



**APOSTILA DE ARTES  
(ED INFANTIL AO 5º ANO)**



**SUGESTÕES PARA AS  
AULAS DE ARTES**

# FICAREM MAIS CRIATIVAS

**\*Contribuição dos grupos de professores da internet na qual faço parte e pesquisa em sites!**

**Julia Rocha Camargo**

**Pedagoga/2003**

**TRODUÇÃO**

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) recomendam nortear os conteúdos do **ensino da arte** em *três eixos: a produção, a fruição e a reflexão*.

Esses eixos mantêm seu espaço próprio, mas devem estar relacionados na prática, e seus conteúdos podem ser trabalhados em qualquer ordem, segundo decisão do professor, conforme o planejamento curricular.

Acreditamos que o artístico, a apreciação contextualização arte constituem o construção de uma **artística** ideal, sensibilidade e do senso estético do educando, na formação do cidadão do amanhã.



fazer estética e a histórica da alicerce para a **educação** formadora da

*Meus sinceros agradecimentos a todos os professores do nosso Brasil, na qual não conheço pessoalmente, mas que somos uma família de professores unidos em prol de uma qualidade de ensino cada vez melhor a todas as nossas crianças, independente de serem da rede pública ou particular!! Julia*

**A Educação Artística e a Multidisciplinaridade**  
Cinema, Circo, Fotografia e Televisão



Esperamos que os alunos compreendam e identifiquem a arte como fato histórico contextualizado em diferentes culturas.

Com a confecção de desenhos de imagens que se sucedem, podemos torná-los animados por meio de truques e efeitos.

A mistura de imagens parecidas diante de nossos olhos passará a nos transmitir a ilusão de que as figuras se mexem.

Essa mistura de imagens chama-se **persistência da visão**.

Portanto, no instante em que os olhos enviam ao cérebro a mensagem sobre uma imagem, já estamos perante a imagem seguinte. A sobreposição de uma imagem sobre a outra, dá-nos a impressão de que estamos assistindo a um filme.

Os alunos têm possibilidade, de criar seus próprios desenhos animados e dar os primeiros passos na arte cinematográfica, além de observar a continuidade dos fatos, a cor, as causas e os efeitos.

## **Circo**

Responsabilidade, solidariedade e disciplina são três elementos básicos nesta atividade, que o professor estará passando aos alunos.

Muitas crianças que aderiram às **aulas de circo** mudaram seu comportamento, diminuíram a agressividade, sentiram-se mais admiradas e aprenderam a conviver em grupo. Sabemos que se não houver disciplina, não haverá rendimento.

Nas aulas de circo existe uma autoridade consentida. Não é imposta. Os exercícios devem ser contínuos e sem interrupção.

Para o **trapezista**, cair pode significar a morte. Por isso existe um compromisso com o fazer bem feito, a perfeição.

Para o **palhaço**, ao contrário do trapezista, a grande aventura é cair, errar mais e mais, com a perfeição, manter o difícil equilíbrio entre o belo e o ridículo e provocar gargalhadas.

## Fotografia

Ao utilizar a máquina fotográfica, os alunos estarão trabalhando enquadramento, foco, luminosidade, posição do que vai ser fotografado, cor ou preto-e-branco, imagem e senso artístico, bem como manuseando e criando sua obra de arte.

## Televisão

Os alunos estarão buscando e organizando informações, documentos, reconhecendo a variedade de programas e diferentes concepções estéticas.

Os alunos deverão ser capazes de observar relações entre o ser humano e a realidade, exercitando diálogos, descobrindo, criticando e confrontando programas, mensagens publicitárias, filmes, novelas e programas infantis.

## A Educação Artística e a Multidisciplinaridade

### Teatro, Música, Modelagem e Produções Artísticas



## Teatro

Por meio do teatro os alunos podem reconhecer, pesquisar, explorar espaços, observar, analisar, criticar, criar textos e personagens, bem como desenvolver a expressão corporal, os efeitos sonoros e visuais.

Trabalhando temas, poesias, peças ou outros os alunos estarão na verdade criando diálogos, tendo liberdade individual, responsabilidade com o seu papel, cenário, sonoplastia, vestimenta e chegando à conseqüência do equilíbrio nas escolhas e responsabilidades pelos seus atos.

Além de despertar o interesse pela leitura e por espetáculos artísticos.

## Música

Por meio da música os alunos estarão percebendo e identificando elementos da linguagem musical, identificando instrumentos, percebendo e respeitando diferentes pronúncias regionais, comprovando a necessidade de saber escutar e o respeito pelas diferentes opiniões.

Procuramos desenvolver com os alunos o senso rítmico, explorar o próprio corpo em exercícios como: bater os pés, palmas, etc.

Exploramos também fontes sonoras, instrumentos, suas identificações e confecções, etc.

Muitas vezes a expressão corporal foi usada, seja no circo, teatro ou folclore, onde a música esteve presente.

## **Modelagem**

Provoca nos alunos o desejo da descoberta, flexibilidade manual, destreza, criatividade, a produção, o fruir e a reflexão.

Utilizamos materiais diversos, argila, massa plástica e sabonete.

## **Produções Artísticas**

Trabalhamos quadros de artistas renomados e a linha artística adotada na atividade Você é o Artista - Releitura de obras de arte.

*A obra de arte revela para o artista e para o espectador uma possibilidade de existência e comunicação, além de uma realidade de fatos e reações habitualmente conhecidas. (P.C.N. - MEC 1997)*

## **Atividades**

### **Abordagem do tema folclore**



### **Orientação didática:**

O professor poderá conversar com os alunos sobre a importância do folclore e trabalhar o tema.

A palavra **folclore** surgiu com o antiquário inglês chamado William John Thoms, em carta dirigida à revista londrina The Atheneum, que a publicou em 22 de agosto de 1846. Dizia Thoms esta frase, que depois se tornaria famosa:

*O folclore é mais um saber tradicional que uma literatura, e que se poderia escrever mais propriamente com uma boa palavra anglo-saxônica, folk-lore \_ o saber do povo.*

Havia nascido o neologismo que correria o mundo e daria nome a uma nova ciência, que se organizaria apenas 32 anos depois, ao ser fundada em Londres a Folk-Lore Society, em 1878. Dela faria parte, já bastante idoso, William John Thoms.

O radical **folk** provém remotamente do sânscrito, passando pelo grego e pelo latim, até chegar ao inglês e ao alemão. Assim, volgos, vulgus, folk e volk significam, genericamente, povo; lore quer dizer conhecimento, saber, sabedoria.

A palavra **folclore**, portanto, expressa aquilo que o povo sabe, conhece. Atualmente, decorrido um século, devemos acrescentar umas poucas palavras para melhor conceituá-lo: o folclore estuda o que o povo sabe sem ter aprendido nas escolas, colégios, universidades, tudo aquilo que foi transmitido tradicionalmente de geração para geração. É uma ciência apaixonante.

## **Estudo das lendas**

A palavra lenda vem do latim *legenda*, que significa o que deve ser lido.

Apesar de terem sofrido influência européia, algumas lendas brasileiras têm sua singularidade, advinda essencialmente da ironia dos índios, do riso das crianças africanas, da patuscada dos portugueses e da alegria de viver de europeus, principalmente dos italianos. Tudo isso fundiu-se para tornar as lendas uma jóia do nosso folclore.

Estas são algumas lendas indígenas brasileiras: da Abóbora, do Algodão, da Velha Gulosa, do Berimbau, do Bacororo, da Casa de Tupã, da Cobra-grande, da Criação da Terra e dos Homens, do Dilúvio, do Guaraná, da Luz, do Chupim, da Iara, da Mandioca, da Marabá, de Orion, da Plantação, do Fogo, dos Tatus Brancos, da Vitória-régia, da Primavera, do Tamandaré e tantas outras...

## **Lenda do Saci-pererê**

*O Saci-pererê é um moleque de gorro vermelho na carapinha, preto como piche, de olhos brilhantes, barrigudinho, perneta, de andar saltitante.*

*À noite, o Saci começa as diabruras, trança crina e cauda dos cavalos, monta no potro e corre*

*até deixá-lo caído no chão.*

*Quando no seu caminho encontra algum viajante, aproxima-se dele, solta o seu agudíssimo assobio, deixando-o desnortado.*

*O Saci seria um moleque brejeiro e levado se existisse mesmo.*

*Na verdade, o Saci é fruto da imaginação de três raças. No princípio, o índio o chamava de Yaci Yaterê... era um indiozinho de uma perna só, de cabelos de fogo. Depois, o negro da África pintou o indiozinho de preto e lhe pôs um cachimbo na boca. Passou a se chamar Saci na língua atravessada do negro. O português colocou-lhe um gorro vermelho na cabeça, como os gorros dos pescadores de Nazaré. E lhe deram o nome de Saci-pererê.*

*Estava pronto para habitar nossa terra o Saci-pererê, ágil, inteligente, sonhador, sagaz, matreiro, simpático, corajoso, que sabe dar sempre um jeito em tudo!...*

Maria Luíza Campos Aroeira,  
Minhas atividades.

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que, após ouvir a história, ilustrem o tema, desenhando a floresta e o Saci.

**Material:** giz de cera ou lápis de cor.

Veja mais em [Folclore](#).

**Atividades**  
**Cores quentes e**  
**cores frias:**  
**pintura**



### **Orientação didática:**

Cores quentes são aquelas que sugerem calor, alegria, movimento. São as cores: vermelho e amarelo com suas tonalidades.

Observe:

Vermelho e seus tons

Amarelo e seus tons

Cores frias são aquelas que sugerem frio, tranqüilidade, paz. São as cores: azul e verde e seus tons.

Observe:

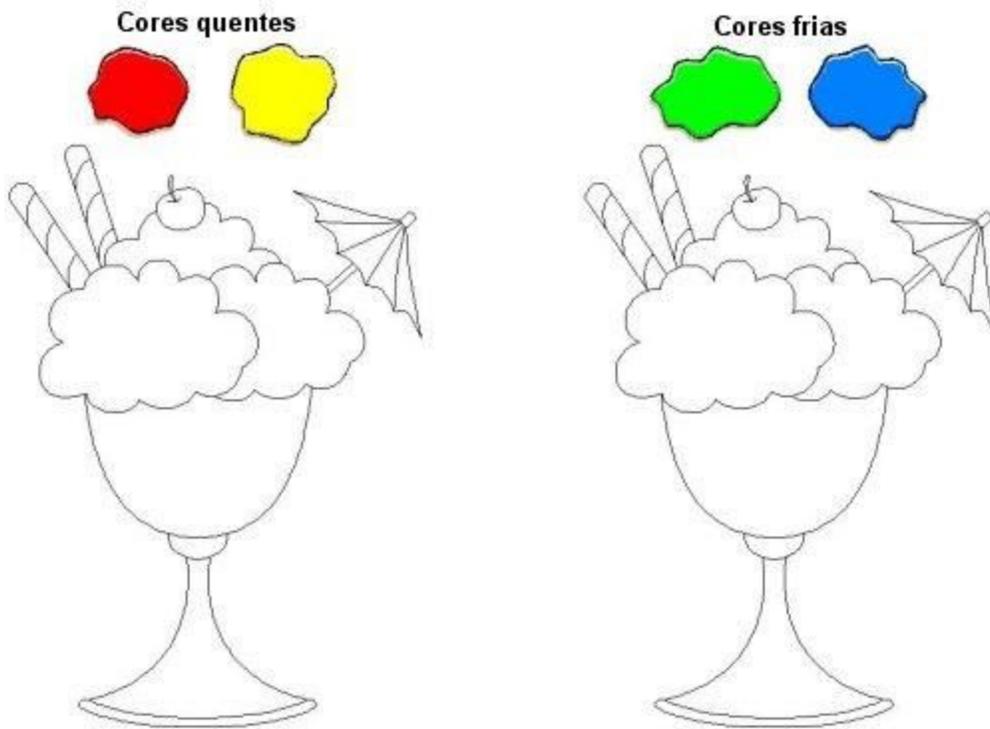
Azul e seus tons

Verde e seus tons

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que pintem os desenhos utilizando cores quentes e cores frias.

**Material:** giz de cera ou lápis de cor.



### Atividades

#### Cores quentes e cores frias: pintura



As cores quentes são estimulantes e fortes.

No círculo cromático elas estão compreendidas do vermelho ao amarelo.

As cores frias são suaves e calmas.

No círculo cromático elas estão compreendidas entre o verde e o azul.

As cores possuem matizes.

Os matizes são as graduações quase imperceptíveis de uma mesma cor.

Misturados com a cor branca, tornam-se mais claros, mesclados com a cor preta, ficam mais escuros.

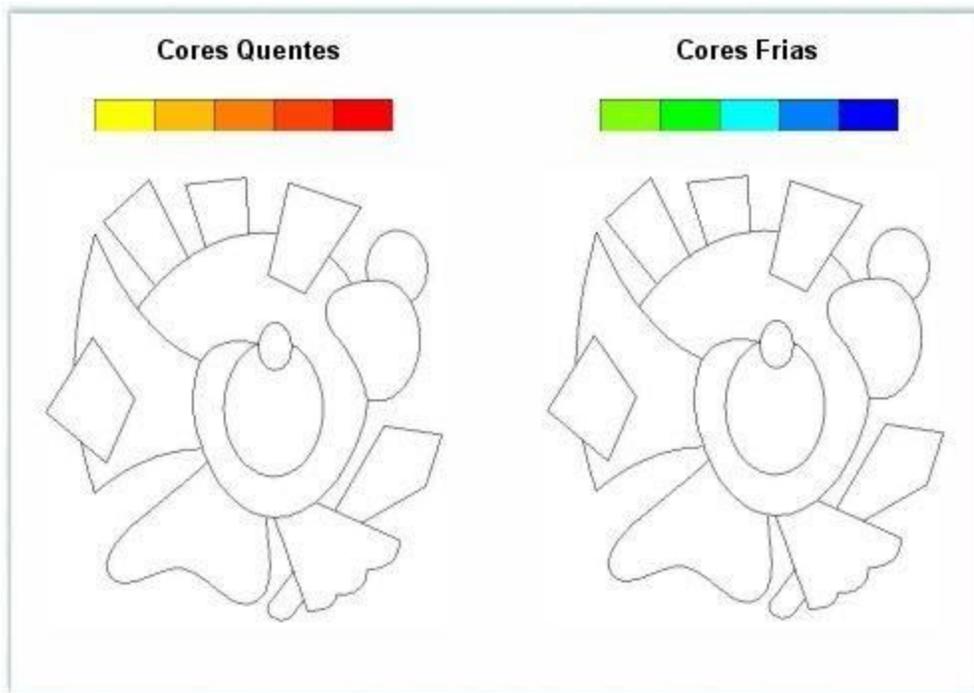
As cores recebem influência da luz, da intensidade dos reflexos de cores que circundam o objeto e também da nossa própria retina.

**Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que pintem com lápis de cor aquarelável os desenhos utilizando em um deles cores quentes e no outro cores frias.

Nossa sugestão é que após o término do trabalho o professor e os alunos explorem a temática das cores quentes e frias e seus efeitos nas formas.

**Material:** lápis de cor aquarelável e pincel.



### Atividades

**Cores secundárias - vamos pintar**



As cores secundárias surgem da mistura das cores primárias.

Observe:

amarelo + azul resulta na cor verde

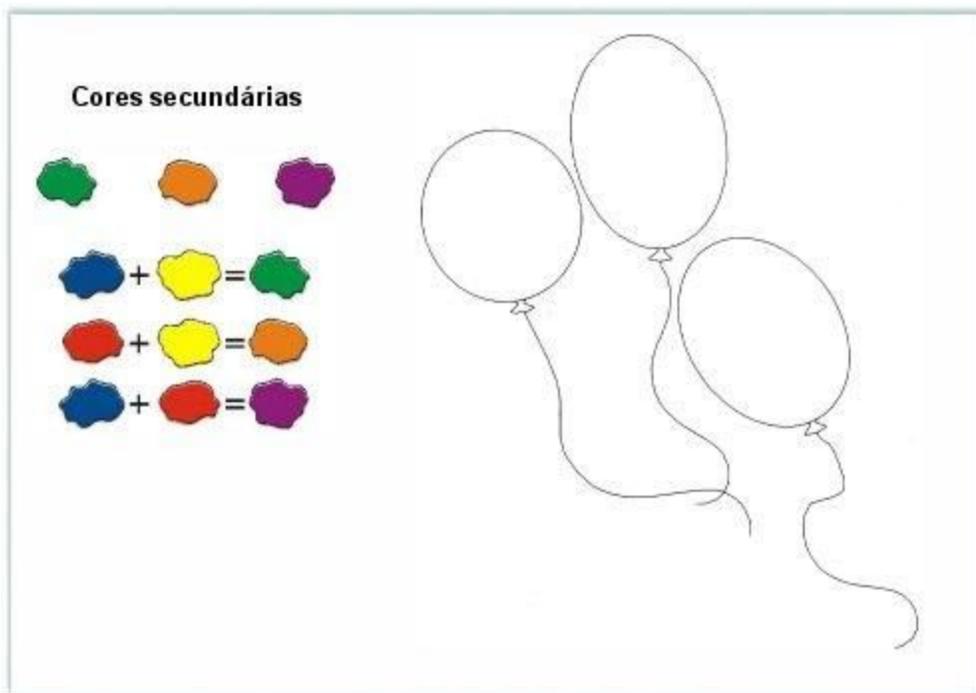
vermelho + amarelo resulta na cor laranja

azul + vermelho resulta na cor violeta

**Sugestões de Atividades:**

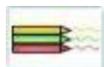
O professor poderá pedir aos alunos que pintem os balões com as cores secundárias.

**Material:** lápis de cor.



### Atividades

#### Desenho ditado e uso da técnica do pontilhismo



#### Orientação didática:

O desenho ditado é uma forma de fazer com que os alunos se integrem nas partes de um todo e mentalizem. Como estamos na 1ª série, o texto aparece ao lado para maior fixação do que se pretende.

O pontilhismo \_ muitos artistas usaram o ponto como elemento de base para construção de imagens e pinturas. O pontilhismo ou neo-impressionismo foi uma corrente de pintores franceses que utilizavam o ponto como base para seus trabalhos.

Em 1855, *George Seurat* deu início ao movimento denominado pontilhismo ou divisionismo.

Os pontilhistas ao trabalharem suas obras procuravam observar: luminosidade, harmonia, mistura de cores puras (primárias ) e equilíbrio desses elementos e suas proporções. Os seguidores do pontilhismo são *Georges Seurat*, *Paul Signac*, *Camille Pissarro*, *Henri Edmond Cross* e outros.

### **Sugestões de Atividades:**

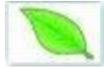
O professor poderá pedir aos alunos que desenhem obedecendo aos itens que aparecem no texto. "Era uma linda manhã de sol. Ele ilumina a pequena casa amarela com telhado vermelho, janelas e portas coloridas. A casa está próxima da montanha. As árvores estão verdes." Explicar mais de uma vez, para que os alunos possam ir desenhando de acordo com o que está sendo pedido. A seguir, orientar os alunos para que usem lápis de cor e caneta hidrocor para pintar os desenhos da ficha. Pedir que cada aluno escolha uma ou mais figuras desenhadas e nelas aplique a técnica do pontilhismo.

Explicar que os pontos devem ficar próximos uns dos outros e, nas partes que o aluno achar que deve ficar mais escuro, unir bem os pontos. Quando desejarem que a pintura fique mais clara, usar menos pontos.

Sugerimos ao professor que, na medida do possível, mostre aos alunos obras de pintores pontilhistas.

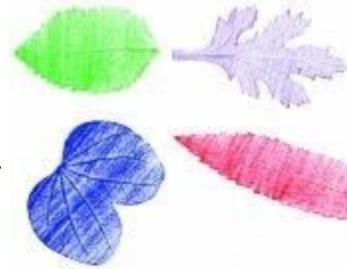
**Material:** lápis preto no 2, borracha, lápis de cor e caneta hidrocor.

## Atividades Estampagem



### Orientação didática:

Estampa é o desenho ou imagem que se quer deixar impresso ou gravado em diversos tipos de materiais. Ela pode ser feita em papel, tecido, madeira, couro, metal, pergaminho, etc.



Estampagem é o ato ou efeito de estampar.

A indústria de estampagem prosperou na Pérsia, na Índia e no Egito, antes da era cristã, quando estampavam-se tecidos vendidos por toda a Europa.

### Sugestões de Atividades:

O professor poderá pedir aos alunos que façam estamparia com folhas naturais de diversos tipos.

Eles deverão colocar as folhas em cima de uma prancheta ou papelão. Depois colocar a ficha e, em seguida, com giz de cera, cobrir a ficha.

Fazendo-se pressão ao cobrir as folhas naturais, obtêm-se diversas cores e tons de verde, azul, amarelo e até marrom, resultando numa bonita composição natural.

**Material:** giz de cera, folhas naturais.

## Atividades

**Figuras geométricas: quadrado e retângulo - cores primárias e secundárias**



### **Orientação didática:**

Chamamos de quadrilátero e polígono de quatro lados.

O quadrado é o paralelogramo que possui os quatro ângulos internos retos, os quatro lados congruentes e paralelos dois a dois.

O retângulo é o paralelogramo que possui os quatro ângulos internos retos, lados congruentes dois a dois e paralelos dois a dois.

### **Orientação didática:**

A palavra cor vem do latim colore.

A cor é característica de uma radiação eletromagnética visível, de comprimento de onda situado num pequeno intervalo do espectro eletromagnético, a qual depende da intensidade do fluxo luminoso e da composição espectral da luz e provoca no observador uma sensação subjetiva, independente de condições espaciais ou temporais homogêneas. O branco é a síntese dessas radiações e o preto é a ausência de luz.

Através dos tempos, o homem sempre foi atraído pelas cores e sentiu necessidade de expressar-se por meio delas.

Pintou nas rochas, nos seus utensílios, nas casas, nos templos, nos túmulos. É também por meio da cor e da pintura que o homem consegue expressar sua tristeza, sua alegria, seus dramas e sua religiosidade.

