diferentes linguagens em mídias diversas.

SÁ, Ivo Ribeiro de; GODOY, Kathya Maria Ayres de. *Oficinas de dança e expressão corporal para o Ensino Fundamental*. São Paulo: Cortez, 2009.

Livro que propõe a aplicação de atividades práticas da linguagem da dança que podem ser desenvolvidas em âmbito escolar com base em quatro temas: a consciência corporal; os fatores do movimento; a comunicação; e a expressividade.

SANTOS, Alessandro Souza dos. *Guia de técnicas de estudo, organização e planejamento*: como estudar, organizar e planejar os estudos. Parnaíba: Canva.com, 2020. Disponível em: https://ufpi.br/arquivos_download/arquivos/Parnaiba/2021/Guia_de_Estudos_UFDPAr_-SEPE-PRAEC.pdf. Acesso em: 11 ago. 2025.

Esse guia apresenta diversas orientações que contribuem para melhorar a qualidade da rotina de estudos. Essas orientações se referem a diversos aspectos, como hábitos, organização do espaço, planejamento e técnicas.

SANTOS, Maria Lucia dos; PERIN, Conceição Solange Bution. A importância do planejamento de ensino para o bom desempenho do professor em sala de aula. Os *Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE*, v. 1, 2013.

Esse artigo disserta sobre a importância do planejamento para o processo de ensino e aprendizagem, apresentando propostas que auxiliam o professor na elaboração do plano de trabalho docente.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana. Estratégias de ensino-aprendizagem para alunos com deficiência visual. *Observatorio de La Economía Latinoamericana*, Curitiba, v. 22, n. 2, 2024.

Esse artigo apresenta algumas estratégias de ensino-aprendizagem para a participação ativa de estudantes com deficiência visual na escola regular.

SCHAFER, Murray. *O ouvido pensante*. Tradução de Marisa Trench Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva e Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Unesp, 1991.

Uma proposta voltada para a educação musical que tem como objetivo a escuta ativa. O livro é destinado a qualquer indivíduo interessado em música.

SEVERINO, Antônio Joaquim. O conhecimento pedagógico e a interdisciplinaridade: o saber como intencionalização da prática. In: FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (org.). *Didática e interdisciplinaridade*. 17. ed. Campinas: Papirus, 2012. (Coleção Práxis).

O texto discute o saber pedagógico como prática histórica e interdisciplinar, destacando que a educação deve articular trabalho, sociedade e cultura.

SILVA, Eva Aparecida Gomes da. O desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem do aluno com necessidades educacionais especiais. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, São Paulo, v. 9, n. 3, mar. 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/8972/3542>. Acesso em: 14 ago. 2025.

Esse artigo aborda as contribuições do uso de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, para o processo de ensino-aprendizagem de estudantes com necessidades educacionais especiais no ensino regular.

SOARES, Magda. *Alfabetização: a questão dos métodos*. São Paulo: Contexto, 2024.

Nesse livro, a autora discute o histórico problema da alfabetização, analisando os principais métodos utilizados.

SOARES, Magda. *Alfabetização e letramento*. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

Esse livro sugere ao leitor a releitura de artigos sobre a alfabetização, discutindo concepções e refletindo sobre práticas escolares de alfabetização e letramento.

SOARES, Magda. *Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever*. São Paulo: Contexto, 2023.

Esse livro destaca a importância de os estudantes não apenas aprenderem o sistema alfabético de escrita, mas também conhecerem seus usos sociais, como ler, interpretar e produzir textos.

SOUZA, Fabiana de Freitas Marques. A contribuição do lúdico no processo de alfabetização e letramento. *REEDUC – Revista de Estudos em Educação*, Quirinópolis, v. 8, n. 1, 2022. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20220519114529/https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/download/12440/8795>. Acesso em: 16 ago. 2025.

Esse artigo destaca as contribuições de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, para a alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2015.

Um livro voltado para a prática do ensino do teatro e a sua introdução em sala de aula. Aborda o lúdico como elemento desencadeador com base em dois temas relevantes para a docência: a vinculação da prática dos jogos teatrais aos jogos tradicionais e o contato com outras áreas do saber, enriquecendo a visão do estudante.

TERÇARIOL, Adriana Aparecida de Lima; IKESHOJI, Eli-sângela Aparecida Bulla; GITAHY, Raquel Rosan Christino (org.). *Metodologias para aprendizagem ativa em tempos de educação digital: formação, pesquisa e intervenção*. Jundiaí: Paco Editorial, 2021.

Nessa obra, as autoras exploram questões que envolvem a presença de diferentes metodologias em vários segmentos de ensino. Além de apresentarem pesquisas e estudos importantes sobre tecnologias e o ensino digital, buscam compartilhar os desafios enfrentados pelos docentes nesse campo do conhecimento.

VIOÊNCIA escolar e *bullying*: relatório sobre a situação mundial. Brasília: Unesco, 2019.

Relatório que busca fornecer dados sobre a violência escolar e o *bullying*, destacando sua natureza, sua abrangência e seus impactos, assim como iniciativas para enfrentar esses problemas.

VON, Cristina. *Cultura de paz: o que os indivíduos, grupos, escolas e organizações podem fazer pela paz no mundo*. São Paulo: Peirópolis, 2014.

Nesse livro, a autora aborda temas como igualdade e respeito às diferenças, oferecendo reflexões e estratégias para trabalhar esses assuntos com estudantes.

ISBN 978-85-16-14264-3



9 788516 142643