As cores primárias são: vermelho, amarelo e azul.

As cores secundárias originam-se da mistura das cores primárias:

Vermelho + Amarelo = laranja

Amarelo + Azul = verde

Azul + Vermelho = violeta

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem as figuras geométricas, o quadrado e o retângulo.

No lado esquerdo da ficha o aluno deverá trabalhar o quadrado, unindo os pontos A B C D, formando o quadrado externo. A seguir, unir os pontos E F G H, formando o quadrado interno. Para isso deverá usar a régua, lápis preto e borracha.

A seguir, poderá pintá-los de cores primárias, com lápis de cor.

No lado direito da ficha, o aluno deverá trabalhar a figura geométrica do retângulo, unindo os pontos A B C D, com o auxílio da régua, lápis preto no 2 e borracha.

No interior do retângulo sugerimos a pintura de cores secundárias, com lápis de cor. Use e abuse de sua criatividade para decorar as figuras geométricas

**Material:** régua, lápis preto no 2, borracha, lápis de cor.

### **Atividades**

#### **Folclore**



### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá trabalhar o tema folclore:

**1o momento** - fazer com que os alunos desenhem a Lenda do Umbu. [Clique aqui](#).

**2o momento** - cantar com as crianças uma das músicas, que são consideradas folclóricas.

**3o momento** - organizar uma exposição com objetos folclóricos.

**Material:** lápis preto no 2, borracha e lápis de cor aquarelável.

Veja mais no canal de [Música e Folclore Brasileiro](#)



## Folclore

### Estudo das Lendas - Lendas

#### Estudo das lendas:

A palavra lenda vem do latim *legenda*, que significa o que deve ser lido.

Apesar da influência européia, as lendas brasileiras têm sua singularidade. As lendas indígenas brasileiras são inúmeras. Entre elas, temos:

**Saci-pererê** - mais conhecido como Saci. Ele tem uma perna só, é um moleque preto com um gorro vermelho, olhos de fogo, solta fumaça que faz as pessoas ficarem tontas, persegue os caçadores e viajantes.

**Curupira** - tem o pé virado para trás, anda durante a noite. É um personagem muito feio, tem cabelos vermelhos, olhos de fogo, tem chocalho em uma de suas mãos. Assusta as pessoas e faz coisas ruins.

**Boitatá** - é conhecido como coisa de fogo, protetor dos campos, soltando fogo ou assustando a quem os destrói. Aparece sob a forma de uma enorme serpente de fogo.

**Mula-sem-cabeça** - segundo a tradição, as mulheres que tiveram relações sexuais com padres: são castigadas transformando-se em mula-sem-cabeça e de quinta para sexta-feira, cavalgam desesperadas a noite inteira, destruindo o que encontram.

**Boto** - animal muito comum nas histórias amazonenses, transforma-se num rapaz bonito que seduz e engravida as

moças e depois volta à sua condição de peixe.

**Lobisomem** - a tradição é de origem européia: o homem que, em noites de lua cheia, transforma-se em lobo.

**Iemanjá ou Iara** - a senhora das águas, divindade do rio que atrai os homens com seu canto e depois os afoga.

### **A lenda do Umbu**

Conta-se que Deus chamou, certo dia, os vegetais a sua presença. A primeira das árvores que compareceu diante do Senhor foi o pau-ferro. Assim falou o Onipotente:

- Conceder-te-ei a graça que pedires.

E a árvore consultada, sem mais demora, disse:

- Quero ser forte, Senhor, tão forte como o ferro e a pedra.

Deus então a abençoou.

- E tu? - perguntou Ele a outra árvore - que queres?

E a árvore, que era a laranjeira, respondeu-Lhe:

- Quero dar flores puras e perfumosas, que coroem o amor, e frutos doces como o mel e dourados como o Sol.

- Seja feita a tua vontade - falou docemente o Senhor.

E voltando-Se para forte vegetal de outro lado, fez a mesma indagação.

- Eu quero, Senhor - disse o jacarandá - ser esbelto e frondoso e dar flores lilazes, cor da saudade...

- Dai-me, Senhor, vida longa - pediu o carvalho.
- E tu? - perguntou Deus a uma árvore de galhos verdes e finos, frágeis como cordas de harpa.
- Quero ser a poesia vegetal - disse o salgueiro.
- E que desejas tu? - perguntou, então, à paineira.
- Quero ser gigantesca e forte. Dai-me frutos de algodão, para aquecer os ninhos e amparar as frentes cansadas. Mas dai-me também, Senhor, um tronco de espinhos, para que os homens respeitem a minha generosidade.

A última árvore perguntada foi a solitária e patriarcal umbu.

- Que aspiras? - indagou o Criador.
- Sombra, dar sombra a todos os homens cansados.
- Sombra todas as árvores dão - obtemperou o Senhor...
- Sim, mas eu quero a mais ampla e a mais densa das sombras. Quero ser o símbolo da hospitalidade, o abrigo do homem cansado...

Eis porque, no reino vegetal, o umbu é uma copa verde e espessa, que abre no espaço a mais densa e a mais acolhedora das sombras.

*Texto de Aires da Mata Machado Filho, O Folclore no Brasil.*

### **Orientação didática:**

O professor poderá conversar com os alunos sobre a importância do folclore.

A palavra folclore surgiu com o antiquário inglês chamado William John Thoms, em carta dirigida à revista londrina The Atheneum, que a publicou em 22 de agosto de 1846. Dizia Thoms esta frase, que depois se tornaria famosa:

O folclore é mais um saber tradicional que uma literatura, e que se poderia escrever mais propriamente com uma boa palavra anglo-saxônica, folk-lore - o saber do povo.

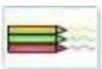
Havia nascido o neologismo que correria o mundo e daria nome a uma nova ciência, que se organizaria apenas 32 anos depois, ao ser fundada em Londres a Folk-Lore Society, em 1878. Dela faria parte, já bastante idoso, William John Thoms.

O radical folk provém remotamente do sânscrito, passando pelo grego e pelo latim, até chegar ao inglês e ao alemão. Assim, volgos, vulgus, folk e volk significam, genericamente, povo; lore quer dizer conhecimento, saber, sabedoria.

A palavra folclore, portanto, expressa aquilo que o povo sabe, conhece. Atualmente, decorrido um século, devemos acrescentar umas poucas palavras para melhor conceituá-lo: o folclore estuda o que o povo sabe sem ter aprendido nas escolas, colégios, universidades, tudo aquilo que foi transmitido tradicionalmente de geração para geração. É uma ciência apaixonante.



## Atividades Geometria: o círculo



### Orientação:

O professor poderá mostrar aos alunos coisas que os rodeiam, que tenham forma circular. Uma bola, alguns relógios, as rodas do carro e da bicicleta são de forma circular. Pedir aos alunos que participem, falando sobre objetos que conhecem e que possuam forma

circular.

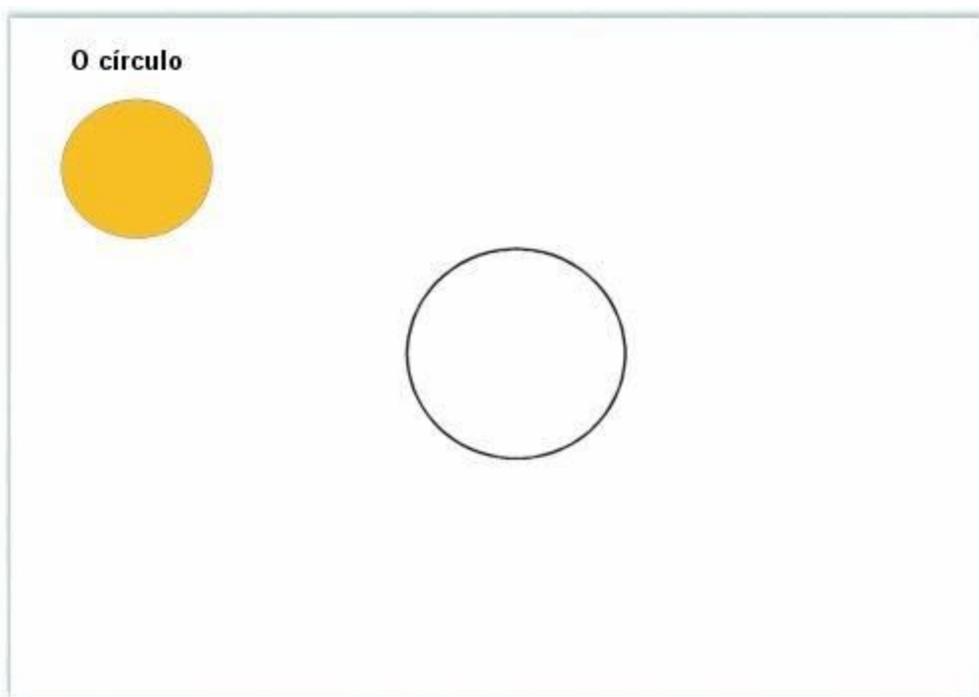
### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que façam um desenho aproveitando-se da figura base e criem outros com o auxílio da régua geométrica. A seguir, poderão pintá-los.

Os alunos poderão desenhar círculos em qualquer parte da folha, e poderá ser feito um ou mais desenhos, até a montagem de uma composição.

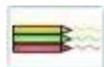
**Material:** lápis preto no 2, régua geométrica, borracha, caneta hidrocor e/ou lápis de cor.

Veja alguns exemplos acima:



## Atividades

### Geometria: o quadrado



#### Orientação:

O professor poderá mostrar às crianças coisas que as rodeiam, que tenham a forma da figura geométrica \_ o quadrado. Uma caixa quadrada, um quadro, etc.

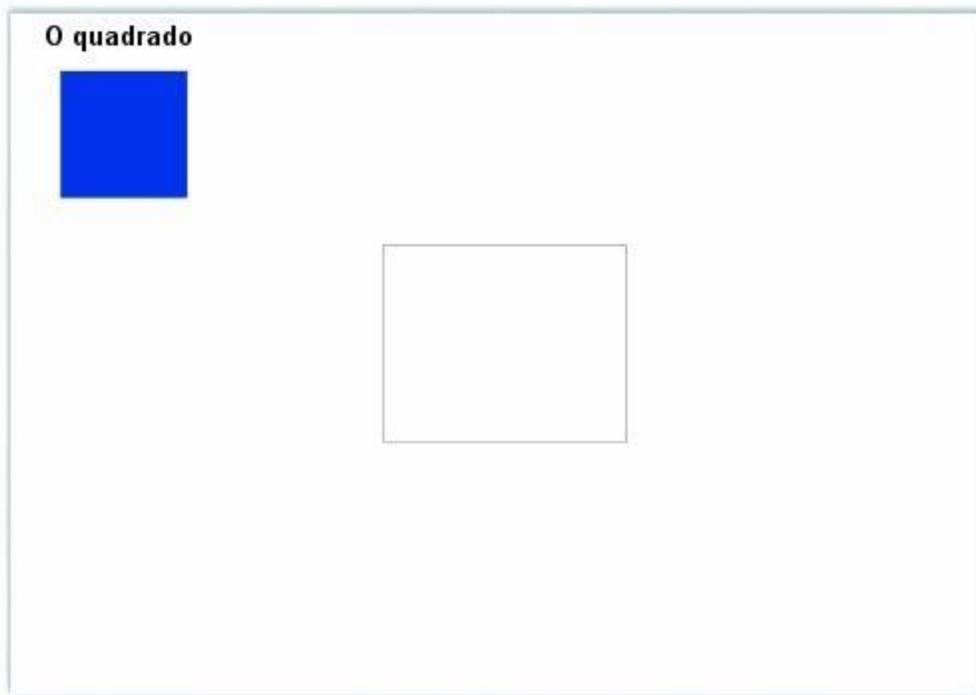
Sugestões de Atividades:

O professor poderá pedir aos alunos que façam desenhos usando a figura base do quadrado. Explorar ao máximo a criatividade dos alunos.

Os alunos poderão desenhar outros quadrados fazendo um ou mais desenhos, ou até mesmo uma composição. O aluno poderá usar a régua geométrica.

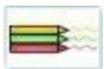
**Material:** lápis preto no 2, régua geométrica, borracha, caneta hidrocor e/ou lápis de cor.

Veja ao lado alguns exemplos de desenhos em que foi usada a figura do quadrado.



### Atividades

#### Geometria: o triângulo



#### Orientação didática:

Polígono é uma figura formada por uma linha poligonal fechada.

Triângulo é o polígono de três lados.

#### Sugestões de Atividades:

O professor poderá mostrar às crianças coisas desenhadas que tenham a forma triangular. Ou propiciar um debate, como:

Vocês foram à festa do colega "X". Havia um palhaço? Como era o chapéu dele? Era assim

(desenhar no quadro-negro), de forma triangular.

O professor poderá pedir aos alunos que façam os desenhos aproveitando-se da figura base (triângulo). A seguir, poderão pintá-los (que tal usar as cores primárias e secundárias?).

A criança poderá desenhar à vontade usando e abusando da criatividade.

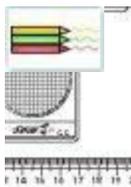
Poderá ser feito um ou mais desenhos.

Veja alguns exemplos:

**Material:** lápis preto no 2, borracha, caneta hidrocor e/ou lápis de cor aquarelável.

### Atividades

#### Geometria: o retângulo



#### Orientação didática:

Quadrilátero é o polígono de quatro lados.

Retângulo é o paralelogramo que possui os quatro ângulos internos retos ( $90^\circ$ ) e os quatro lados congruentes e paralelos dois a dois.

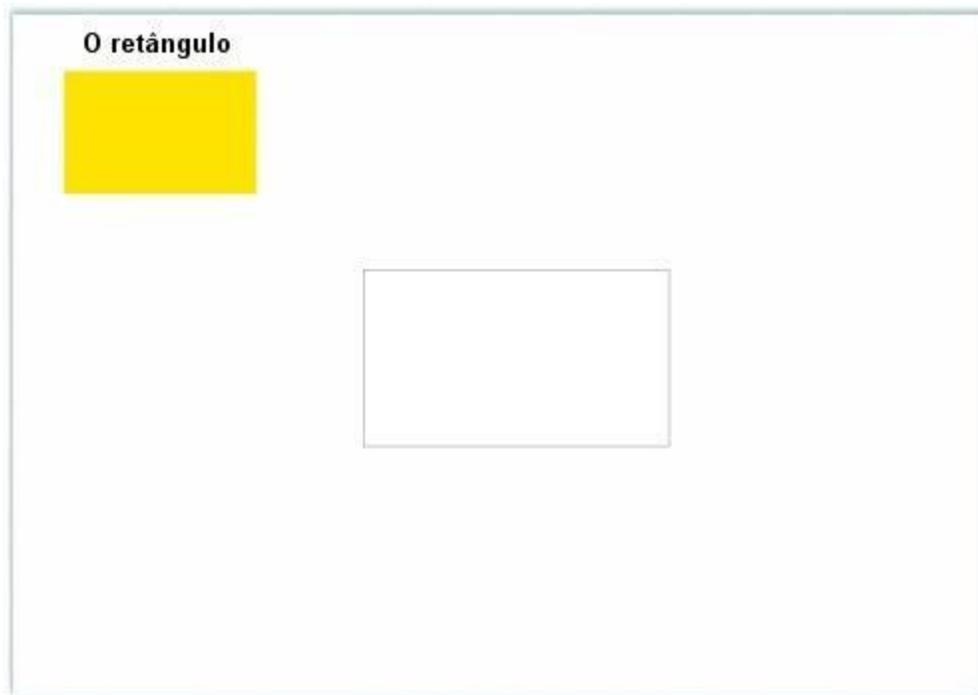
#### Sugestões de Atividades:

O professor poderá mostrar às crianças coisas que a rodeiam, que tenham a forma da figura base retangular, como um estojo retangular, a quadra de esportes, um livro, um caderno, etc.

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem a figura geométrica do retângulo.

Os alunos deverão criar desenhos a partir da figura geométrica retangular. Poderão ser um ou mais desenhos, ou até mesmo uma composição. O aluno poderá usar a régua geométrica ou régua comum.

**Material:** lápis preto no 2, borracha, régua geométrica ou régua comum, caneta hidrocor ou giz de cera.



**Atividades**  
**História em Quadrinhos**

### **Orientação didática:**

História em quadrinhos é uma história feita por meio de imagens, tendo quase sempre o texto como auxílio.

As falas dos personagens aparecem em balões. A linguagem é simples e com onomatopéias. Os quadrinhos são uma forma simples de comunicação.

É sempre bom lembrar que nas histórias em quadrinhos é preciso estabelecer algumas regras, como:

- a) subdividir a história em cenas ou quadros, definindo gestos, diálogos, ambientes e seqüência;
- b) programar o espaço;
- c) identificar personagens e caracterizá-los;
- d) estabelecer quem será o protagonista, se ele será fixo ou mudará a cada quadro;
- e) escolher a técnica (preto-e-branco ou colorido);
- f) respeitar a seqüência lógica.

No Brasil destacamos:

Mauricio de Sousa, criador da Mônica, do Cascão, do Cebolinha e de tantas outras personagens.

Rodolfo Zalla, expoente destaque da história em quadrinhos. Além de trabalhar no setor educacional (livros didáticos), faz revistas em quadrinhos.

### **Para saber mais:**

(...)No mesmo ano em que surgiu o Homem de Ferro - 1963 -, também era lançada a revista do Homem Aranha, inventado pelos americanos Stan Lee e Steve Ditko. Diz a história que o estudante Peter Parker assistia a uma aula de ciências quando acabou picado por uma aranha radioativa. A mordida transmitiu ao rapaz a capacidade dos aracnídeos de subir pelas paredes. Claro que transferir os poderes de uma aranha para um ser humano é impossível, diz o imunologista Mário Mariano, da Universidade de

São Paulo. Mas é interessante notar que, desde tempos remotos, o homem deseja se associar a animais. Nos mitos antigos, há a figura do minotauro, meio humano e meio fera.

Dos anos 60 para cá, o Homem Aranha mudou de vida. Primeiro ele terminou os estudos. Depois saiu d casa da tia viúva, para ir morar sozinho. Enfim, arrumou uma namorada e casou. Hoje ele vive preocupado com as contas que tem de pagar. Na verdade, as histórias em quadrinhos obedecem a uma cronologia, em que os super-heróis também envelhecem, embora em ritmo lento. Às vezes, os autors optam por soluções radicais, a fim de chamar a atenção do público. No ano passado, por exemplo, o Super-Homem morreu nos EUA - e também irá morrer no final deste ano, nos gibis brasileiros. Mortes não são novidade: o maior sucesso dos anos 80 é um grupo de personagens chamados X-Men. É a genética que explica o super-herói: trata-se de jovens que nasceram com genes alterados e, por isso, possuem os mais diversos poderes especiais. Só que, a cada ano, as aventuras mostram a morte de algum X-Men, assim como o aparecimento de outros.

Para os fãs, admite-se a morte do Super-Homem pode ser mais chocante. Mas eles devem ficar tranquilos: já se sabe que, daqui a um ano, o super-herói vai ressucitar, de um jeito misterioso, que os autores guardam a sete chaves. Haverá, é certo, alguma explicação científica, na melhor maneira dos quadrinhos, para o seu renascimento. Pior será para o Batman, que sofrerá um acidente, na mesma época, e ficará inválido. Conseguirá a ciência salvar o super-herói? Afinal, perguntas desse tipo, no término de cada história, são um dos velhos truques do gênero.

Lúcia Helena de Oliveira e Sidney Gusman  
Revista SuperInteressante, Setembro, 1993, pp 22 e 23

### **Sugestões de atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem a história em quadrinhos, a fábula de La Fontaine, A formiga e a pomba.

O aluno deverá ir desenhando e acompanhando a história.

Vamos conhecê-la.

Uma formiga arrancava da terra, com grande esforço, um pedacinho de semente, muito maior que ela. Mas, de repente, devido ao peso, escorregou e como estava próxima ao rio, era como se fosse um imenso oceano.

A pobre formiga debatia-se para se ver livre da água. De repente, apareceu uma pomba, que, sem perder tempo, pegou com seu bico uma palha e colocou-a debaixo da poça da água. A formiga pôde se salvar, apoiada na palha.

Obrigada, dona pomba, disse-lhe a formiga. Gostaria de lhe demonstrar minha gratidão, mas não sei como fazer. Sou tão pequena!

Não importa - respondeu a pomba \_ Eu fiquei feliz em poder ajudar. Não é necessário recompensar-me.

A pomba voou para o alto de uma árvore. Porém, a paz daquele momento foi interrompida pelo barulho de um moleque, que, de estilingue na mão, procurava acertar um pássaro e mirava bem para a pomba.

Mas a formiga, ao ver aquela cena, deu uma picada no moleque e ele gritou.

Ao ouvir o grito, a pomba voou.

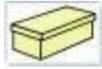
A formiga ficou muito contente de poder ter ajudado a pomba e pensou:

A gratidão é como um cofre aberto no coração para restituir com generosidade todo o bem que se recebe.

**Material:** Lápis preto no 2, borracha, lápis de cor.

## Atividades

### Instrumentos: Vamos Confeccioná-los?



Para os paus rítmicos são necessários dois pedaços de pau de vassoura de aproximadamente 30 cm cada um. Eles poderão ser pintados ou envernizados. Os paus rítmicos servirão também como bastões nas danças e demonstrações de ginástica.

## Lixas

As lixas produzem efeitos bonitos na melodia. Pegue duas caixas em forma de um paralelepípedo ou cubo ou mesmo caixas redondas.

A lixa pode ser colada ou presa com percevejos.

Uma correia macia ou uma tira de fazenda resistente poderá ser presa com percevejos nas costas de cada caixa para servir de alça.

Friccionando uma parte da caixa com lixa na outra, pode-se acompanhar o ritmo da música.

## Prato

Grande ou pequeno, com tampas de panela ou lata é fácil confeccionar os pratos. Fure a tampa no centro e coloque couro para segurar. No caso do prato ser pequeno pegue tampas pequenas e terá o mesmo instrumento com som mais fraco. Decore-os com barbante ou lã e eles darão um colorido bonito ao seu instrumento.

## Triângulo

Os triângulos não são instrumentos fáceis de serem feitos. É necessário orientação de pessoas adultas.

Use uma prensa e uma barra de ferro de 0,5 cm de espessura.

Encaixe parte da barra na prensa e martele até ela tomar a forma de um V,

sendo um lado um pouco maior que o outro.

Uma barra de 15 cm, curvada desta forma produzirá sons musicais suaves.

Quando tocar é melhor suspender o triângulo em um barbante.

Outra sugestão é que a Escola adquira alguns triângulos.

### **Copos: Como fazer?**

Duas latas de leite condensado ou massa de tomate.

Lave bem as latas, retire a tampa e recheie a lata com pedrinhas ou sementes (milho, feijão, etc.). Reforce a borda, fechando-a com fita adesiva ou esparadrapo. Pronto, seus copos acompanham o ritmo.

### **Tambor: Como fazer?**

Pegue uma lata sem a tampa, um pedaço de couro e reforce com esparadrapo, até sentir que está bem preso.

A seguir, consiga um pedaço de cabo de vassoura de uns 15 cm. Cubra a ponta com feltro, obtendo assim a baqueta.

Pronto, você terá um instrumento de percussão.

### **Outras sugestões:**

O professor poderá colocar uma música de sucesso do momento, que seja de conhecimento da classe, e os alunos devem inicialmente senti-la; a seguir, poderão criar passos, gestos e vivenciar a música que estão ouvindo.

Ou ainda acompanhar com palmas, batidas de pé ou outros instrumentos como se vê no desenho.

### **Sugestões de Atividades:**

Na ficha do aluno aparecem confecções de instrumentos e duas músicas folclóricas no verso: Escravos de Jó e a Canoa Virou. Após a confecção de instrumentos pelos alunos cantar obedecendo ao ritmo, cadência e adequação musical.

### **Escravos de Jó**

*Melodia folclórica fornecida pelo S.E.M.A.*

*Harmonização e instrumentação de Dinah de Barros Menezes*

Escravos de Jó jogavam Caxandá

Tira, bota

Deixa o Zabelê ficar

Guerreiros com guerreiros fazem Zigue, zigue, zá

Guerreiros com guerreiros fazem Zigue, zigue, zá

### **A canoa virou**

*Melodia folclórica fornecida pelo S.E.M.A.*

*Instrumentação de Dinah de Barros Menezes*

*Harmonização de Alayde de Miranda Fortes*

A canoa virou

Deixa ela virar

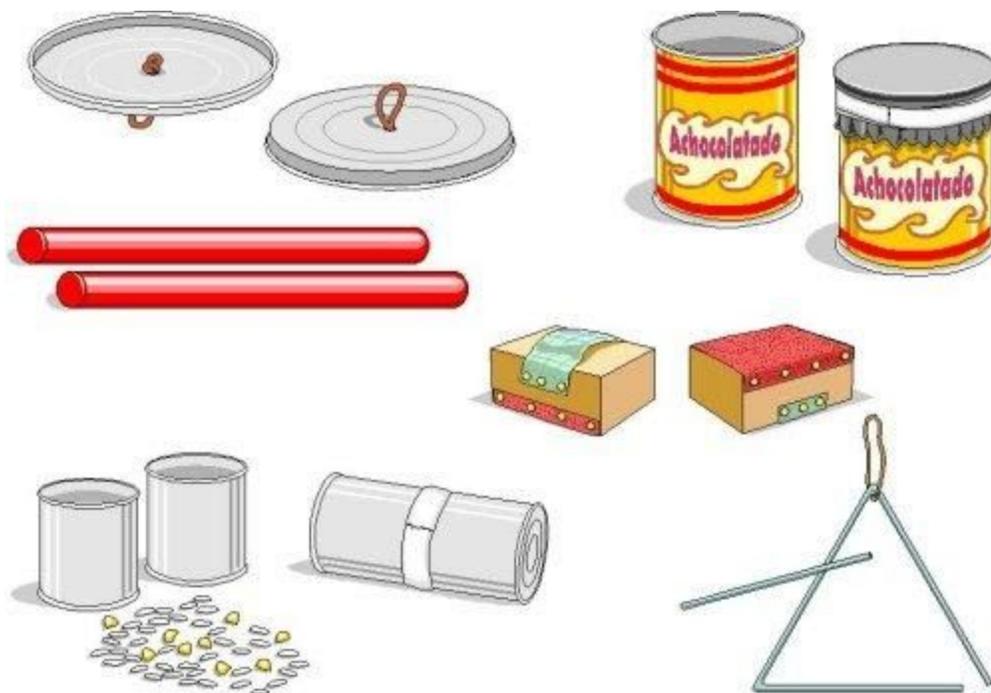
Foi por causa do (*fulano*) que não soube remar

Se eu fosse um peixinho

Soubesse nadar

Tirava o (*fulano*) lá do fundo do mar

O Mundo da Criança, vol. 11 \_ Música para criança. Ed. Delta, RJ



## Atividades

### Modelagem com argila



A argila é uma substância terrosa que se desfaz na água, formando uma pasta untuosa.

É um material muito bom para modelagem, mas requer certos cuidados ao se trabalhar com ele.

À medida que vai sendo trabalhada, a argila costuma ressecar. A água é o elemento de ligação desse material. Se as peças são finas, deve-se ter cuidado, pois podem se quebrar.

Quando os alunos trabalham com argila, deve-se ficar atento para que eles realizem a atividade o mais próximo possível daquilo que foi pedido.

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem com argila, em alto e baixo-relevo, sobre pequenas placas de madeira de 30 x 30 cm, com 1 cm de espessura.

Eles poderão fazer moldes de acidentes geográficos, como montanhas, montes, cordilheiras, rios desembocando no oceano, lagos, arquipélagos, golfos, etc.

Eles irão modelar com os dedos, com as mãos, ou se quiserem, com objetos próprios para modelagem (como a espátula para cortar e alisar a argila).

Depois de feita a composição geográfica e quando o material estiver seco, eles poderão pintar os acidentes geográficos com tinta guache ou tinta plástica.

Os alunos poderão também fazer a modelagem de frutas, flores, animais ou outras coisas que sintam vontade de criar.

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem a modelagem com argila. Para isso, os alunos deverão procurar uma caixa com tampa solta.

A seguir deverão pintar a parte interna da tampa da caixa, imitando o céu, que servirá de fundo para a paisagem.

Encher o fundo da caixa com, terra, pedregulhos e areia.

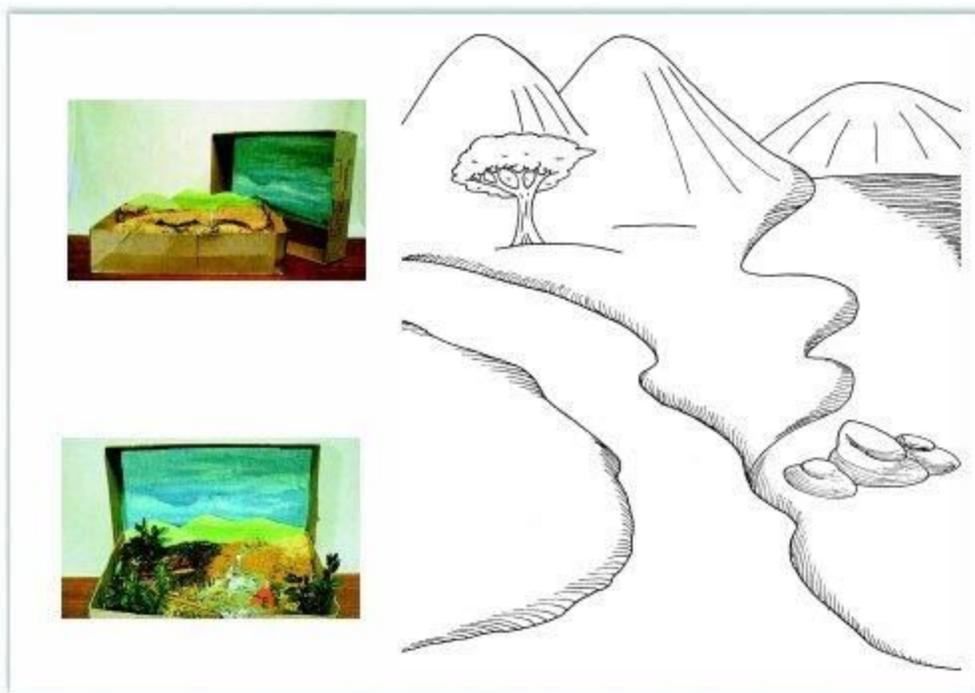
Modelar montanhas, colinas, vales. Traçar estradas e alguns cursos de água usando espelho ou papel celofane.

Montar um pequeno povoado, pessoas, animais, enfeitar com plantas como se vê na ficha. O aluno poderá se usar objetos de plástico que possua em casa como bichinhos, casinhas, etc.

Terminada a montagem, o aluno terá realizado seu trabalho de argila.

## Material:

1. Argila, um pedaço de pano velho para limpar as mãos, um pedaço de madeira para suporte do trabalho, tinta guache ou plástica e objetos para modelagem.
2. Caixa grande, terra, areia, pedregulho, argila, papel celofane, objetos de plástico e material de pintura livre.

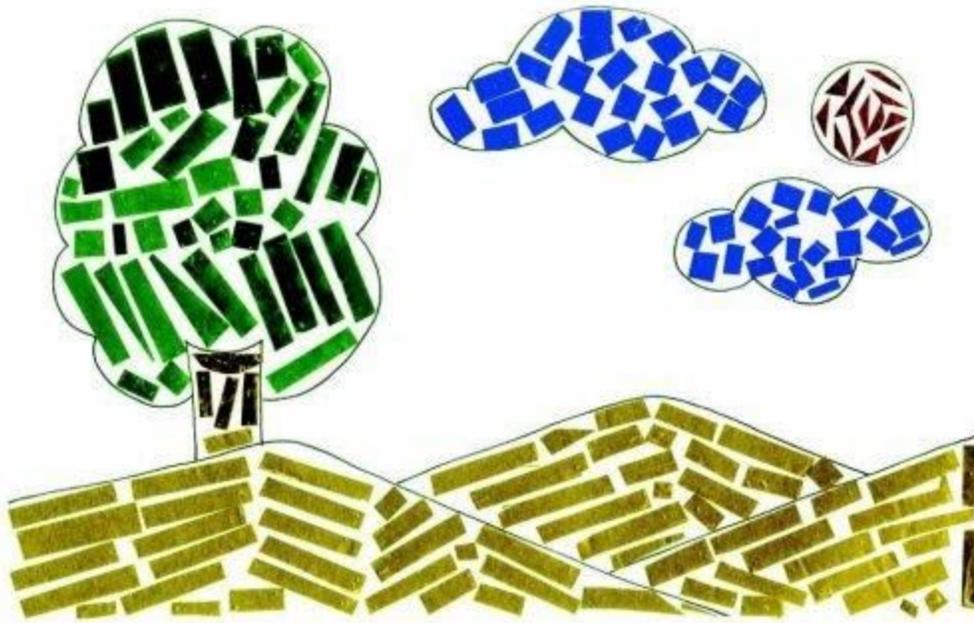


## Atividades Mosaico

Técnica muito antiga. Originária dos egípcios e assírios, estendeu-se por todo o Oriente Médio. Na Grécia, foi muito usada na arquitetura. O povo romano utilizou-o como ornamentação arquitetônica. Durante a Idade Média, com os bizantinos, a técnica ganhou maior espaço na decoração. Esse uso difundiu-se até nossos dias.

O professor poderá pedir aos alunos que façam um desenho e recortem papel picado (com auxílio da tesoura escolar). Colem sobre o desenho, respeitando o contorno. Esta técnica fica muito alegre se usarmos papel laminado de várias cores.

Segue sugestão de desenho trabalhado.



### Atividades

Música é alegria - Instrumentos Folclóricos



A música é muito importante na formação da educação.

Mesmo em épocas muito distantes, o ser humano dançou, cantou e produziu sons. De início, os humanos devem ter usado seus pés, mãos e voz, e fazendo apitos com pedaços de ossos.

Através dos tempos diferentes povos usaram diferentes instrumentos e aprenderam a emitir sons altos e agudos.

Com o tempo os músicos selecionaram os sons musicais, e os transformaram em uma melodia, uma mensagem musical.

Num som podemos perceber: altura, timbre, intensidade e duração. Uma seqüência de sons combinado, forma uma melodia. Os sons combinados de forma agradável formam a harmonia.

O ritmo é o suporte do som.

Que tal confeccionar instrumentos e conhecer um pouco mais dos instrumentos musicais?

Você viu na ficha anterior que folclore é a manifestação artística e cultural de um povo.

No Brasil, devido a nossa colonização, recebemos influências de povos estrangeiros que se mesclaram aos nossos costumes.

Por isso, há músicas próprias de uma região (do norte, nordeste, centro-oeste, sudeste e sul), mas há também músicas cantadas em todo o país.

A música folclórica envolve cantos, danças, festejos, músicas religiosas, danças dramáticas, etc.

Os instrumentos folclóricos mais conhecidos são:

**Afoxé:** chocalho de cabaça ou coco, envolvido por uma espécie de malha de contas.

**Atabaque:** instrumento de percussão que se toca segurando-o entre as pernas e batendo as mãos. É de origem africana. A parte de cima do atabaque é feita de pele, presa com cordas a um arco e fixa na madeira.

**Berimbau** instrumento feito em forma de arco de madeira, tendo um arame preso entre as pontas. Compõe-se de metade de uma cabaça aderente a um arco formado por uma varinha curva, com um fio de latão, sobre o qual se bate.

Em uma das extremidades vai o caxixi, uma cestinha cheia de sementes, para marcar o ritmo.

Toca-se com a mão esquerda para percutir a corda e com a direita puxa-se o cordão para reforçar a emissão do som.

**Bongôs:** são pequenos atabaques.

**Cuíca:** cilindro oco, coberto de pele em uma das extremidades. No centro da pele, por dentro, há uma vara presa. É tocado por fricção nesta vara com um pano molhado. Produz som com um ronco.

**Maraca:** chocalho indígena feito com coco-da-baía ou cabaça com sementes no interior, munido de cabo.

**Pandeiro:** cilindro de madeira, com uma só pele, rodeado de guizos ou lâminas metálicas. Toca-se com a mão ou batendo com ele nos joelhos ou cotovelos.

**Triângulo:** barra de metal com formato triangular, aberta num dos ângulos da base. Para marcar o ritmo, usa-se uma haste de metal.

**Zabumba:** tambor de som grave, tocado por uma ou duas baquetas.

**Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que confeccionem um dos instrumentos que aparecem na ficha.

### **Maraca**

**Material:** caixas de papelão cilíndricas, fita adesiva, grãos de cereais ou pedrinhas.

**Como fazer:** coloque grãos de cereais ou pedrinhas nas caixas. Coloque a tampa e prenda-as com fita adesiva. Faça um buraco no centro das tampas e do fundo das caixas e enfie por eles um bastão. Prenda os bastões às caixas com fita adesiva para não escorregar. Nas extremidades dos dois bastões, coloque uma borla (tufo redondo composto de fitas).

Pinte suas maracas. Elas certamente vão ficar muito bonitas e quando você começar a tocá-las, gostará ainda mais do som suave e agradável.

### **Guizo**

**Material:** tampinhas metálicas de garrafa, arame e pedaço de pau de vassoura.

**Como fazer:** furar várias tampinhas e enfiá-las em arame. Depois pregá-las na extremidade de um pau de vassoura de mais ou menos 20 cm. Decore-as a seu gosto. O som é muito vivo e vibrante. Você vai gostar!

### **Chocalho**

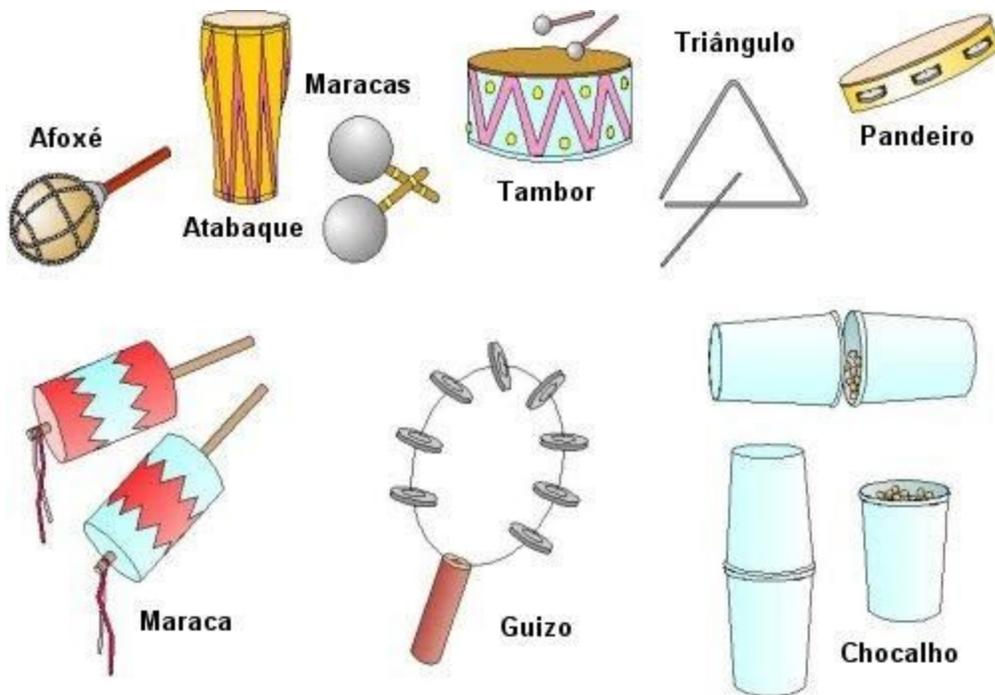
**Material:** copos plásticos de iogurte, fita adesiva, cereais em grãos.

**Como fazer:** você poderá unir dois copos plásticos ou utilizar um só, desses de iogurte. Una a bordados copos com fita adesiva. Coloque dentro um ou dois tipos de cereais, milho e arroz ou arroz e feijão, etc. Enfeite, pintando ou colando papéis, a seu gosto. Está pronto. Parabéns. Acompanhe o ritmo.

Outra sugestão é que o professor, com palmas ou um dos instrumentos confeccionados, execute com os alunos diferentes ritmos. Começando por um toque simples, depois dois, .... etc., e em seguida aumentar a duração do intervalo, dois, pára um, dois, três...

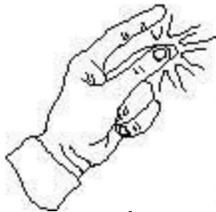
O professor poderá pedir que os alunos acompanhem os movimentos: batendo palmas duas vezes, todos de cócoras; batendo palmas três vezes, todos de pé; batendo palmas quatro vezes, todos formam roda, e assim por diante.

**Material:** caixas de papelão, tampinhas metálicas de garrafa, arame, pedaço de pau de vassoura, copos plásticos de iogurte, fita adesiva, cereais, pedrinhas, tinta plástica, papel espelho ou camurça colorida, cola e tesoura.



## Atividades

### Música é linguagem universal - Notas Musicais



Como a natureza percebemos que ela produz sons. Por exemplo, a água, o mar batendo nas pedras, um trovão, o canto

produzidos através de vibrações.

Alguns são muito fortes, outros muito fracos e outros intermediários, nem muito fortes nem muito fracos.

Existem sons agradáveis, como por exemplo o acompanhamento de um violão; o som de uma música que gostamos.

Sons desagradáveis como o escapamento de um carro, uma britadeira abrindo buraco na rua.

Um músico seleciona sons musicais e transmite-nos em uma melodia, uma mensagem musical.

Num som podemos perceber:

altura  
timbre  
intensidade  
duração

A repetição de um mesmo som várias vezes forma o ritmo.



Altura - a vibração de um objeto pode ser rápida ou lenta. As vibrações

lentas produzem sons baixos, pesados, graves, como por exemplo o som de um contrabaixo. As vibrações rápidas produzem sons agudos, como por exemplo o som de um violino. Já as vibrações intermediárias produzem sons médios, nem graves nem agudos.

Timbre - podemos dizer que são qualidades dos sons. Quando ouvimos uma música, somos capazes de perceber os vários instrumentos tocados juntos ou várias vozes juntas. Essa diferenciação é a característica que o som possui.

Intensidade - é a força aplicada na execução do som. De música para música, a intensidade muda. Imagine um som de uma música sertaneja e de um rock.

Duração - é o tempo que o som demora. Os sons podem ser curtos ou longos.

Agora vamos conhecer a forma escrita de expressar os sons musicais. Para isso, usamos nomes (notas) que são: dó, ré, mi, fá, sol, lá, si; para indicar sons musicais.

Foi na Idade Média que o monge italiano Guido d'Arezzo (995 - 1050) criou as notas musicais que conhecemos atualmente e a partir daí se começou a usar a clave.

Existem três claves: sol - fá - dó.

As claves mais usadas são de sol e fá.

Mas e o ritmo?

Será que podemos dividir o ritmo? Vamos ver.

(...) Bata palmas uma vez e depois estale os dedos. O primeiro movimento é

mais forte que o segundo. Temos, então, o ritmo binário.

Agora, bata palmas uma vez e em seguida dois estalos consecutivos com os dedos. O primeiro movimento (palmas) é forte e os dois últimos (estalos) são fracos. Teremos, então, o ritmo ternário.

Vamos agora intercalar palmas e estalos. Bata palmas (uma vez), um estalo, palmas (uma vez, um estalo. Obtemos: O 1º e 3º fortes, que são as palmas; o 2º e o 4º fracos: os estalos. Temos o ritmo quaternário.

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que confeccionem instrumentos e cantem a música acompanhando o ritmo. Não deverá exercer imposição sobre os alunos, o interesse e a familiarização com a música e os instrumentos nascerão gradativamente.

Atenção: Nas letras das músicas, quando aparecer o tracejado é que ele estará indicando o toque até o final deste.

Quando aparecer só o instrumento sob esta ou aquela nota é que deverá ser apenas tocado.

Os instrumentos devem ser distribuídos em grupo aos alunos, para formarem a bandinha.

Os instrumentos para uma classe de mais ou menos 35 alunos podem ser distribuídos assim: dois pares de pratos, quatro tambores, um agogô, seis afoxês e o restante equilibradamente: chocalhos, cocos, copos, guizos, lixas, pandeiros, paus rítmicos, reco-recos, triângulos e pratos.

Instrumentos: Vamos confeccioná-los?

## Atividades

### Papier mâché

O papier mâché consiste em reunir os seguintes ingredientes: papel higiênico, água, cola branca.

Houve tempo em que se usou o jornal e a farinha de trigo no lugar da cola.

#### **Sugestões de atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem esculturas em papier mâché.

Apresentamos duas opções de receitas para a massa de modelar.

**1ª** : Picar, com os dedos, pequenos pedaços de papel higiênico. Coloque-os em uma vasilha com água quente. Com uma colher grande, misture durante algum tempo. A seguir pressione o papel em uma peneira. Use cola branca na mistura até obter uma pasta homogênea.

**2ª** : Picar, com os dedos, pequenos pedaços de papel higiênico e coloque-os em um liquidificador. Coloque água suficiente para bater. A seguir pressione o papel em uma peneira tirando o excesso da água. Use cola branca na mistura formando uma pasta homogênea.

Sugerimos:

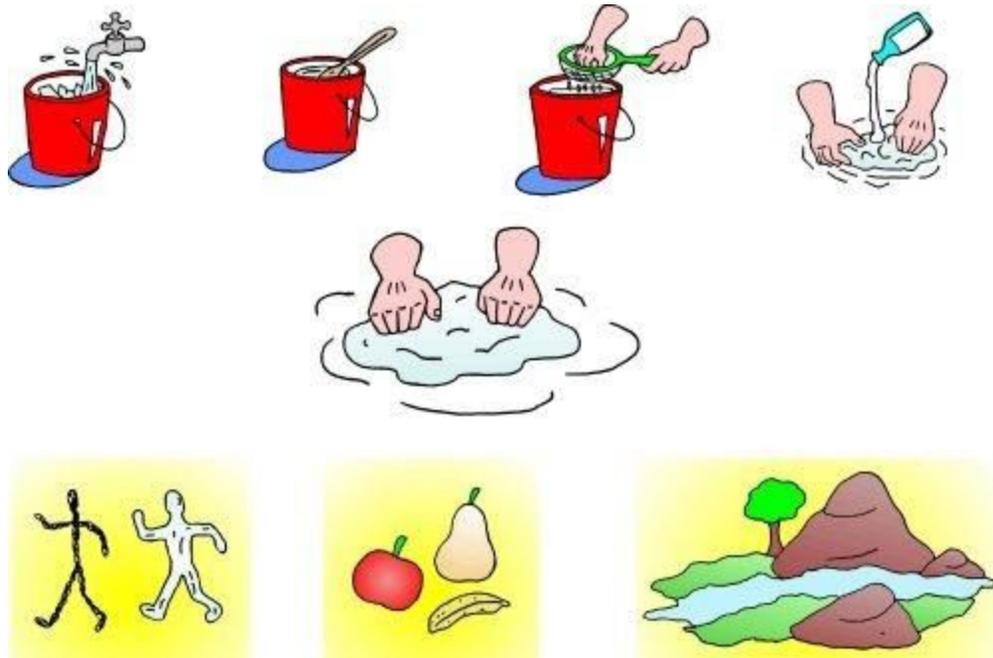
modelagem de figuras com suportes de arame;  
modelagem de frutas ou objetos em geral;  
modelagem de acidentes geográficos;  
modelagem de maquetes com pequenos cenários urbanos.



Depois de seco o trabalho pode ser pintado com tinta guache ou plástica.

Na ficha do aluno aparecem sugestões de confecção da massa e de objetos.

**Material:** papel higiênico, vasilha, água, colher, cola branca, liquidificador, arame, tinta guache ou plástica.



### Atividades

Ponto geométrico - Pontilhismo

**Orientação didática:** Ponto geométrico

O ponto é um ente geométrico (não possui dimensões). É utilizado em

geometria entre outras coisas para:

- a) definir um segmento de reta
- b) localizar a origem de uma semi-reta
- c) marcar o centro de uma circunferência
- d) determinar o encontro de duas linhas

Para representar os pontos, usamos as letras maiúsculas do nosso alfabeto.

### **Orientação didática:** Ponto gráfico

O ponto gráfico é um elemento plástico que serve para caracterizar volume. É o elemento mais simples das expressões gráficas.

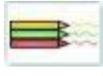
Isolado produz sensação de unidade, porém, junto com outros pontos do mesmo tamanho ou tamanhos diferentes, produz sensação de vibração.

Muitos artistas usaram o ponto como elemento de base para construções gráficas e pinturas.

Os pintores neo-impressionistas franceses, no final do século XIX utilizaram o ponto como forma de pintura (pontilhismo). O precursor deste movimento foi o pintor Georges Seurat (1885) que criou o pontilhismo ou divisionismo. Seus seguidores foram Paul Signac, Camille Pissarro e outros.

O neo-impressionismo ou pontilhismo é uma técnica de unir pontos uns muito próximos dos outros. Observe os exemplos





### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem do lado esquerdo da ficha o ponto geométrico e do lado direito o ponto gráfico, utilizando a técnica do pontilhismo.

Do lado esquerdo da ficha, o aluno estará trabalhando o ponto geométrico.

O professor pedirá aos alunos que no quadro 1 nomeie os pontos que faltam ou seja:

No quadro 2 nomeie os encontros de linha:

No quadro 3 nomeie o segmento de reta:

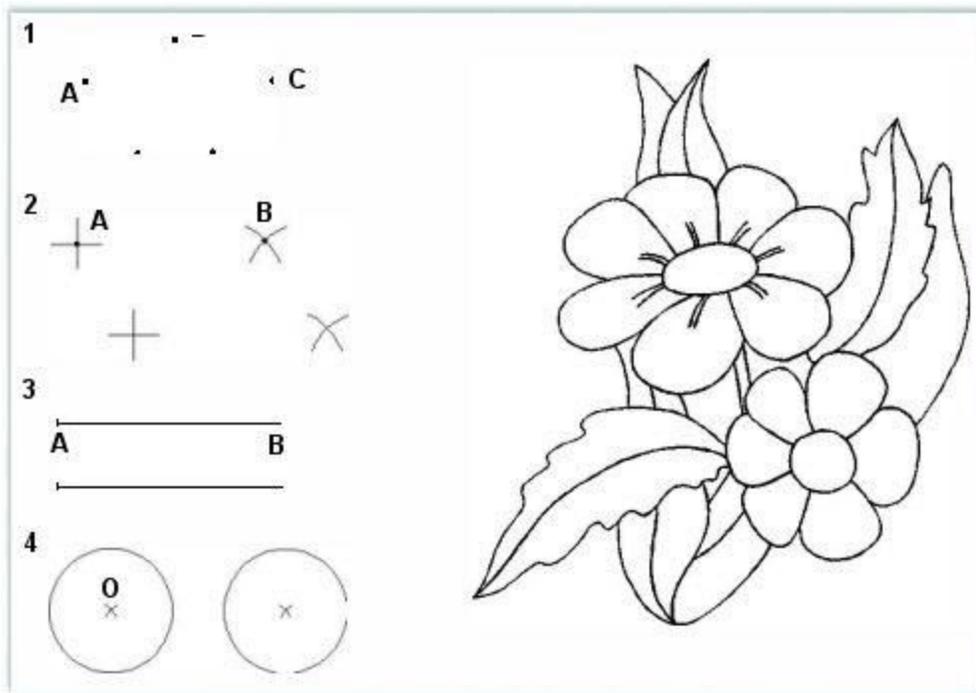
No quadro 4 coloque o nome no ponto do centro da circunferência:

Do lado direito da ficha o aluno irá trabalhar o pontilhismo no desenho da

flor.

É sempre bom lembrar que os pontos agrupados dão idéia de mais volume e profundidade.

**Material:** lápis preto no 2, caneta hidrocor.



### Atividades

Produção gráfica de imagens: a televisão



Orientação didática:

A televisão exerce grande influência nos comportamentos infantis e adultos.

Os pais precisam sempre estar ligados nos programas que os filhos vão assistir.

A USP (Universidade de São Paulo) possui um Laboratório de Pesquisas em Imaginário, Infância e Comunicação (LAPIC) que tem por finalidade desvendar a delicada relação que as crianças possuem com a TV.

Na Inglaterra a TV é um serviço público e existe um ministério responsável pelo seu funcionamento e pelos programas exibidos.

Existe muito controle e fiscalização de programas de TV, principalmente os infantis.

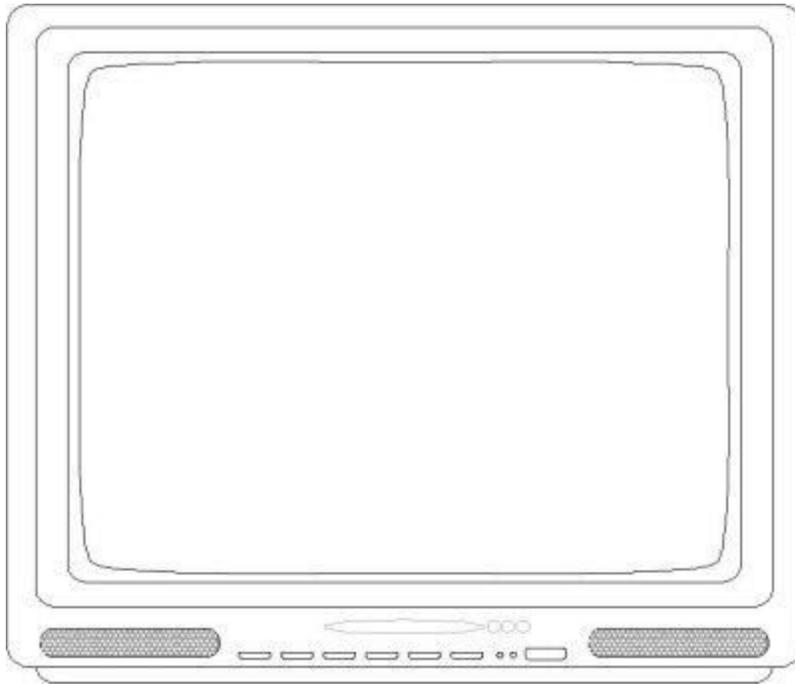
Em São Paulo, a TV Cultura é reconhecida internacionalmente como uma das melhores tevês do mundo em programas infantis. Entre os programas infantis destacamos:

Castelo Rá-Tim-Bum, Cocoricó, X-Tudo, Mundo da Lua, As Aventuras de Tintim, Os Bichos, Contos de Fadas, etc.

Sugestões de Atividades:

O professor poderá pedir aos alunos que desenhem ou recortem e coleem o personagem preferido do programa infantil que cada um assiste.

**Material:** lápis preto no 2, borracha, lápis de cor aquarelável.



### **Atividades**

**Teatro: arte do homem**

### **Orientação didática:**

Todas as pessoas nascem com capacidade de fazer teatro. Também você é capaz de fazer, sem mesmo ter estudado, basta que escolha alguns momentos do seu dia e certamente encontrará propostas para despertar sua capacidade teatral.

Vamos saber o que precisamos:

**Peça:** A peça é o tema, o assunto que queremos representar. Ele pode ser

criado por nós ou retirado de histórias infantis.

**Atores:** Os atores são os personagens que estão representando as peças. Os atores devem falar bem alto e bem claro, para as pessoas (os espectadores) que estiverem assistindo ouvirem bem.

**Palco:** O palco é o local onde os atores se apresentam. Se você não tiver palco, trace uma linha no chão para separar platéia de atores, improvise uma cortina, etc.

**Cenário:** Com um pouco de criatividade, você monta um cenário. Ele pode ser de um lençol, uma cortina velha, de uma cartolina ou um papel cartão. Ele não precisa ser perfeito, mas deve nos dar a idéia final do que queremos.

**Roupas:** As roupas são importantes. Procure se aproximar o mais que puder da caracterização do personagem. Se você é um pirata, por exemplo, tampe um olho com um pedaço de pano preto, use um casaco de uma pessoa adulta, um chapéu, enfim, caracterize o seu personagem.

**Efeitos sonoros:** Agitar pedrinhas dentro de uma caixa dá o efeito de chuva. Bater num tambor dá efeito de trovão. Dar pancadas leves na mesa, dá efeito de galope de cavalos, etc.

**Sugestões de acessórios:**

**Roupas de sacos para imitar palhaços.**

**Camisas vestidas ao contrário, nos dão a idéia de médico, barbeiro, farmacêutico, etc.**

**Chapéu desengonçado para imitar mendigos, de palha para imitar fazendeiro.**

**Panela na cabeça para imitar soldado, astronauta.**

**Lenços para imitar senhoras de idade, cigana.**

**Guarda-chuva fechado para imitar palhaços, pessoas idosas.**

**Arco e flecha e capas de toalha para imitar Robin Hood ou outro personagem.**

**Um cabo de vassoura colorido tem serventia, acaba virando um cajado de um rei.**

**Nos cabelos talco e algodão para barba.**

**Sem contar que temos pijamas, gorros, lenços, cintos, chapéus, brincos, sacolas, casacos de adulto, que irão caracterizar o personagem...**

**Vamos fazer teatro?**

### **Atividades**

**Teatro: como fazer?**



O uso espontâneo do corpo começa desde que o ser humano nasce, quando chora, ri ou agita as mãos para chamar atenção da mamãe.

Continua quando criança, jogando bola, brincando com boneca, imitando um super-herói, um cowboy.

O teatro faz com que a criança desenvolva seu potencial e use seu corpo para: transformar a realidade; comunicar-se; explorar o espaço; gesticular e organizar-se socialmente.

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá contar aos alunos a seguinte história:

#### ***Faz Muito Tempo***

*Em uma época muito distante os homens ainda não tinham aprendido a falar, era a pré-história da humanidade. Um homem andava tranqüilo pela floresta em busca de frutos para alimentar-se.*

*De repente, um enorme e feroz urso apareceu na floresta. O homem começou a correr, ficou com medo e gritou, dando alarme aos elementos de sua tribo.*

Fez-se entender, usando seu corpo, seus sons e seus gestos.

Para dizer que havia visto um urso feroz, fez de conta que era um urso, rangendo os dentes e tentando fazer ruídos estridentes. Depois com o uso das mãos indicou a direção em que o urso estava.

Todos entenderam sem dificuldade sua mensagem e se esconderam na caverna escura, bloqueando a entrada com pedras.

Aquele homem certamente, por causa da necessidade, tinha feito espontaneamente teatro.

Peça aos alunos que representem, assim como o homem pré-histórico soube comunicar-se, usando gestos, sons, sem usar palavras (mímica).

De acordo com o exemplo, tente representar, olhando no espelho, as situações que serão comentadas e depois faça para seus colegas de classe, para ver se você se faz entender, usando gestos.

Café da manhã:

1. Sentado à mesa.
2. Pôr o café na xícara.
3. Pôr o leite junto com o café.
4. Acrescentar açúcar, isto é, algumas colheres.
5. Misturar tudo.
6. Beber.
7. O café com leite estava muito quente.
8. Limpar a boca com o guardanapo.

Banho interrompido:

1. Entra no banheiro.
2. Tira a roupa.
3. Regula a água do chuveiro e entra debaixo do chuveiro.

4. Começa a ensaboar-se.
5. A água acaba quando você ainda está ensaboado.
6. O que fazer?

O presente:

1. Você encontra um presente sobre a mesa.
2. No pacote tem um bilhete em que está escrito o seu nome.
3. Você abre o pacote.
4. Dentro você encontra uma máquina fotográfica instantânea.
5. Você tira uma foto sua diante do espelho.
6. Pega a foto revelada e se reconhece.

Outra sugestão é a brincadeira do espelho.

É necessário duas pessoas, como se pode ver na ficha.

Você faz um movimento e o seu colega deverá acompanhar o mesmo movimento ao mesmo tempo, como se fosse um espelho.

É necessário bastante concentração e muita atenção aos movimentos. Os protagonistas se olham e devem efetuar os movimentos em conjunto.

Os movimentos podem ser: levantar os braços, uma perna, tocar-se nas mãos, nariz, ficar de joelhos, escovar os dentes, lavar o rosto, pentear-se, etc.

Você poderá também assumir expressões de alegria, tristeza, obediência, agressividade, etc.

A brincadeira deverá continuar com outros colegas.

Nossa terceira sugestão é para uma festinha de encerramento do ano letivo.

Os alunos poderão maquiar-se e, se quiserem, usar um disfarce e improvisar uma peça surpresa, usando também os instrumentos musicais já confeccionados por eles no bimestre anterior.

O professor poderá auxiliá-los, orientando no uso da maquiagem, roupas e cenário.

**Material:** lápis de maquiagem, instrumentos já confeccionados, cenário e roupas.



### Atividades Técnica de Pintura Raspada



#### Orientação:

Mestre, explicar aos alunos que, possuindo lápis e papel, muitas obras



de arte podem ser criadas.

### **Sugestões de atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem a técnica de pintura raspada.

Desta vez, a técnica consiste em:

Passar o lápis de cera de várias cores, pressionando-o e preenchendo o fundo da ficha.

Cobrir uniformemente com nanquim preto.

A seguir, com a ponta da tampa da caneta ou com a ponta do compasso, criar um desenho, raspando o nanquim, deixando aparecer as cores que estão por baixo, obtendo assim um belíssimo trabalho de contraste.

Atenção: orientar os alunos para que criem um desenho que ocupe todo o espaço da ficha para um melhor resultado final.

**Material:** giz de cera, nanquim, tampa de caneta ou compasso.

### **Atividades**

**Técnica de pintura: Desenho com giz de cera e barbante**



### **Sugestões de Atividades:**

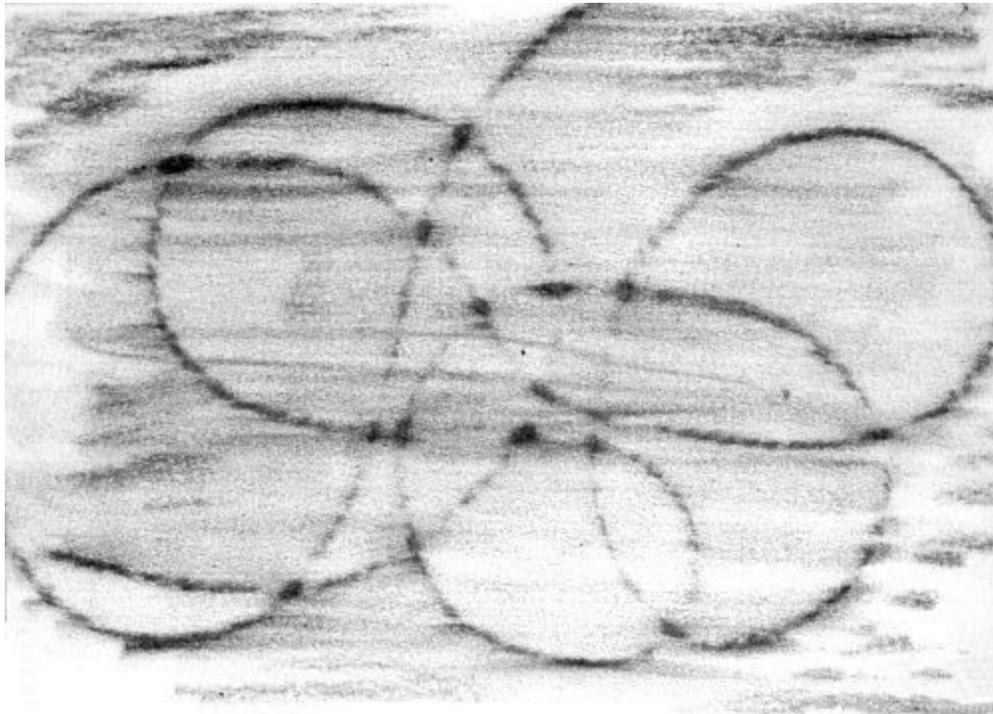
O professor poderá pedir aos alunos que deixem cair livremente o barbante sobre a carteira. A seguir, coloquem a ficha sobre o barbante e passem o giz de cera sobre o mesmo com cuidado. A operação poderá ser repetida usando outras cores. Orientar os alunos para os efeitos de formas

e cores.

Os alunos obterão desenhos abstratos.

Se o professor julgar conveniente poderá pedir aos alunos para destacarem a ficha antes do trabalho.

**Material:** barbante \_ pedaço de 30 cm, lápis de cera.



### **Atividades**

**Técnica de pintura: salpicando o desenho**



### Sugestões de Atividades:

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem com a técnica de salpicar o desenho.

Antes de começar, não se esqueçam de pôr um avental e de forrar bem o local com jornais velhos, para não se sujarem.



Derramar a tinta no pires e misturar com água. Estique a folha natural, ou noeda, ou flores, ou formas geométricas, sobre o papel. Passe a escova no pires com tinta e comece a esfregá-la na peneira. Não encoste no papel, dê uma distância de uns 10 a 15 cm. A tinta cairá salpicando o papel. Quando você levantar a folha natural ou o molde, encontrará todo o resto do papel salpicado de cores e a folha ou o molde em branco.

Esto em arte pode ser definido como positivo/negativo.

**Material:** escova de dentes velha, aquarela ou tinta guache, peneira e pires.



### Atividades Trabalhando com argila



### Orientação didática:

Argila é uma substância terrosa que se desfaz na água, formando uma

massa untuosa. É um material muito bom para modelagem, mas requer certos cuidados ao se trabalhar com ela.

À medida que vai sendo trabalhada, a argila costuma ressecar. A água é o elemento de ligação desse material. Se as peças são finas, deve-se ter cuidado pois podem quebrar-se.

Para que o trabalho saia bem feito é importante umedecer sempre as mãos com água.

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que façam com a argila uma bola e apertem-na com os dedos, de modo que forme uma base circular de aproximadamente 10 cm de diâmetro.

A seguir amasse a argila formando rolinhos da mesma grossura.

Observe a ficha para acompanhar a montagem. Aplique o primeiro na base e os que se seguem uns sobre os outros, formando o objeto desejado, podendo ser um vaso, um pote, um cinzeiro, etc. No caso de um vaso com alça faça o rolinho colando-o na lateral.

A cada rolinho aplicado molhe com água para que haja uma perfeita colagem.

**Material:** argila, água, um pedaço de pano para limpar as mãos, um pedaço de madeira para suporte do trabalho.



### Atividades

Trabalhando com sucatas: porta-lápis



### Sugestões de Atividades:

O professor poderá pedir aos alunos que, com auxílio de sucatas, montem um porta-lápis de presente para o papai.

### Como fazer:

Pegue uma lata vazia, dessas que a tampa sai por inteiro sem deixar rebarbas.

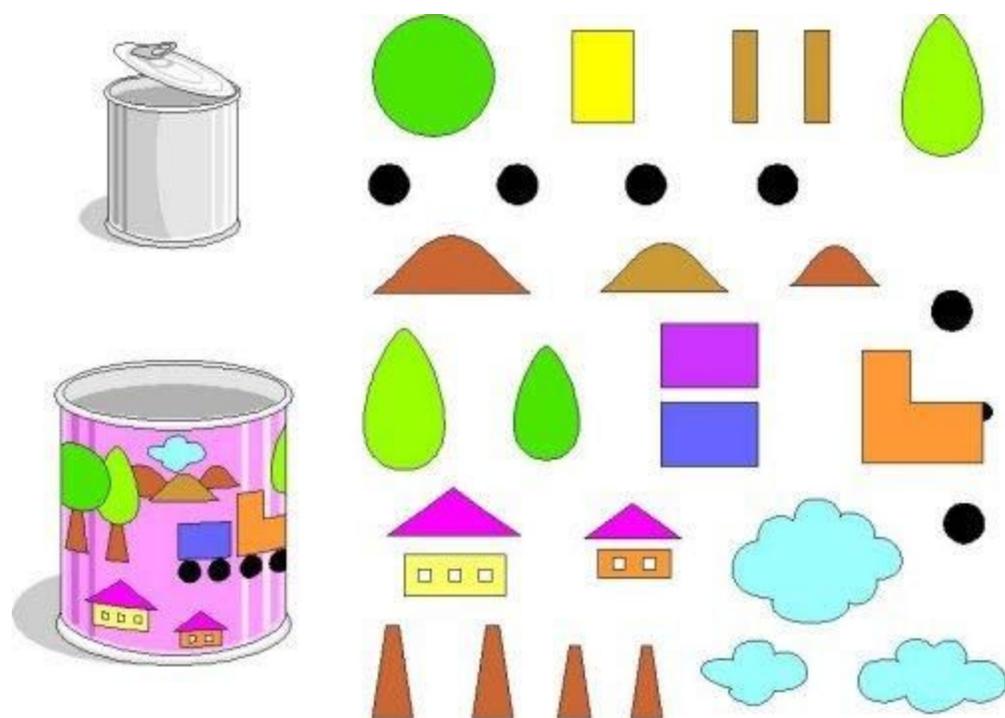
Corte o feltro ou papel camurça da altura da lata e deixe uma sobra de uns 2 cm no comprimento para o arremate.

A seguir, recorte e cole os moldes da ficha sobre a lata já forrada.

Se julgar conveniente pode-se colar sianinha na borda para arrematar o trabalho.

Parabéns, você realizou um lindo trabalho!

**Material:** lata vazia, feltro ou papel camurça, papel de seda ou tecido, tesoura e cola.



**Cores primárias e secundárias - Quentes e frias**

### **Orientação didática:**

A palavra cor vem do latim colore.

A cor é característica de uma radiação eletromagnética visível, de comprimento de onda situado num pequeno intervalo do espectro eletromagnético, a qual depende da intensidade do fluxo luminoso e da composição espectral da luz e provoca no observador uma sensação subjetiva, independentemente de condições espaciais ou temporais homogêneas. O branco é a síntese dessas radiações, e o preto é a ausência de luz.

Através dos tempos, o homem sempre foi atraído pelas cores e sentiu necessidade de expressar-se por meio delas. Pintou nas rochas, nos seus utensílios, nas casas, nos templos, nos túmulos. É também por meio da cor e da pintura que o homem consegue expressar sua tristeza, sua alegria, seus dramas e sua religiosidade.

As cores primárias são: vermelho, amarelo e azul.

As cores secundárias originam-se da mistura das cores primárias:

Vermelho + Amarelo = laranja

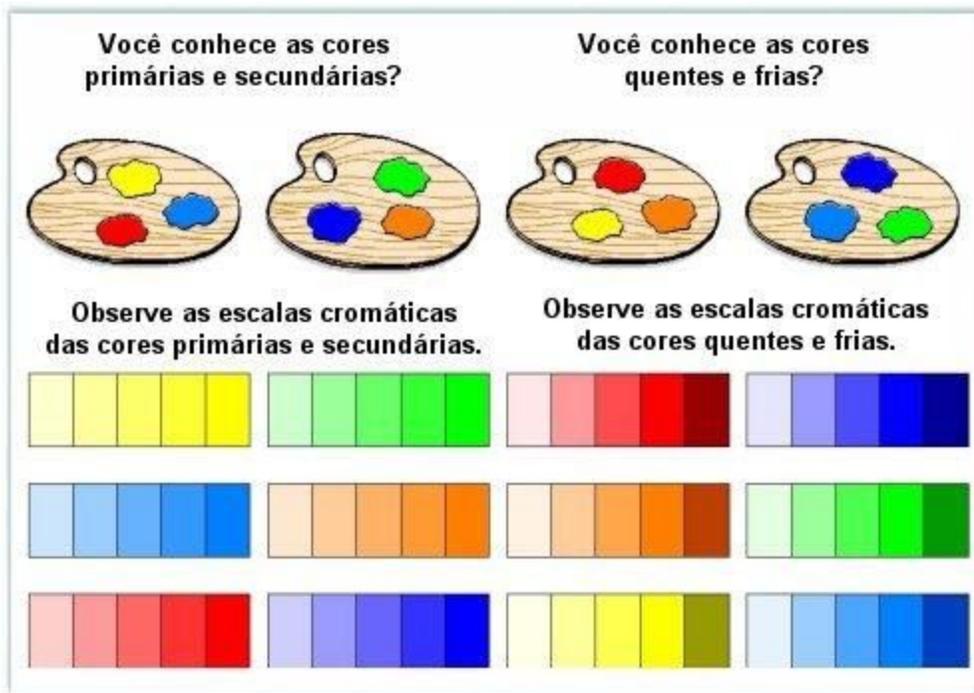
Amarelo + Azul = verde

Azul + Vermelho = violeta

### **Escala cromática:**

São graduações que vão desde a cor inicial até o tom mais claro ou mais escuro da cor.

Quando queremos combinar cores, usamos a harmonia.



Expressão oral e corporal, mímica, jogos, brincadeiras

### Orientação didática:

O jogo dramático e as brincadeiras desenvolvem a auto-expressão (habilidade de usar o vocabulário e aumentá-lo) conduzindo a outras formas de expressão, tais como artes plásticas, ritmo, música, dança, etc.

A expressão oral ajuda a desenvolver a auto-confiança; a imaginação torna as idéias mais claras.

O professor também terá oportunidade de descobrir se o aluno tem comportamentos anti-sociais, conflitos emocionais e outros. Poderá trabalhar os alunos que precisam ser mais ajudados que outros.

Precisamos ter consciência que ao aplicarmos brincadeiras e jogos dramáticos nem sempre eles terão o sucesso desejado logo na primeira tentativa. Porém, à medida que se organizam, tornam-se cada vez mais interessantes e acabam atraindo todas as crianças.

É importante dar oportunidade para que os alunos descubram por si próprios novos interesses e sejam capazes de transmitir suas experiências. O professor deverá definir a área onde será realizado o jogo (sala de aula, pátio, etc.); regras; material e papel de cada um, etc.

Objetivamos com a expressão oral e corporal estimular a busca de movimentos expressivos, fazendo com que o aluno preste atenção aos próprios movimentos, desenvolvendo a desinibição pessoal.

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que executem brincadeiras e jogos que envolvam a mímica, a expressão oral e corporal.

Fica a critério do professor escolher uma das brincadeiras ou jogos desenvolvidos. Na ficha do aluno o professor encontrará opções; contudo, poderá se ocupar de outras sugestões que estão a sua disposição no livro do mestre.

[Brincadeiras](#)

[Mímica](#)

[Jogos Dramáticos](#)

[Expressão Corporal](#)



Expressão oral e corporal, mímica, jogos, brincadeiras  
Brincadeiras



**Bonecos de corda:**

O professor deverá colocar os alunos em círculo, de pé. A um sinal do mestre, todos devem ficar imóveis como bonecos parados.

O professor aproxima-se de uma criança e finge que lhe introduz uma ficha nas costas ou dá corda. A criança deverá mover-se como um brinquedo ou boneco de corda.

Os ritmos devem ser rígidos e certos, como um boneco.

### **Brincando de estátuas:**

Colocam-se grupos de 3 alunos (um trio) como estátuas. Um outro grupo de 3 alunos é deslocado e deve, com uma varinha mágica, tocar cada uma das estátuas. Eles deverão dar a voz de comando, como:

- Estátua, este parque está muito quieto, traga uns companheiros para que eu possa brincar; ou então traga um pipoqueiro, estou com vontade de comer pipocas; ou traga uma bola que quero jogar, etc...

A criança estátua deverá fazer a mímica obedecendo o pedido a ela feito.

Depois que as 3 estátuas já realizaram seus trabalhos, os papéis se invertem.

Outra sugestão é que metade da classe pode ser estátuas e a outra metade, pessoas.

### **Os presentes mágicos:**

O professor ou um aluno pode iniciar a brincadeira:

- Eu estou lhe dando um presente, uma corrente de ouro, segure sem deixar cair.

Em seguida o aluno deverá passar o presente ao outro colega, transformando-o em outro presente, com as mesmas dimensões, ou não.

### **O saco de cores:**

O professor poderá iniciar a brincadeira dizendo:

- Neste saco eu carrego todas as cores e vou reparti-las com vocês.

Aproxima-se de um aluno e entrega-lhe, fazendo um gesto, uma cor.

- Estou lhe dando a cor azul.

O aluno que recebe deverá dizer uma frase ou imitar algo que possua a cor azul. Por exemplo:

- Hoje o céu está azul. Ou,
- Eu tenho uma blusa azul.
- ≡ assim seguirão outras cores...



**Expressão oral e corporal, mímica, jogos, brincadeiras**

**Mímica**



**Mímica de Espelho**

**A mímica do espelho:**

Os alunos ficam aos pares: um dos participantes faz um movimento e outro deverá imitá-lo de modo que pareça a mesma pessoa, como se estivesse se vendo no espelho.

O conteúdo dos movimentos será o que cada um faz diante de um espelho: lavar o rosto, pentear os cabelos, escovar os dentes, aplicar creme, etc.

**Os filmes:**

Podemos realizar a brincadeira dividindo a turma em 2 grupos: um dos grupos combina que filme representará e o outro grupo deverá adivinhar de que filme se trata. Uma vez adivinhado o filme, o grupo que adivinhou passará a representar o outro. Os gestos podem ser do momento principal do filme ou de partes.

### **A TV:**

Podemos explorar também programas de TV, infantis ou não, anúncios publicitários, etc...

**Expressão oral e corporal, mímica, jogos, brincadeiras**  
**Jogos Dramáticos**



**Uma viagem de avião**

### **Algumas sugestões:**

Recebendo visitas.

Um passeio no campo.

Vamos à praia.

Uma viagem de trem.

Uma viagem de avião.

Uma viagem de ônibus.

**Exemplo de um jogo dramático:** Uma viagem de avião.

Planeja-se o lugar onde será o aeroporto; o avião, balcões, telefones, microfones, passagens, balanças para pesar a bagagem, etc.

**Distribuindo os papéis:** alguns serão passageiros, outros formarão a tripulação (comandante, co-piloto, comissários de bordo, aeromoças).

Da decolagem até a aterrissagem, os alunos encenarão os vários momentos da viagem: o comandante falando pelo microfone do avião, localizando altitude, o local, etc; A aeromoça servindo os passageiros, local, etc.

Assim, as cenas se sucedem, se modificam, se aperfeiçoam.

O jogo pode ser repetido várias vezes, em dias subsequentes e cada vez será mais enriquecido.

**Expressão oral e corporal, mímica, jogos, brincadeiras**

**Expressão corporal**

**Expressão corporal**



**O nascimento de uma planta:** trabalhar em grupo.

A brincadeira poderá ser feita no pátio ou em sala com pouco barulho. No início da mímica a sala deve ficar em total silêncio. Um dos participantes ficará de pé e conduzirá a brincadeira, lendo muito lentamente a descrição:

Imaginem que estão dormindo debaixo da terra, sonhando e sentindo-se leves como uma pluma.

Agora vocês são sementes que irão germinar na primavera e crescer.

Atenção: Ao meu sinal, com calma e muito lentamente vocês deverão começar a se movimentar como a semente que tenta germinar e ganhar vida fora da terra. Vou contar até cinco. A partir do número cinco, cada elemento poderá se movimentar bem lentamente, sem pressa.

A germinação começa a ganhar força e crescer para tornar-se um vegetal que necessita de calor, luz e sol. O sol dá luz e força.

Portanto, cada vez mais cada um de vocês deverá tornar-se um arbusto alto, cheio de folhas, flores.

Agora um ligeiro vento sopra folhas, ramos e flores.

A partir deste momento o professor poderá explorar outros gestos, ocupando-se dos meninos. As meninas são as sementes e os meninos, os jardineiros que vão cuidar de adubar a terra, dar água às plantas, etc. Afinal, uma planta mal cuidada poderá não germinar.

Esperamos ter passado à você, Mestre, uma série de técnicas que envolvem jogos, brincadeiras, mímicas, expressão oral e corporal.

**Material:** livre.

**Folclore**

**Cantigas de Roda, Brinquedos e Jogos**

Fazem parte do folclore brasileiro cantigas de roda como Ciranda cirandinha, Senhora dona Sancha, O cravo brigou com a rosa, etc. Aqui estão algumas das canções folclóricas nacionais. Se algum dos nossos leitores não souber cantar estas musiquinhas, peça ajuda ao papai, à mamãe, aos tios ou aos professores (elas são bem conhecidas e facilmente podem ser aprendidas):

### **Sapo Cururú**

Sapo Cururú  
Na beira do rio,  
Quando sapo canta, maninha,  
É porque tem frio.  
A mulher do sapo  
Deve estar lá dentro,  
Fazendo rendinha, maninha,  
Pra seu casamento.

### **Ciranda cirandinha**

Ciranda cirandinha  
Vamos todos cirandar  
Vamos dar a meia-volta  
Volta e meia vamos dar  
O anel que tu me destes  
Era vidro e se quebrou,  
O amor que tu me tinhas  
Era pouco e se acabou  
Por isso, dona ... (o nome de alguém)  
Faça o favor de entrar na roda  
Diga um verso bem bonito  
Diga adeus e vá-se embora.

### **Pobre de marré**

Eu sou pobre, pobre, pobre  
De marré, marré, marré.

Eu sou pobre, pobre, pobre  
De marré de si.  
Eu sou rica, rica, rica  
De marré, marré, marré  
Eu sou rica, rica, rica,  
De marré de si.

### **O pião**

O pião entrou na roda, ó pião  
O pião entrou na roda, ó pião  
Roda, pião, bambeia, pião,  
Roda, pião, bambeia, pião,  
Sapateia no tijolo, ó pião,  
Sapateia no tijolo, ó pião,  
Roda, pião, bambeia, pião,  
Roda, pião, bambeia, pião,  
Este pião é meu, o pião,  
Este pião é meu, o pião,  
Roda, pião, bambeia, pião,  
Agora sai da roda, ó pião,  
Agora sai da roda, ó pião,  
Roda, pião, bambeia, pião  
(cada vez mais devagar, repetir Roda... três ou quatro vezes e parar  
repentinamente).

### **Escravos de Jó**

Os escravos de Jó  
Jogavam caxangá,  
Tira, põe,  
Deixa o zabelê ficar  
Guerreiros com guerreiros,  
Zigue, zigue, zá  
Repetir.

### **Nesta rua**

Nesta rua, nesta rua existe um bosque  
Que se chama, que se chama solidão;  
Dentro dele, dentro dele mora um anjo  
Que roubou, que roubou meu coração.  
Se roubei, se roubei teu coração.  
Tu roubaste, tu roubaste o meu também.  
Se roubei, se roubei teu coração  
É porque, é porque te quero bem.

### **Peixe vivo**

Como pode um peixe vivo  
Viver fora d'água fria,  
Como pode um peixe vivo  
Viver fora d'água fria.  
Como poderei viver? (bis)  
Sem a tua, sem a tua,  
Sem a tua companhia.

### **Samba lelê**

Samba lelê tá doente,  
Tá com a cabeça quebrada,  
Samba lelê precisava  
É de uma boa palmada.  
Pisa, pisa, pisa,  
Ó mulata  
Pisa na barra da saia  
Pisa, pisa, pisa,  
Ó mulata, pisa na barra da saia,  
Ó mulata.

### **Caranguejo não é peixe**

Caranguejo não é peixe  
Caranguejo peixe é,

Caranguejo só é peixe  
Na enchente da maré  
Ora palma, palma, palma,  
Ora pé, pé, pé,  
Ora, roda, roda, roda,  
Caranguejo peixe é.

### **Pirulito**

Pirulito, que bate, bate,  
Pirulito, que já bateu,  
Quem gosta de mim é ela,  
Quem gosta dela sou eu.

A cadeirinha, Senhora D. Sancha, As operárias, Chora menina, O dedo mindinho, Ciranda cirandinha, A viuvinha, Bela Pastora, A mão direita, Nesta rua, Cabra-cega, Queimada, Chicote, Pique, Amarelinha, Passa Anel, Argolinha, Jogos de prendas.

### **Folclore**

#### **Danças Folclóricas**

Danças folclóricas de alguns estados brasileiros:

**Piauí** - xerém, coco, baio.

**Ceará** - baião, milindô.

**Rio Grande do Norte** - bambelô e serrote.

**Paraíba** - coco, ciranda, choradinho.

**Pernambuco** - passo (frevo), xaxado, coco, ciranda.

**Alagoas** - coco, xenhenhém.

**Bahia** - samba-de-roda, lundu.

**Rio Grande do Sul** - prenda, chula (dança desafio), pezinho.

**Santa Catarina** - dança de fitas.

**Santos-SP** - dança do vilão.

**São Paulo** - fandango, samba de lenço (Tietê).

**Espírito Santo** - dança de velhos, valsinhas e marchinhas.

**Rio de Janeiro** - o jongo africano.

## Folclore

### Danças, Brinquedos, Brincadeiras e Festas Típicas



#### **Orientação didática:**

O professor poderá conversar com os alunos sobre a importância do folclore.

A palavra folclore surgiu com o antiquário inglês chamado William John Thoms, em carta dirigida à revista londrina The Atheneum, que a publicou em 22 de agosto de 1846. Dizia Thoms esta frase, que depois se tornaria famosa:

*O folclore é mais um saber tradicional que uma literatura, e que se poderia escrever mais propriamente com uma boa palavra anglo-saxônica, folk-lore - o saber do povo.*

Havia nascido o neologismo que correria o mundo e daria nome a uma nova ciência, que se organizaria apenas 32 anos depois, ao ser fundada em Londres a Folk-Lore Society, em 1878. Dela faria parte, já bastante idoso, William John Thoms.

O radical folk provém remotamente do sânscrito, passando pelo grego e pelo latim, até chegar ao inglês e ao alemão. Assim, volgos, vulgus, folk e volk significam, genericamente, povo; lore quer dizer conhecimento, saber, sabedoria.

A palavra folclore, portanto, expressa aquilo que o povo sabe, conhece. Atualmente, decorrido um século, devemos acrescentar umas poucas palavras para melhor conceituá-lo: o folclore estuda o que o povo sabe sem ter aprendido nas escolas, colégios, universidades, tudo aquilo que foi transmitido tradicionalmente de geração para geração. É uma ciência apaixonante.

## **Orientação**

Explicar aos alunos que o tema folclore é riquíssimo e na impossibilidade de desenvolvê-lo no seu todo, estudaremos parte dele, enfocando nesta ficha danças, brinquedos, brincadeiras e festas típicas.

### **a) Danças**

#### **A Dança de Fitas**

De origem européia representa o nascer da árvore ou a entrada da primavera. Consiste em montar um mastro (um pau de fita) sustentado no centro da dança por um elemento. Da ponta do mastro saem fitas que devem ser seguradas por oito ou doze meninos e meninas ou até mesmo adultos. Acompanham a música sanfona, violões e pandeiros. A dança é acompanhada de cantos folclóricos (livre escolha). Os alunos vão dançando e trançando as fitas no mastro. O efeito é muito bonito e alegre o ambiente. Geralmente, as pessoas que assistem batem palmas acompanhando a música. A dança poderá ser utilizada para comemorar a entrada da primavera.

### O Samba-de-Lenço

Dança de origem africana. Duas filas se defrontam. Nas filas ficam meninos e meninas com lenço na mão, com o qual acena, para o cavalheiro ou a dama; A iniciativa de começar a dança pode partir do cavalheiro ou da dama. O sambista sai da fileira e acena para a pessoa com quem quer dançar. Formam então o par dançante, que deverá dançar no centro. Escolher um samba de sucesso no momento ou resgatar músicas antigas, a critério do professor.

### b) Brinquedos e Brincadeiras

Brinquedos são aqueles em que não há disputas, brinca-se por brincar. Joga-se por jogar. É geralmente solitário.

Brincadeiras são aquelas em que há disputa, que provocam o desejo de ganhar, de vencer. Exemplo: amarelinha, futebol de bola de meia, roda-de-pião, de roda, de pular corda, quente-frio, cadeira quente, etc. A brincadeira provoca a socialização.

A roda infantil é uma das primeiras manifestações do espírito associativo das crianças.

#### Brincar de Roda

##### *Meninas*

Um jogo cantado. Através das brincadeiras de roda desenvolvemos o espírito associativo das crianças. Quem não se lembra da *crianda*, *cirandinha* e do *passa anel*? *Atirei o pau no gato* é uma brincadeira muito divertida. Os jogadores dão a mão e dançam em roda, cantando:

*Atirei o pau no gato-to*

*Mas o gato-to*

*Não morreu-reu.*

*Dona Chica-ca*

*Admirou-se-se*

*Do berro, do berro que o gato deu.*

*MIAU!*

Na palavra miao os alunos devem se abaixar sem cair e sem soltar as mãos.

Passarás, não Passarás

Todos participam, dois alunos são escolhidos para serem *ouro e prata*. Baixam os braços e aprisionam o último da fila. A este aluno os dois fazem a seguinte pergunta:

- O que você prefere, ouro ou prata?

Conforme a resposta o aluno se coloca atrás do ouro ou da prata. Essa pergunta é respondida em voz baixa para que os outros alunos não percebam quem é o ouro e quem é a prata. Novamente a ponta é levantada e os alunos recomeçam a cantar, passando sobre a mesma. O último aluno é aprisionado e responde à pergunta já explicada anteriormente. Assim continua até o último aluno. Ficam então formadas duas filas, uma encabeçada pelo *ouro* e outra pela *prata*. Estes dão as mãos uns aos outros. Os demais alunos, com os braços em torno da cintura do companheiro que lhe está na frente, formam duas cadeias. Agora começa a luta. Cada grupo procura puxar o outro e obrigá-lo a transpor a linha que foi desenhada entre o ouro e a prata. O grupo que conseguir deslocar o outro é o vencedor.

Brincar de pião - Roda pião, roda

Você cria o seu, que tal?

Material: um pedaço de lápis com a ponta bem fina, prego, tesoura, papel cartão e lápis de cor. Coloque um copo sobre o papel-cartão e faça um círculo. Recorte o círculo. Pinte com cores bem vivas, fazendo desenhos e bolinhas. Com o prego, faça um furo bem no centro do círculo. Depois, enfie o toco do lápis no furo, observando a figura da ficha. Veja, ele vai rodar, rodar, até você cansar, e você terá um pião, improvisado, é claro!

### **c) Festa Típica**

Festas Juninas

No mês de junho, em todo o Brasil, são realizadas as festas juninas, em homenagem aos santos do mês: Santo Antônio, São João e São Pedro. Nesses dias, faz-se fogueira, bandeirinhas, dança da quadrilha, comidas típicas, etc.

Santo Antônio - 13 de junho

É conhecido como santo casamenteiro. Um santo muito conhecido, sempre tratado com muito carinho mas que recebe castigos dos fiéis quando os pedidos não são atendidos, como por exemplo, colocar o santo de cabeça para baixo, até que a graça seja alcançada.

São João - 24 de junho e São Pedro - 29 de junho

As festas são realizadas com muitas brincadeiras e comidas assadas nas fogueiras. As festas acontecem tanto na área urbana quanto na área rural. É comum a fartura de alimentos como milho cozido e assado, pamonha, pipoca, bolo de fubá, amendoim, doce de leite, de abóbora, de batata doce e outros. Muitas brincadeiras acontecem, como a dança da quadrilha, cantar músicas juninas, quermesses com barracas, e os fogos de artifícios. Atenção: existem pessoas especializadas para soltar fogos de artifícios. Embora apresentem um bonito espetáculo, são perigosos.

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem os temas folclóricos que aparecem na ficha.

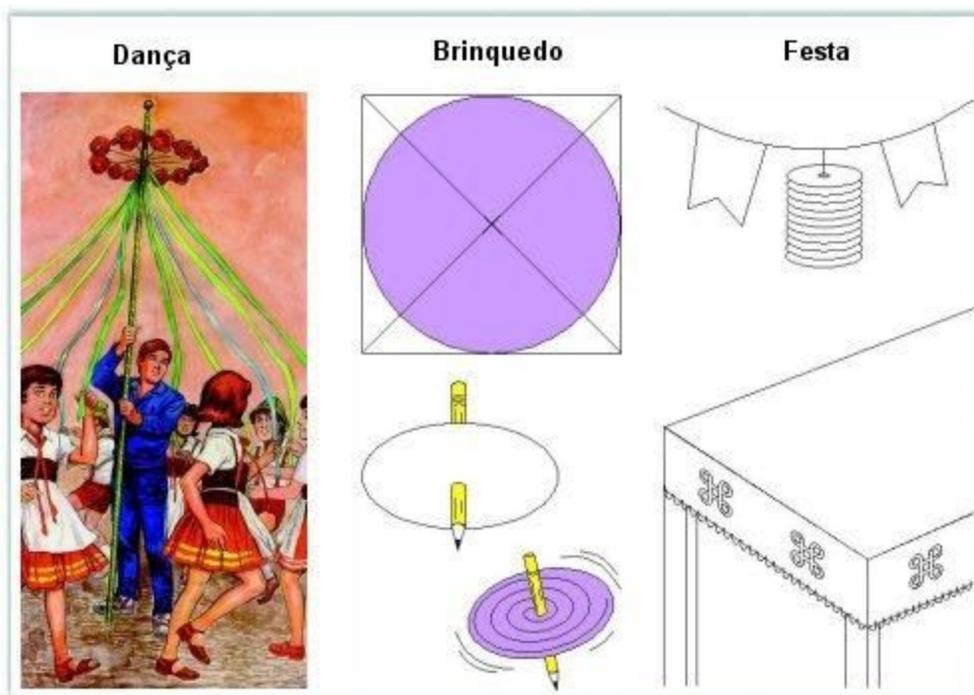
Orientar os alunos de que na primeira divisão da ficha aparece um modelo de dança. Observar trajes e confecção do mastro.

Na segunda divisão, os alunos deverão montar o pião. (Mestre: verificar orientação na parte de brinquedos). Explorar uma das brincadeiras mencionadas.

Na terceira divisão, aparecem bandeirinhas e uma mesa. As bandeirinhas devem ser pintadas com cola glitter e sobre a mesa o aluno deverá desenhar o seu prato preferido das festas juninas. Pintar com lápis de cor ou caneta hidrocor.

Veja mais no canal de [Música e Folclore Brasileiro](#)

**Material:** lápis preto no 2, borracha, lápis de cor, caneta hidrocor, glitter, prego, tesoura, papelão.



## Folclore

### Estudo das Lendas - Lendas

#### Estudo das lendas:

A palavra lenda vem do latim *legenda*, que significa o que deve ser lido.

Apesar da influência europeia, as lendas brasileiras têm sua singularidade. As lendas indígenas brasileiras são inúmeras. Entre elas, temos:

**Saci-pererê** - mais conhecido como Saci. Ele tem uma perna só, é um

moleque preto com um gorro vermelho, olhos de fogo, solta fumaça que faz as pessoas ficarem tontas, persegue os caçadores e viajantes.

**Curupira** - tem o pé virado para trás, anda durante a noite. É um personagem muito feio, tem cabelos vermelhos, olhos de fogo, tem chocalho em uma de suas mãos. Assusta as pessoas e faz coisas ruins.

**Boitatá** - é conhecido como coisa de fogo, protetor dos campos, soltando fogo ou assustando a quem os destrói. Aparece sob a forma de uma enorme serpente de fogo.

**Mula-sem-cabeça** - segundo a tradição, as mulheres que tiveram relações sexuais com padres: são castigadas transformando-se em mula-sem-cabeça e de quinta para sexta-feira, cavalgam desesperadas a noite inteira, destruindo o que encontram.

**Boto** - animal muito comum nas histórias amazonenses, transforma-se num rapaz bonito que seduz e engravida as moças e depois volta à sua condição de peixe.

**Lobisomem** - a tradição é de origem européia: o homem que, em noites de lua cheia, transforma-se em lobo.

**Iemanjá ou Iara** - a senhora das águas, divindade do rio que atrai os homens com seu canto e depois os afoga.

### **A lenda do Umbu**

Conta-se que Deus chamou, certo dia, os vegetais a sua presença. A primeira das árvores que compareceu diante do Senhor foi o pau-ferro. Assim falou o Onipotente:

- Conceder-te-ei a graça que pedires.

E a árvore consultada, sem mais demora, disse:

- Quero ser forte, Senhor, tão forte como o ferro e a pedra.

Deus então a abençoou.

- E tu? - perguntou Ele a outra árvore - que queres?

E a árvore, que era a laranjeira, respondeu-Lhe:

- Quero dar flores puras e perfumosas, que coroem o amor, e frutos doces como o mel e dourados como o Sol.

- Seja feita a tua vontade - falou docemente o Senhor.

E voltando-Se para forte vegetal de outro lado, fez a mesma indagação.

- Eu quero, Senhor - disse o jacarandá - ser esbelto e frondoso e dar flores lilazes, cor da saudade...

- Dai-me, Senhor, vida longa - pediu o carvalho.

- E tu? - perguntou Deus a uma árvore de galhos verdes e finos, frágeis como cordas de harpa.

- Quero ser a poesia vegetal - disse o salgueiro.

- E que desejas tu? - perguntou, então, à paineira.

- Quero ser gigantesca e forte. Dai-me frutos de algodão, para aquecer os ninhos e amparar as frentes cansadas. Mas dai-me também, Senhor, um tronco de espinhos, para que os homens respeitem a minha generosidade.

A última árvore perguntada foi a solitária e patriarcal umbu.

- Que aspiras? - indagou o Criador.

- Sombra, dar sombra a todos os homens cansados.

- Sombra todas as árvores dão - obtemperou o Senhor...

- Sim, mas eu quero a mais ampla e a mais densa das sombras. Quero ser o símbolo da hospitalidade, o abrigo do homem cansado...

Eis porque, no reino vegetal, o umbu é uma copa verde e espessa, que abre no espaço a mais densa e a mais acolhedora das sombras.

*Texto de Aires da Mata Machado Filho, O Folclore no Brasil.*

### **Orientação didática:**

O professor poderá conversar com os alunos sobre a importância do folclore.

A palavra folclore surgiu com o antiquário inglês chamado William John Thoms, em carta dirigida à revista londrina *The Atheneum*, que a publicou em 22 de agosto de 1846. Dizia Thoms esta frase, que depois se tornaria famosa:

O folclore é mais um saber tradicional que uma literatura, e que se poderia escrever mais propriamente com uma boa palavra anglo-saxônica, folk-lore - o saber do povo.

Havia nascido o neologismo que correria o mundo e daria nome a uma nova ciência, que se organizaria apenas 32 anos depois, ao ser fundada em Londres a Folk-Lore Society, em 1878. Dela fazia parte, já bastante idoso, William John Thoms.

O radical folk provém remotamente do sânscrito, passando pelo grego e pelo latim, até chegar ao inglês e ao alemão. Assim, *volgos*, *vulgus*, *folk* e *volk* significam, genericamente, povo; *lore* quer dizer conhecimento, saber, sabedoria.

A palavra folclore, portanto, expressa aquilo que o povo sabe, conhece. Atualmente, decorrido um século, devemos acrescentar umas poucas palavras para melhor conceituá-lo: o folclore estuda o que o povo sabe sem ter aprendido nas escolas, colégios, universidades, tudo aquilo que foi

transmitido tradicionalmente de geração para geração. É uma ciência apaixonante.

## Folclore Festa Junina

### **Orientação didática:**

Durante o mês de junho ocorrem as festas juninas. É o momento em que podemos resgatar, trabalhar a cultura e tradição das festas juninas no folclore brasileiro.

É importante observar os costumes regionais do cotidiano. Festas Juninas é um bom tema para o professor trabalhar com os alunos a multidisciplinaridade.

É costume homenagear os santos padroeiros: Santo Antônio, São João e São Pedro; e os costumes dos homens do campo.

É importante lembrar que roupas remendadas, chapéu de palha, fogueira, pipoca, batata assada na fogueira são repetições de gestos amaneirados (estereotipados) do homem do campo do século XIX. Atualmente, com o desenvolvimento industrial e as modernizações, desprezamos a idéia de caipira, do Jeca-Tatu (personagem de Monteiro Lobato), que nos passava a imagem de atraso, pobreza e desinformação. Devemos ressaltar a importância do homem do campo.

Deixar fluir a criatividade dos alunos sem muita preocupação com a coreografia, por exemplo em danças juninas.

Em todo o caso, segue para o mestre uma sugestão de quadrilha tradicional, um legado cultural que não pode ser desprezado.

## **Quadrilha:**

O professor deverá escolher as músicas adequadas, os trajes, formar os pares e ensinar aos alunos os passos da quadrilha a seguir sugeridos.

1. Balancê - os pares se viram frente a frente.
2. Cumprimento à dama - os cavalheiros, dançando, curvam-se frente ao seu par e voltam andando de costas, conservando-se de frente para as damas.
3. Cumprimento à inglesa - os pares vão para o centro e dão-se as mãos direitas erguidas.
4. Cumprimento à francesa - os pares abaixam as mãos e dão-nas novamente, mão direita com esquerda, levantando-as bem alto.
5. Tour - os pares, com as mãos na cintura um do outro, dão uma volta completa em torno de si próprios.
6. Em fileiras - as damas, de um lado, e os cavalheiros, do outro, formam duas fileiras.
7. Ao centro - os pares dançando, chegam ao centro, face a face.
8. Recuar - os cavalheiros e as damas voltam dançando de costas aos lugares onde estavam.
9. Atravessar - as fileiras das damas e dos cavalheiros atravessam, dançando, e ficam nos lugares opostos.
10. Outra vez centro - repetir o movimento 7.
11. Passeio - os pares dão-se os braços e fazem uma volta, dançando.
12. Dama na frente - as damas na frente e os cavalheiros, segurando-as pela cintura, formam uma fila de um.
13. Troca a dama - as damas passam para trás e seguram na cintura de seus cavalheiros.
14. Formar as filas - os pares formam filas de quatro, dando-se as mãos.
15. Ondas do mar - as filas à direita e à esquerda desencontram-se, imitando o movimento das ondas.
16. Meia-volta - os pares pegam as mãos no alto, de frente, e os cavalheiros giram suas damas.
17. Grande roda - os pares formam uma roda, dando-se as mãos.
18. Caracol - em fila de um, segurando na cintura uns dos outros, os pares giram em caracol; com a marcação olha a cobra!, eles voltam-se rapidamente; com a marcação é mentira!, eles novamente se voltam; com a

marcação ao contrário!, eles giram outra vez e recomeçam a dançar, fechando a roda.

**19.** A ponte - os pares, mãos dadas ao alto, vão passando por baixo e formando o túnel, até que todos completem a passagem.

**20.** Damas na frente - após a formação do túnel, os pares formam novamente a roda e, dada a marcação, as damas se adiantam e formam uma roda menor.

**21.** Cavalheiros ao centro - as damas recuam para que os cavalheiros passem para o centro e formem a roda.

**22.** Formar o oito - os cavalheiros voltam, dançando de costas até suas damas e entrelaçam as rodas, formando um oito (duas rodas entrelaçadas); marcações: bater palmas e voltar à grande roda.

**23.** Estrelinha - formam-se duas rodas, as damas no centro e os cavalheiros por fora; eles trançam as mãos dadas sobre elas, entrelaçando as rodas; marcação: segue a grande roda.

**24.** Garanchê - os pares soltam as mãos e dão-nas novamente, direita com direita. Dada a marcação garanchê, os pares vão trocando, com as mãos ao alto, até que cada par se reúne novamente.

**25.** Cada qual em seu lugar - forma-se a grande roda, com as damas e cavalheiros dando-se as mãos.

**26.** Caminho da roça - de braços dados, os pares saem em passeio; com a marcação caiu a ponte, voltam ao contrário, etc.

**27.** Baile - cada par dança no seu lugar; com a marcação confusão, trocam-se os pares.

**28.** Vamos ver a fogueira - todos saem e termina a quadrilha.

*Jurema B. Waack e Célia B. Christofolletti,  
Educação Artística, 5ª série, IBEP (adaptado).*

A interdisciplinaridade pode ser feita com as disciplinas de:

Português, leitura de textos que envolvam lendas e sinônimos de palavras, plural de palavras como balão, sinal, popular, etc., e adjetivos;

Matemática, lembrar os numerais romanos, contagem de bandeirinhas, problemas com quantidade de docinhos, etc.;

História, pesquisar sobre conceitos de caipira século XIX e XX;

Geografia, estudo dos locais (regiões) e a manifestação folclórica, etc.

Preparação de pratos típicos pelos próprios alunos é uma boa opção.

Sugestões: pipocas, amendoim, doce de leite, pão-de-queijo, pé-de-moleque, doce de abóbora, etc...

Sugerimos também a montagem de barraquinhas para brincadeiras juninas.

### **Pintura facial:**

Explorar a maquiagem é um bom recurso pedagógico, pois acaba promovendo a descoberta corporal, fixando conceitos educativos.

Para isso os alunos deverão usar o lápis de pintura facial para se maquiarem. O professor deverá orientar o aluno para aplicar a pintura com o rosto limpo e que tenha cuidado ao preencher a região próxima dos olhos.

Atenção! Para limpar o rosto, retire o excesso com papel absorvente; depois lave com água e sabonete.

É importante lembrar que essa pintura é atóxica, mas sempre é bom evitar a área dos olhos.

### **Folclore**

#### **Festas brasileiras-Calendário**

Algumas estão ligadas às tradições folclóricas e outras às religiosas. Vamos conhecer:

**Janeiro:** Festa de Iemanjá, ocorre na passagem do ano e no dia 2 de fevereiro em Salvador, Bahia. Festa de Bom Jesus dos Navegantes, 1o de janeiro em Salvador, Bahia. Festa de Reis, 6 de janeiro.

**Fevereiro:** Festa de Nossa Senhora dos Navegantes, em Porto Alegre e Laguna, SC, dia 2 de fevereiro.

**Março:** Drama da Paixão de Cristo, ocorre na Semana Santa em Nova Jerusalém, PE.

**Abril:** Festa de Nossa Senhora dos Prazeres. Festa da Pitomba no morro dos Guararapes, em Jaboatão, PE, de 8 a 14 de abril.

**Mai:** Festa do Divino Espírito Santo, em Alcântara, MA; e Parati, RJ; demora três dias, culminando no Domingo de Pentecostes. Corpus Christi, em Ibitinga, Matão e São Manoel, SP e Cabo Frio, RJ; ocorre também em outras cidades.

**Junho:** Festejos Juninos, praticamente em todo o Brasil.

**Julho:** Festa do Divino, em Diamantina, MG, 1a. quinzena.

**Agosto:** Festival do Bumba-meu-boi e Cavalo-marinho, em Recife, 15 a 22 de agosto.

**Setembro:** Festa de São Gennaro, em São Paulo, homenagem à colônia italiana. Vaquejada de Caruaru, em Caruaru, PE.

**Outubro:** Círio de Nossa Senhora de Nazaré, em Belém, 2o domingo do mês.

**Novembro:** Festa do Padre Cícero, em Juazeiro do Norte, CE, dias 1 e 2 de novembro.

**Dezembro:** Festa de Nossa Senhora da Conceição, em Salvador, dia 8 de dezembro

## Folclore

### Parlendas

São versos recitados para entreter e acalmar as crianças. Quase todos os povos têm parlendas. Vamos conhecer algumas das nossas parlendas:

#### **Bambalalão**

Bambalalão!  
Senhor Capitão!  
Em terras do mouro  
Morreu o irmão  
Bambalalão!  
Senhor Capitão!  
Espada na cinta  
Sineta na mão!  
Cozido e assado  
Em um caldeirão;  
Eu vi uma velha  
Com um prato na mão,  
Eu dei-lhe um tapa  
Ela, papo... no chão!

#### **Uni, duni, tê**

Una, duna, trina, catena;  
Bico de ema;  
Solá, soladá?  
Gurupi, gurupá;  
Conte bem que são dez.

#### **Hoje é Domingo**

Hoje é domingo  
Pé de cachimbo;  
Cachimbo é de barro

Deu no jarro  
Jarro é valente  
Deu no tenente  
Tenente é fraco  
Caiu no buraco!  
Buraco é fundo  
Acabou-se o mundo.  
Hoje é domingo  
Pé de cachimbo  
Galo monteiro  
Pisou na areia  
Areia é fina  
Que deu no sino  
O sino é de prata  
Que deu na barata  
A barata é de ouro  
Que deu no besouro  
O besouro é valente  
Que deu no tenente  
O tenente é mofino  
Que deu no menino...

E este daqui, quem não conhece:

Um, dois, feijão com arroz;  
Três, quatro, feijão no prato;  
Cinco, seis, chegou minha vez;  
Sete, oito, comer biscoito;  
Nove, dez, comer pastéis

### **Folgedos:**

Boi de mamão  
Boi-na-vara  
Cavalhada

Carreira de cavalos  
Cordão de bichos  
Jogo de argolinhas  
Lutas de cristãos e mouros  
Maracatu  
Pastoril  
Reisado  
Tourada

## Folclore

### Provérbios e Adivinhações

#### **Provérbios:**

Boca de mel, coração de fel.  
O uso do cachimbo faz a boca torta.  
Casa de ferreiro, espeto de pau.  
Quem não tem cão, caça com gato.  
Com a medida que me deres, serás medido.  
Tempero de comida é fome.  
Quem vê cara não vê coração.  
Cada macaco no seu galho.  
Mais vale um pássaro na mão que dois voando.

#### **Adivinhações:**

O que é, o que é?  
Tem cabeça, mas não tem cabelo.  
Tem barba, mas não tem queixo.  
Tem dentes, mas não morde.  
O que é?

*Resposta: é o alho.*

O que é que está no fim do mar, no começo da rua e no meio do jarro?

*Resp. A letra r.*

Altas varandas, formosas janelas que se abrem e fecham sem ninguém tocar nelas.

*Resp. Os olhos.*

Com capa não anda, sem capa não pode andar. Para andar bota-se a capa. Tira-se a capa para andar.

*Resp. O pião.*

## **Folclore**

### **Superstições, Crendices e Medicina Popular**

São crendices que alguns tomam como verdade.

Assim, dizem que não é bom:

Derramar tinta, cuspir na água, varrer a casa à noite, quebrar espelho, tropeçar na soleira da casa, jogar pão fora, etc.

Objetos que trazem bons ou maus agouros: Corujas, pedras, beija-flor, borboletas, amuletos, etc.

Cobrir espelhos com panos quando caem os raios.

### **Medicina Popular**

Há larga prática de benzeduras, de ervas, rezas, prática de curiosos, superstições.

Exemplos de chás: pariparoba é bom para o fígado; cidreira é calmante; erva-doce é para estômago e intestino; camomila é para resfriado.

Alecrim: 9 pequenos galhos fervidos ajudam o bom funcionamento do coração.

O chá da casca do ipê é calmante.

### **Crendices**

Chuchu enterrado de manhã bem cedo faz cair verrugas.

Espelho quebrado atira-se ao mar, etc.

### **Folclore**

#### **Travalíngua**

Quem a paca cara compra pagará a paca cara.

A aranha arranha a rã e a rã arranha a aranha, arranha a aranha a rã, ou a rã arranha a aranha.

O rato roeu a roupa do rei de Roma. De raiva o rei roeu o rabo do rato.

Sei o que sei, sabemos o que sabes; o que sabes é o que sabemos. Sabemos como sabem os sábios com seus saborosos saberes.

### **Geometria**

#### **Geometria: Polígonos**

### **Orientação didática:**

Linha poligonal aberta.

Linha poligonal fechada.

Chamamos de polígono a uma figura formada pela linha poligonal fechada e seu espaço interno.

De acordo com o número de lados, os polígonos classificam-se em:

Triângulo - polígono de três lados

Quadrilátero - polígono de quatro lados

Pentágono - polígono de cinco lados

Hexágono - polígono de seis lados

Heptágono - polígono de sete lados

Octógono - polígono de oito lados

Eneágono - polígono de nove lados

Decágono - polígono de dez lados



Os polígonos são regulares quando seus lados e ângulos são iguais.

Os polígonos são irregulares quando seus lados e ângulos são diferentes.

### **Sugestões de atividades:**

O professor poderá pedir aos alunos que trabalhem polígonos.

No lado esquerdo da ficha, o aluno irá reconhecer polígonos regulares, medindo seus lados.

O professor deverá orientar o aluno para usar a régua e medir cada lado do quadrado maior, anotando as medidas no espaço pontilhado.

No lado direito da ficha, o aluno irá reconhecer polígonos irregulares, medindo seus lados.

O professor deverá orientar o aluno para usar a régua e medir cada lado do retângulo maior, anotando as medidas no espaço pontilhado.

A critério do professor o aluno poderá pintar os polígonos.

**Material:** lápis preto no 2, régua, material de pintura livre.

## Glossário



### **Abstracionismo:**

movimento artístico que

usa o abstrato. Corrente artística que surgiu por volta de 1910 e assinala como destaque somente valores simbólicos, desprezando, no todo ou em parte as formas naturais. O abstracionismo possui duas diretrizes principais: uma do tipo racional, que está fundamentada na busca do essencial da pureza geométrica das formas e o outro, do tipo emotivo, que se baseia nas obras com valores expressivos e harmonia cromática. Destacamos entre os pintores abstracionistas Piet Mondrian, Georges Braque e outros.

**Aquilino:** nariz adunco, como o bico da águia.

**Assimetria:** falta de simetria, diferença de proporção entre as partes de

uma peça ou composição.

3

**Balla, Giacomo (1871-1958):** pintor italiano nascido em Turim (Itália). Foi um dos fundadores do futurismo, artista que procurou interpretar fenômenos da natureza. Dentre suas obras: *O Planeta Mercúrio Passando Diante do Sol* (1914).

**Barroco:** o barroco exprime na arte uma tendência geral de linhas curvas e quebradas, de abundância de detalhes e de visões cenográficas de grandiosos efeitos. Predominam no barroco as emoções e não a razão.

**Bauhaus:** Instituto de Projeção Artística Aplicada, criado por Walter Gropius em 1919, na Alemanha, que tinha por finalidade elaborar uma nova linguagem artística e racional, partindo de novas técnicas e exigências reais.

**Botticelli, Sandro (Alessandro di Mariano di Vanni Felipepi, 1445-1510):** é mais conhecido pelo nome de Botticelli. Pintor italiano, da época renascentista. Utilizou-se da fantasia, realizou obras de temas profanos e mitológicos. Pintou quadros vibrantes e inovadores, neles trabalhando linhas sinuosas para expressar o movimento de corpos e nas vestes. Pintou também folhas, flores e arbustos. Os mais célebres de seus trabalhos são: *Primavera* e *Nascimento de Vênus*. Pintou afrescos na Capela Sistina. Pouco se sabe da vida deste pintor. Vassari é categórico quando afirma que ele perdeu parte da reputação que tinha obtido pintando e lustrando *Beatriz e Dante no Paraíso*. Botticelli morreu pobre e esquecido em 1510. Muitos de seus quadros foram queimados publicamente por serem considerados profanos pela Igreja.

Sandro Botticelli, primavera. Óleo sobre tela.

**Brancusi, Constantin (1876-1957):** nascido na Romênia, o escultor trabalhou a arte folclórica de seu país e a arte oriental. Trabalhou esculpindo em madeira e pedra. Suas figuras apresentam um simbolismo místico. Dentre suas obras destacamos: *O Beijo*; *Demoiselles d'Avignon*, de

Picasso; A Coluna Sem Fim; Le Nouveau-Né e Le Comencement du Monde; Peixe e outras.

**Braque, Georges (1882-1963):** pintor francês. Pintou paisagens e figuras de cores sombrias por influência de artistas da época como Paul Cézanne (1907-08). Nos dois anos que se seguiram mudou seu estilo para o cubismo. Provavelmente o cubismo vem de sua associação notável com Picasso. O cubismo sintético é o que aparece em suas obras do pós-guerra: começa a usar ora cores fortes, ora cores sombrias. Dentre suas obras, destacamos: Nu (1907-08); La Musicienne (1917-18) e Guitarra e Jarro (1927). A natureza-morta vem a ser o tema da Série Gueridon, até a Série seguinte, Atelier, de 1949 até 1955.

**Brejeiro:** travesso.

;

**Caravaggio, Michelangelo (1571-1610):** pintor italiano, renascentista. Inspirou-se na natureza para representar a maioria de suas obras. Trabalhou também obras de caráter religioso como: A Conversão de São Paulo, A Crucificação de São Pedro e A Degolação de São Pedro, na Capela Cerasi, A Degolação de São João Batista (1608). Caravaggio revitalizou a pintura italiana, numa linguagem pictórica extremamente diferente, mas ao mesmo tempo sólida e convincente.

**Carra, Carlo (1881-1945):** pintor Italiano. Aderiu ao futurismo com tendência metafísica. Depois de alguns tempo, retorna às formas simples e sua pintura passa a expressar uma atmosfera calma e luminosa. Seu trabalho de destaque é Musa Metafísica, de 1917.

**Catódicos:** eletrodo negativo, eletrodo de onde partem elétrons e para onde se dirigem os íons positivos.

**Cézanne, Paul (1839-1906):** pintor francês nascido em Aix-en-Provence. Estabeleceu-se em Paris e envolveu-se na agitação criativa revolucionária dirigida contra a burguesia e o academismo. Tomou parte na primeira exposição impressionista (1874). Lutou pelo realismo. Expressava volume e luz

sobrepondo clarões de cor pura e relacionando tonalidades, nas quais o calor de cada cor correspondia a um estado de espírito, tanto no mundo físico como no mundo da pintura. Obras: *Natureza- Morta com Relógio Negro* (1866); *Jogadores de Cartas* (1890-92); *La Maison du Pendu* (1874); *Banhistas* (1900-6).

Paul Cézanne, *MAÇÃS GRAÚDAS*.  
Óleo sobre tela.

**Chardin, Jean-Baptiste (1699-1779):** pintor francês. Pintou cenas do dia-a-dia, com muita luminosidade. Usava cores densas, procurando tons que iam do branco ao marrom e azul. Em suas obras, aparecem garrafas, objetos de palha, toalhas, panos, enfim, coisas simples. Aparecem também mulheres e crianças, como personagens do cotidiano. Principal obra: *Volta do Mercado*.

**Chirico, de Giorgio (1888-1978):** nasceu na Grécia, mas viveu na Itália. Pintou num estilo chamado metafísico imagens de estranhos edifícios com perspectiva exagerada. Foi influenciado pelo surrealismo. A partir de 1929 sua obra teve uma nova imagem e evoluiu para o naturalismo.

**Côncavas:** menos elevada no meio que nas bordas; cavado, escavado.

**Constable, John (1776-1837):** paisagista inglês. Dedicou boa parte de seu tempo à reprodução de efeitos de mudança de luz e de tempo no céu. Pintou flores, nuvens, luzes, orvalho, flores em botão. No salão de Paris, expôs o quadro: *A Carroça do Feno* (1824), pelo qual ganhou uma medalha de ouro. Outras obras: *A Praia de Brighton*, *Navios Carvoeiros* ou *A Parada da Marinha e Mollhe, Brighton*. Para críticos da época, a obra de Constable era fácil e demasiado vulgar quando comparada à de Turner ou às dos pré-raphaelistas.

**Convexa:** de saliência curva; arredondado externamente.

**Cubismo:** o primeiro estilo de arte abstrata do século XX. Movimento iniciado em Paris por volta de 1907, com a pintura de Pablo Picasso e

Georges Braque. O procedimento cubista resulta de um novo modo de conceber o espaço pictórico: os objetos são observados e representados sob vários pontos de vista ao mesmo tempo. Para obter esse efeito, primeiramente é usado um processo de decomposição e a seguir uma composição dentro de uma lógica estrutural.

↳

**Dalí, Salvador (1904-1989):** pintor espanhol. Depois de um período inspirado no cubismo (1929), a influência metafísica e os contatos com Miró fizeram com que ele optasse pela corrente surrealista. Além de pintor, foi também cenógrafo, desenhista de jóias, ilustrador de livros e escritor. Como autor de livros ficou famoso pelas afirmações extravagantes e excêntricas acerca de si mesmo. Fez alguns filmes em Paris em 1929 (filmes surrealistas): *Le Chien Andalou* e *L'Age d'Or*. Suas grandes obras como pintor foram: *A Persistência da Memória* (1931) e *Premonição da Guerra Civil* (1936). As pinturas a que ele chamou de fotografias oníricas, pintadas à mão, caracterizam-se pelo pormenor, técnica de grande virtuosismo, invenção e por um senso de espetáculo, cheio de elementos do simbolismo onírico freudiano. Dentre suas pinturas religiosas destaca-se: *Cristo de São João da Cruz* (1951). Publicações: *Diário de um Gênio* e *Confissões Inconfessáveis*. De 1940 a 1955, viveu nos Estados Unidos e muitas de suas obras ocupam os museus de lá. Teve uma vida excêntrica. Depois da Segunda Guerra, Dalí criou jóias e fez trabalhos em cerâmica e esculturas.

**Delacroix, Eugène (1798-1863):** pintor francês que empregou nas suas telas o colorido dos pintores renascentistas Tiziano e Tintoretto. Estudou a lei das cores e trabalhou aproveitando a harmonia tonal. Pintou telas de conteúdo romântico e histórico. Além de pintor foi desenhista, litógrafo, escritor e crítico de arte. Tornou-se conhecido a partir de 1822 com a sua pintura *Dante e Virgílio no Inferno*. Dentre suas obras, destacamos: *Massacre de Chios* (1824); *A Morte de Sardanapalo* (1827); *Mulheres de Argel* (1834).

**Derain, André (1875-1947):** pintor francês. Um dos mestres do fauvismo. Pintou paisagens e naturezas-mortas.

**Jongen, Kees Van (1877-1968):** pintor holandês, fixado em Paris. Pintor fauvista, tornou-se um membro importante do movimento.

**Duchamp, Marcel (1887-1968):** pintor francês, dadaísta. Recebeu influência do cubismo e futurismo. Dentre suas obras destacam-se: Roda de Bicicleta (1913); Seca-garrafas (1914); Fonte (1917); e A Noiva Posta a Nu pelos seus Celibatários, certamente a obra mais intrigante de sua carreira.

**Dufy, Raoul (1877-1953):** pintor francês. Sofreu influência de Matisse. Ficou famoso com as obras Três banhistas (1919) e Cavaleiro no Bosque (1931). Utilizando tinta a óleo ou aquarela, Dufy pintou corridas de cavalos, flores e paisagens que se caracterizam por cores brilhantes e traçados simples que produzem belos efeitos decorativos.

≡

**Ensor, James (1860-1949):** pintor belga. Um dos pioneiros do expressionismo abstrato e do surrealismo. No início pintava interiores sombrios, retratos, paisagens e marinhas. Em 1883 mudou o estilo para cores mais claras. Das gravuras do expressionismo desse período, destaca-se Cathedral (1886). Ficou famoso pelas macabras pinturas carnavalescas de esqueletos em luta e mascarados. Entre estas se destacam: A Dança da Morte e A Morte Perseguindo os Homens.

**Ernst, Max (1891-1976):** pintor e escultor alemão, influente no surrealismo internacional. Passou os anos da Segunda Guerra nos Estados Unidos, fixando-se mais tarde na França, em 1961. Suas pinturas eram misturas de objetos achados (pedaços de madeira, papel de parede, etc.), com objetos pintados num imaginário de fantasia. Dentre suas obras, temos: A Pequena Glândula Lacrimal que Diz Tic-tac (1920); Os Homens Não Saberão de Nada (1923); e A Horda (1927).

**Esfuminho:** rolo de pelica, feltro, papel, etc. aparado em ponta, para esbater desenho a lápis, carvão, etc.

**Espectro:** conjunto de imagens de uma fenda, iluminada por uma luz composta e obtida por meio de um prisma ou de uma rede de difração.

**Esteban, B. Murillo (1618-1682):** nasceu na Espanha. Foi o primeiro presidente da Academia de Sevilha, em 1660. Tinha preferência por temas populares e bíblicos, da Contra-Reforma espanhola. Dentre seus trabalhos destacamos: *Os Rapazes Mendigos Jogando Dados* e *A Madona*.

**Estereotipar:** tornar fixo, inalterável.

**Estrutural:** relativo à disposição e ordem das partes de um todo. Conjunto de partes de uma construção.

**Etimologia:** origem de uma palavra.

=

**Fra Angelico (Giovanni da Fiesole, 1387-1455):** pintor italiano, tornou-se conhecido por seus trabalhos em afrescos no convento de S. Marcos, em Florença, Itália. Em 1407 entrou para o convento Dominicano de S. Domenico, Florença. Sua pintura teve influência gótica. Entre suas pinturas, destacamos: *A Virgem e o Menino no Trono com S. Cosme e S. Damião*; *o Juízo Final*. Fra Angelico morreu em Roma.

**Futurismo:** corrente de vanguarda histórica, iniciada na Itália em 1909 com o poeta e dramaturgo Marinetti. Rapidamente o Futurismo ganhou interesse na pintura, escultura, arquitetura, teatro, cinema e áreas publicitárias. As pinturas futuristas representam figuras e objetos em movimento. O Futurismo influenciou pintores como: *Marcel Duchamp* e *Fernand Léger*.

§

**Sabó, Naum (1890-1977):** pintor e escultor russo. Fez trabalhos abstratos. Suas obras têm influência cubista. Desenhou as suas idéias em construções feitas de plástico, metais e vidro. Entre suas obras, destaca-se: *Escultura feita para o Edifício Bykenkorf*, em Roterdã, com

24,4 m. Trabalhou em Berlim, Paris, Inglaterra e Rússia.

**Gauguin, Paul (1848-1903):** pintor francês. Artista rebelde, conduziu sua pintura usando linhas e cores vivas, com contornos visíveis. Viajou muito à Inglaterra e às ilhas do Pacífico. Suas viagens acabaram por influenciar seu estilo. Gauguin iniciou-se na pintura em 1874, mas foi entre 1888 e 1890 que ele apresentou as suas telas: *Visão depois do Sermão* (1888) e *o Cristo Amarelo* (1889). Trabalhava também a pintura mural. Em 1891 fez um leilão de 30 quadros com grande sucesso. Em sua pintura rejeitou os valores frontais, a perspectiva linear, o escalonamento dos planos, o acessórios e desprezou o movimento, o relevo, a sensualidade da expressão. Distinguiu-se na arte da composição. Gauguin pintou com cores sombrias, fez paisagens de amplos arabescos. Dentre suas obras, podemos citar: *Mulheres na Praia; Quando te Casas? Onde Vimos? Quem Somos? Para onde Vamos? Contos Bárbaros e os Cavaleiros na Praia, O Ouro dos seus Corpos* (Louvre).

**Shirlandaio, Domenico de Tommaso Bigardi (1449-1494):** pintor italiano da escola florentina. Estudou com diversos mestres de pintura. Embora muitas de suas obras tenham sido destruídas, as poucas ainda existentes são de qualidade excepcional. Ficou famoso por pintar guirlandas. Das muitas obras que lhe são atribuídas, as mais representativas são os afrescos do coro da Igreja de Santa Maria Novella, obra que reflete a grandezza da cidade de Florença no século XV. Nela se vêem, também, figuras importantes da época, entre as quais o próprio artista e seus irmãos. Nas suas obras aparecem os primeiros sinais do realismo na forma moderna.

Shirlandaio, *O Nascimento da Virgem*. Afresco.

**Sogh, Vincent van (1853-1890):** pintor pós-impressionista, filho de um pastor protestante holandês, esteve empregado em uma firma de negociantes em Haia, Londres e Paris. Foi missionário junto aos mineiros na Bélgica e em 1880 tornou-se artista. Autodidata, em 1886 deixou a Holanda e foi para Paris, onde viveu com seu irmão Théo, um dos poucos

negociantes de arte que o encorajou muito. Em 1888 foi para Arles e fundou um estúdio. Conheceu Gauguin e, numa violenta discussão, deu-lhe uma navalhada e em seguida cortou um pedaço da própria orelha. Dois anos depois se suicidou com um tiro, deixando 879 pinturas, 1756 desenhos e gravuras. Durante sua vida, vendeu apenas um quadro. Só foi reconhecido após a morte.

**Goya, Francisco José de Lucientes (1746-1828 ):** pintor e artista gráfico espanhol. Viajou pela Itália em 1771 e pintou quadros para igrejas. Fixou-se em Madrid em 1775 e em 1776 foi encarregado de pintar cartões para as tapeçarias reais. Pintou cenas da vida espanhola, como, por exemplo, o retrato de Carlos III na caça, a corte, a superstição e a vaidade das mulheres. As suas pinturas religiosas mostram liberdade técnica. Por várias vezes criticou as loucuras da corte, a superstição e a vaidade das mulheres. Dentre suas obras, destacamos: *Guitarrista Cego*; *Carlos III na Caça*; *Cenas de São Francisco de Borja*; *Dr. Peral*; *Los Caprichos*; *Maja Vestida e A Maja Desnuda*; *Traição de Cristo*; *Dois de Maio e Os Fuzilamentos de Três de Maio de 1808*; *Desastres de Guerra*; *O Sabá das Bruxas*; *Saturno Devorando o seu Filho* e *Visão Fantástica*.

[

**Itten, Johannes (1888-1967):** pintor suíço e professor da arte da cor. Itten começou estudando com Adolph Hölzel. Mudou-se em 1913 para Viena e lá fundou a sua própria escola. Em 1919, juntou-se ao pessoal da Bauhaus\* de Weimar e formou uma associação com J. Albers, Paul Klu, Wassily Kandinsky e outros. Sua principal obra é um livro sobre a cor, com o nome *The Art of Colour* (1961).

<

**Kandinsky, Wassily (1866-1944):** pintor russo. Considerado um dos pioneiros da pintura abstrata. Foi advogado e a partir dos 30 anos começou a dedicar-se ao estudo da pintura em Munique. Em 1910 pintou suas primeiras obras abstratas. Em 1912 fez sua primeira exposição pública. Em 1920 as suas pinturas ganharam formas geométricas e abstratas. Dentre suas obras destacam-se Batalha (1910); Impressão; Domingo (1910); e Triângulos em uma Curva (1933).

Wassily Kandinsky, *Alguns Círculos*, 1926.  
Museum of Modern Art, Nova York.

**Klee, Paul (1879-1940):** pintor suíço. Estudou em Munique. Começou sua carreira com trabalhos gráficos em preto-e-branco. Entre 1914 a 1916 começa suas obras aquareladas. Em 1924 registrou suas reflexões sobre a arte. De 1926 em diante, sentimos o desdobramento no espaço, o ritmo ondulatório, mostrando inclinações para a op-art. Dentre suas obras destacam-se: Aventura de uma Moça (1922); A Velha (1926); Professor de Balé.

**Kurt, Schwitters (1887-1948):** pintor, escultor, escritor, arquiteto e tipógrafo alemão. Dedicou-se ao movimento dadaísta, em 1918 fundou o grupo Dada em Hanôver. Dentre as suas obras destacamos: Os Três Merzbaue e Hanôver (1920-22), destruídas em 1943.

**Lautrec, Henri de Toulouse (1864-1901):** pintor francês, foi um dos primeiros a aderir ao Manifesto Moderno e a difundi-lo pelos caminhos de Paris. Lautrec vinha de família nobre. Frequentou os cafés e os espetáculos parisienses. Viveu intensamente. Trabalhou em suas obras o momento social. Suas personagens aparecem sempre iluminadas por luz artificial. Em suas telas percebe-se a ausência de azul. Seus desenhos são rápidos e

nuito expressivos. Ele procurou trabalhar personagens como dançarinas, artistas de circo, freqüentadores dos cafés parisienses e prostitutas. Entre suas obras, temos: *Jane Avril Entrando no Moulin Rouge*; *Les Deux Amies*; *Quadro de Exame*.

Toulouse-lautrec, na cama. Museu do Louvre, Paris.

**„éger, Fernand (1881-1955):** pintor francês, dedicado ao cubismo, admirado por Mondrian. Dentre suas obras destacam-se: *Nus dans un paysage* (1909/11); *La femme em Bleu* (1912); *Les Loisirs* (1948-49); e *Le Ballet Mécanique* (1923-24).

## N

**Magritte, René (1898-1967):** pintor surrealista belga. Suas obras foram influenciadas pelo futurismo, cubismo e surrealismo. Pintou quadros de magens ilusionistas, expressava idéias poéticas usando artifícios formais, que sugerem mais do que o que pode ser visto. Aparece também em alguns quadros o tema espaço real versus ilusionismo espacial. Seu estilo característico é expresso no desenho publicitário e gráfico. Dentre suas obras, podem-se citar: *O assassino ameaçado*; *Traição das Imagens*; *Condição Humana*; *Castelo dos Pirineus*; e *Delírios de Grandezas*.

René Magritte, A ilha do tesouro.

**Marquet, Albert (1875-1947):** pintor francês. Ligou-se aos fauvistas e a Matisse, com quem viajou para o Marrocos em 1903.

**Matisse, Henri (1869-1954):** pintor francês. Estudou em Paris. Começou a desenhar e a pintar em 1890. Pintou sob a influência do impressionismo e do neo-impressionismo. Das cores vivas passou para o desenho simples de formas modeladas. Sua arte era expressiva, nunca perdeu de vista seus valores pictóricos e artísticos. Principais obras: *Luxe, calme et volupté* (1905); *Joie de vivre* (1905-6); *Retrato de Madame Matisse*; *Lago em Trivaux*; *O Pintor e o seu Modelo*; *Odaliscas* (1920-25); e *A Dança*. Trabalhou com colagens de papéis coloridos a guache e recortados,

dispostos em ritmos abstratos expressivos, por exemplo, a obra *LEscargot*, feita em 1953.

**Meandro:** sinuosidade, emaranhado.

**Michelangelo, Buonarroti (1475-1564):** escultor, pintor, poeta e artista florentino, italiano. Pintor de traço forte, eclético, cheio de rebeldia, foi um dos representantes do Renascimento. Como pintor, foi encarregado pelo papa Júlio II de pintar a Capela Sistina, o restante do altar e o Juízo Final. Foi um esforço tão grande que sua saúde ficou comprometida para sempre. A força de seu desenho deixou profundas marcas em artistas de sua época, como Rafael, Tintoretto, Ticiano e outros. Foi um grande escultor. Seu material preferido era o mármore. Em blocos de mármore esculpia com precisão. Enumerar todas as esculturas seria difícil, pois são numerosas, nas duas marcaram sua carreira: *Pietà* (Nossa Senhora com Jesus morto nos braços) e *Davi*. Durante mais de 400 anos os afrescos da Capela Sistina foram estudados por pintores e especialistas. Morreu com idade avançada, mas trabalhou até o fim de sua vida.

Michelangelo, detalhe do teto da Capela Sistina.

**Miró, Joan (1893-1983):** nasceu em Barcelona (Espanha). Começou a pintar aos 15 anos. Admirava a arte catalã. Durante a década de 20 associou-se aos surrealistas. Suas obras públicas são duas paredes de azulejo (1955-58), Unesco, Paris, intituladas *O Sol e A Lua*. Com essas obras ele ganhou o Prêmio Internacional Guggenheim de 1958.

**Módulo:** medida reguladora das proporções arquitetônicas de um edifício. Valor que se toma como unidade de alguma medida.

**Mondrian, Piet (1872-1944):** pintor holandês. Trabalhou o Abstracionismo reduzindo a imagem em inconfundíveis formas geométricas e se utilizando de cores primárias. Sua experiência com o Cubismo foi o ponto de partida para sua evolução no cenário artístico. Trabalhou a abstração pura. Chamava sua arte de neoplasticismo, em que as formas, linhas e cores têm seu próprio valor divorciado de qualquer papel associativo. Dentre suas obras, destacam-se: *Série Natureza-Morta com*

3oião de Especiarias e Série Broadway Boogie Woogie.

**Munch, Edvard (1863-1944):** pintor norueguês cujas obras foram importantes para a abertura do expressionismo. Estudou em Oslo. Foi condenado como degenerado pelos nazistas. Mostrou o expressionismo neurótico com o qual intensificava imagens tiradas da realidade. Construiu ritmos de cor e linhas em torvelinho. Dentre suas obras, destacam-se: *A Criança Doente* e *O Grito*.

3

**Optical Art ou Op-Art:** termo muito usado na década de 1960 em relação a um estilo de pintura abstrata adotado por pintores como Vasarely e Albers. Essa arte está relacionada com a arte visual, apóia-se em efeitos ópticos. As telas são cobertas por uma massa em pequenas formas, linhas ou cores vivas que mudam constantemente sob o olhar. As que mais se destacaram foram as obras em preto-e-branco.

**Ortogonal:** que forma ângulos retos.

3

**Pablo, Picasso (1881-1973):** pintor espanhol, nascido em Málaga. Estudou em Barcelona, onde viveu de 1895 a 1904. Dentre suas primeiras obras destacamos *Retrato de Coquiote* (1901), influência da art nouveau; *O velho guitarrista* (1903); *Rapaz com cavalo* (1905); *Les demoiselles D'Avignon* (1907). Desenvolveu o cubismo com Braque. Na pintura cubista destacamos *O Retrato de Volard* (1909); *O Violino* (1913); *Três Músicos* (1921); *Três Bailarinos* (1925); e *Guernica* (1937). Dentre as esculturas destacamos a de bronze, da época de 1909, e construção de colagens, de 1912-16, e de ferro forjado, de 1931-34.

**Países Baixos:** compreendem as áreas ao redor dos estuários do Reno, Mosa e Escalda, terras hoje divididas politicamente entre Holanda, Bélgica, Luxemburgo e pequenas seções da França e da Alemanha.

**Picabia, Francis (1879-1953):** pintor francês. Inicialmente envolvido no

ubismo e no futurismo e posteriormente no dadaísmo. Entre suas obras e colagens destaca-se a colagem Parada Amorosa (1917).

Francis Picabia, A dança.  
Museu de Arte Moderna, Paris

**Pigmentos:** Substância usada para dar cor às tintas.

**Profana:** não pertencente à religião; não sagrado.

2

**Rembrandt, Harmensgoon van Rijn (1606-1669):** pintor e desenhista holandês. Gostava muito de fazer retratos de grupos. Além de retratar os personagens, procurava penetrar no ambiente deles. Dava pinceladas firmes e usava cores quentes, pelas quais a luz que incide sobre o quadro aparece como uma misteriosa presença. Com a tinta ele expressava seus sentimentos, preferindo cores do castanho-aveludado ao preto e ao branco cintilante. Dentre as técnicas utilizadas aparecem o empastamento e o colimento. Esta última permitiu a abertura de novas linhas dentro da arte realista. Pintou temas mitológicos, bíblicos e paisagens, uma novidade para a época. Dentre suas obras, podemos citar: A Lição de Anatomia do Professor Nicolaes Tulp; A Ronda da Noite; Mulher no Banho; Retrato de Mulher; O Boi Esquartejado; Paisagem de Inverno.

**Rococó:** foi um estilo artístico muito ornamentado, usado no século XVIII. A pintura rococó era feita em cores suaves e em tons pastéis (verde-claro, rosa-claro) e voltada mais para temas religiosos.

**Rouault, Georges (1871-1958):** pintor francês, aprendiz da arte do vitral, estudou pintura no estúdio de Moreau. Suas primeiras pinturas religiosas refletem o caráter da arte de Moreau. Num determinado momento dedicou-se à pintura religiosa, mas acabou por se tornar um pintor expressionista, ficando famoso com as gravuras a água-forte Guerra e Miséria. Contudo gostava mesmo de pintar vitrais para a igreja de Assy

(1948).

**Rubens, Peter Paul (1577-1640):** pintor e diplomata flamenco. Foi um grande retratista. Seus personagens aparecem em ricos trajes. Sua pintura é luminosa e sensual. Gostava de pintar figuras mitológicas, históricas e religiosas. Procurou descobrir efeitos cromáticos, como, por exemplo, os efeitos da sombra determinada pelas cores quentes, que mais tarde serviram como modelo para impressionistas como Delacroix. Entre suas obras podemos citar: *O Juízo Final*; *A Batalha das Amazonas*; *A Caça do Leão*; *O Ritmo do Trabalho*; *O Chapéu de Palha*; *As Três Graças*; *A Paz e a Guerra*.

**Russolo, Luigi (1885-1947):** pintor e compositor italiano, futurista. As suas pinturas não foram significativas, porém a sua música e os seus instrumentos são importantes contribuições para o movimento.

5

**Sanzio, Rafael (1483-1520):** pintor italiano. Expressou na arte seu temperamento sereno, equilibrado e suave. Morreu cedo, mas realizou inúmeras obras encomendadas por reis, príncipes e papas. Entre elas, há muitas madonas e retratos cujos modelos são desconhecidos. Entre seus quadros destacamos: *Escola de Atenas*; *A Madona Sistina*; *A Transfiguração*; *Santa Catarina*.

**Seurat, Georges (1859-1891):** pintor francês. Estudou na Escola de Belas Artes, foi aluno exemplar. Trabalhou o pontilhismo que, na Itália, ganhou também o nome de divisionismo. Seu trabalho se baseia na estrutura das linhas e das cores para retratar princípios sistemáticos científicos, que pudessem superar o empirismo dos impressionistas. Concentrou-se no momento compositivo e estabeleceu relações que intercedem entre os elementos fundamentais da pintura: linha, cor e estado de ânimo. Ele criou composições (quadros) com minúsculas manchas de cores agrupadas de forma geométrica que sugerem a figura e dão à obra um caráter intelectual e abstrato.

Georges Seurat, O Circo.

**Severini, Gino (1883-1966):** pintor italiano que assinou o Manifesto Futurista (1910). Foi um dos importantes integrantes do futurismo. Dentre suas obras, destacamos: Dança de Pan-pan e Hieróglifo Dinâmico do Bal Tabarin.

**Sincopado:** som articulado sobre um tempo fraco ou parte fraca de um tempo, prolongado ou prolongada sobre o tempo forte ou a parte forte do tempo seguinte.

**Surrealismo:** movimento iniciado em 1924, na literatura e na pintura. As pinturas são de duas espécies principais. Salvador Dalí chamou uma delas de objetos oníricos pintados à mão, em que são utilizadas técnicas convencionais para a representação de uma imagem fantástica, como, por exemplo: Persistência da Memória \_ os relógios moles; a outra técnica é inventiva, como nos Frottage de Ernst, a decalcomania, espécie de monotipo, inventado por Dominguez, ou mesmo a pintura informal de Masson.

T

**Tiziano, (Ticiano) Vecellio (1487-1576):** pintor veneziano. Trabalhou em Veneza e em Pádua (Itália). Foi muito valorizado pelos círculos intelectuais venezianos. Reis e príncipes europeus competiam por seus trabalhos. Trabalhou temas mitológicos, como Bacanais, e temas sagrados e profanos. Fez muitos retratos dos Gonzaga, em Mântua. Pintou o retrato do Papa Paulo III e foi chamado ao Vaticano. Conheceu Michelangelo. Pintou para o rei Felipe II da Espanha e fez o retrato do rei Carlos V. Morreu aos 99 anos, em Veneza.

**Tintoretto, Jacopo Robusti (1518-1594):** pintor veneziano (Itália). Trabalhou com Ticiano embora por pouco tempo. Assimilou a representação de formas gigantescas de Michelangelo. Explorou o claro e o escuro. Usou fortes pinceladas em seus quadros. Entre suas obras, temos A Última Ceia (1547) e A Última Ceia de 1592-1594;

nessas obras aparecem vigorosas pinceladas e o predomínio do claro e do escuro.

**Tridimensional:** referente às três dimensões: comprimento, largura e altura.

✓

**Vasarely, Victor (1908-1997):** pintor francês de origem húngara. Exponente da corrente visual cinética. Foi profundamente influenciado pelo funcionamento da Bauhaus. As suas abstrações ópticas eram pintadas com frequência em cores contrastantes, compostas de formas geométricas bem definidas.

**Velásquez, Diego Rodrigues da Silva (1599-1660):** pintor espanhol. Seus mais importantes trabalhos são representações da vida palaciana espanhola. Preocupava-se com a tragédia e os sofrimentos humanos e com o cotidiano. Sua arte expressa o movimento da luz sobre os objetos. Suas pinturas são marcadas pelo realismo. Pintou anões e bobos da corte. Muitos são seus trabalhos: O Aguadeiro de Sevilha (1618) e o famoso quadro: As Meninas (1656), que inspirou outros pintores, como Picasso; A Rendição de Breda; Vênus ao Espelho (1658). Velásquez interessava-se muito pelo ser humano, independentemente da condição social de cada um.

DIEGO RODRIGUES DA SILVA VELÁSQUEZ, AS MENINAS.

**Veronese ou Paolo Caliari (1528-1588):** italiano, um dos grandes pintores da Escola Veneziana do século XVI. O seu nome vem de sua terra natal, Verona. Seus primeiros trabalhos foram executados no Palácio dos Doges e na Biblioteca de São Marcos, em Veneza. Em 1573 se viu em apuros com a Inquisição, em virtude de sua maneira de representar as cenas religiosas. Seu estilo mostra-nos elegância, opulência e esplendor, assim como também seu grande prazer pelo trágico. Algumas de suas telas representam cruces contra o céu escuro e rasgado pela tempestade. Principais obras: As

3odas de Canaã; A Ceia em Casa de Levi; A Sagrada Família com Santa Bárbara; Banquete em Casa de Simão; A Decisão de Moisés e Rebeca no Poço.

**Vinci, Leonardo da (1452-1519):** pintor, escultor, desenhista, botânico, engenheiro, matemático, astrônomo, músico, inventor. Nasceu em Florença (Itália). Sintetizou e exaltou o Renascimento, usando uma interpretação poética da natureza. Não é possível dizer se ele foi melhor artista ou inventor. Deixou-nos belíssimos quadros e grandes inventos. Em suas obras usou o esfumado. Pintou madonas e outras personagens. Entre seus quadros, podemos destacar: *Monalisa* (1503-1506); *Virgem dos Rochedos* (1483); *A Última Ceia*, pintada para o refeitório do Mosteiro de S. Maria delle Grazie, em Milão (1495-1498).

**Vinci, Leonardo da (1452-1519):** pintor, escultor, desenhista, botânico, engenheiro, matemático, astrônomo, músico, inventor. Nasceu em Florença (Itália). Sintetizou e exaltou o Renascimento, usando uma interpretação poética da natureza. Não é possível dizer se ele foi melhor artista ou inventor. Deixou-nos belíssimos quadros e grandes inventos. Em suas obras usou o esfumado. Pintou madonas e outras personagens. Entre seus quadros, podemos destacar: *Monalisa* (1503-1506); *Virgem dos Rochedos* (1483); *A Última Ceia*, pintada para o refeitório do Mosteiro de S. Maria delle Grazie, em Milão (1495-1498).

Leonardo da Vinci, *Monalisa* ou *La Gioconda*.

Z

**Zurbarán, Francisco de (1598-1664):** pintor espanhol. Gostava de pintar retratos e temas religiosos. Um traço marcante de sua pintura são áreas uniformes de cor pura e contrastes de carmesim, amarelo e azul. Sua pintura influenciou os realistas da França do século XIX. Entre seus trabalhos encontramos Os Trabalhos de Hércules (1624) e muitas pinturas em igrejas e mosteiros.



## Música

### História

Desde os tempos primórdios os homens tocavam e cantavam. Fabricaram instrumentos feitos de troncos ocos e peles de animais, dançaram e cantaram ao som de seu ritmo.

Na Antigüidade alguns povos como egípcios, gregos e romanos apreciavam e inseriam a música em quase todas as atividades diárias.

Aliás, a palavra música vem do grego mousike, em homenagem às nove musas que eram deusas da inspiração.

Os antigos egípcios conheciam flautas e sistros (espécie de guizos).

Os gregos e romanos conheciam a harpa ou lira, flautas e tambores.

Na Idade Média, no século VII os árabes fundaram em Córdoba, Espanha, uma escola de música e, assim, músicas espanholas receberam influência árabe. Alguns instrumentos como o ud, rebab - conhecidos por alaúde e rabeca, remontam dessa época além da charamela, e saltério.

Na Idade Moderna, a música do medievo, que era quase que exclusivamente sacra, cedeu lugar à profana.

Surgiram os madrigais, antigas composições poéticas ou musical para vozes e celebrava a beleza das mulheres e a vida poética ou pastoril. Acredita-se que os madrigais surgiram na Itália, para a celebração de famílias célebres.

Os instrumentos são: cromorno, flauta, cervelato, surdina, alaúde, bombardarda, viola.

Foi por volta dos séculos XVI e XVII que surgiram as óperas, e alguns instrumentos muito usados foram violoncelo, o cravo, a violeta, o violino.

Durante os séculos XVII e XVIII, a música clássica ganhou compositores como Franz Joseph Haydn, autodidata, chamado o Pai da Sinfonia, compôs cerca de 182 sinfonias, 77 quartetos de corda, 30 trios para corda, 33 sonatas e 14 missas, além de óperas e canções.

Vamos conhecer alguns instrumentos, separando-os por famílias, que surgiram nos séculos XVII e XVIII.

**Corda** - violino, viola, violoncelo, contrabaixo.

**Sopro** - flautim, flauta, clarineta, fagote, oboé.

**Metais** - saxofone, tuba, trompa, trompete, trombone.

**Percussão** - bombo, tímpanos, carrilhão de banda, carrilhão, xilofone, gongo.

**Cordas percutidas** - pianos, inventados na Itália, em 1710. Podem ser: de armário e de cauda.

No século XVII aparecem as orquestras; a primeira foi em Veneza em 1600, com o surgimento da ópera.

Em 1607, foi apresentada pela primeira vez a ópera Orfeu, de Cláudio Monteverdi, com uma orquestra de 36 instrumentos.

A orquestra tecnicamente organizada apareceu na ópera Orfeu, de Cláudio Monteverdi, com 36 instrumentos musicais.

E no Brasil, como estavam as coisas entre os séculos XVI, XVII, XVIII e XIX?

No Brasil tivemos no início padres músicos que faziam músicas mediante contratos com as igrejas.

Os padres ensinavam música e aprendiam a tocar órgão, violino, violoncelo, viola, clarim, trompa, clarinete e baixo.

A influência vem de Portugal (cantochoão, cravo e violino). O centro era da música Minas Gerais.

A música era executada em casa. No século XVIII havia três centros musicais: Vila Rica, São João Del Rei e Diamantina.

No Rio de Janeiro, os salões tocavam música para dançar com rabeça e cravo e dançava-se o minueto.

As óperas chegam ao Brasil por volta de 1728 com o Padre João Ventura que criou, no Rio de Janeiro, a primeira Casa de Ópera.

## **Música**

### **Instrumentos**

Desde os tempos mais remotos o ser humano dançou, cantou e produziu sons.

No início dos tempos usou seu corpo para emitir sons: com os pés, mãos e a própria voz.

Ao longo dos tempos, diferentes povos usaram diferentes instrumentos e aprenderam a emitir sons altos e agudos.

Com o passar dos tempos os músicos selecionaram sons musicais e transformaram-nos numa melodia, uma mensagem musical.

Valeram-se dos instrumentos musicais.

Que tal conhecermos alguns instrumentos musicais?

**Percussão:** percutir é golpear, bater.

🎵 *Bombo:* instrumento que marca o ritmo da música.

🎵 *Bateria:* conjunto de instrumentos de percussão.

🎵 *Tímpanos:* um dá o som alto, o outro dá o som baixo. São tocados aos pares.

**Sopro**

🎵 *Flautim:* parecido com a flauta.

🎵 *Flauta:* som alto, claro.

🎵 *Oboé:* por meio do som do oboé os músicos costumam afinar os instrumentos da orquestra.

**Metals**

🎵 *Saxofone:* instrumento de sopro, agudo nas notas altas e suave nas médias e baixas. Foi inventado pelo belga Adolphe Sax.

🎵 *Tuba:* instrumento musical de cobre, com tubo cônico com pistões e cilindros.

🎵 *Trompa:* instrumento de sopro, formado por um tubo cônico metálico que se enrosca e termina em um amplo pavilhão.

🎵 *Trombone:* conhecido pelo nome trombone de vara, por possuir uma vara recurvada que serve para aumentar a extensão do tubo.

**Corda**

 *Violino*: um dos instrumentos mais importantes na orquestra.

 *Viola*: o contralto da família dos violinos.

 *Violoncelo*: emite um som alto e bonito.

  *Contrabaixo*: instrumento musical de cordas mais graves e de maior tamanho.

Para tocar esses instrumentos, usam-se arcos. Os arcos têm diferentes tamanhos.

Quando o músico passa o arco sobre as cordas, brotam sons melódiosos.

## **Pianos**

Instrumento de cordas percutíveis. Inventados na Itália, em 1710. Podem ser de armário e de cauda.

Nos de cauda, as cordas ficam na posição horizontal; nos de armário, as cordas ficam na posição vertical.

Esse instrumento musical é formado de uma grande caixa sonora, com um sistema especial de cordas e teclado.

O som é produzido pela vibração das cordas percutidas pelos martelos especiais, que ficam dentro da caixa sonora, acionados por meio de teclas.

### **Sugestões de Atividades:**

O professor poderá conversar com os alunos e explicar-lhes a importância dos instrumentos.

No espaço reservado o aluno escolherá um dos instrumentos e desenhará. Certamente, a escolha será pelo instrumento que mais lhe chama atenção ou com que ele mais se identifica.

**Material:** lápis preto no 2, borracha, lápis de cor.

**Percussão**



**Sopro**



**Metais**



**Corda**

