

ANCESTRALIDADE

ENSINO
FUNDAMENTAL

ANOS FINAIS

COMPONENTE
CURRICULAR **ARTE**



MANUAL DO
PROFESSOR

AUDIOVISUAL

LAÍS TUBERTINI
(ORGANIZADORA)

BEÁ MEIRA

RAFAEL PRESTO

SILVIA SOTER

TAIANA MACHADO

RICARDO ELIA

MOSAICO

ARTE



editora scipione

Audiovisuais e orientações de uso

Audiovisual 1: Relaxamento guiado – Corpo e respiração

Referência do livro do aluno	Introdução, p. 19.
Bimestre	1º
Duração	4 min 17 s
Categoria	Áudio
Tipo de licença	Aberta do tipo Creative Commons – Atribuição não comercial (CC BY NC). É permitida a adaptação e a criação a partir deste material para fins não comerciais desde que os novos trabalhos atribuam crédito ao autor e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros, sendo permitida a redistribuição da obra da mesma maneira que na licença anterior.
Unidade temática	Artes integradas
Objeto de conhecimento (BNCC)	Contextos e práticas
Habilidade (BNCC)	(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Relevância para a aprendizagem

Com esse áudio, os alunos terão contato com um relaxamento guiado. As instruções estimulam movimentos sensíveis percorrendo em tempo preciso e estendido diferentes partes do corpo. O áudio ativa a respiração guiando minuciosamente o percurso do ar e conectando cada aluno ao momento presente em que a ação se realiza. Ela trabalha igualmente a ideia de presença e corporeidade, orientando com uma voz suave e firme os movimentos a serem executados. A cada movimento realizado, uma nova consciência corporal é percebida, trazendo para os alunos a capacidade de reconexão com o próprio corpo e a própria individualidade. O processo de alongamento guiado é uma porta para a reflexão, fruição e autoconhecimento, podendo ser utilizado como preparação tanto para atividades relacionadas às artes do corpo (dança, teatro, *performance*, etc.) quanto em propostas que mobilizem reflexões relacionadas ao campo da memória, da identidade e da sensibilidade.

Objetivos de aprendizagem

Com essa atividade, espera-se que os alunos possam:

- cultivar a percepção do próprio corpo em momentos e contextos específicos;
- exercitar a autoconsciência;
- ampliar a percepção de uma visão integrada entre corpo e mente;
- oferecer ferramentas para a discussão de experiências corporais e de vivências relacionadas ao campo sensível e emocional.

Audiovisuais e orientações de uso

Sugestão de abordagem

A duração prevista para a atividade com o áudio é de 7 minutos. Sugere-se no primeiro bimestre começar uma aula de Arte por semana com esse áudio. Nos bimestres seguintes, você pode usar uma aula para conversar com os estudantes sobre essa prática. Recomenda-se ainda que você use esse áudio para anteceder a atividade “Mapa da ancestralidade” que está na introdução. Também recomenda-se utilizá-lo de modo articulado com a seção *Aprender com os sentidos* dos Capítulos 3 e 4.

Antes de ouvir o áudio

O áudio deve ser utilizado como material de apoio ao trabalho de sala de aula. Você pode fazer uma audição coletiva com a turma antes de introduzir o conteúdo de Arte, no começo de uma aula. É importante estabelecer um ritmo com os alunos para que o corpo compreenda uma dinâmica de pausa e atenção antes de se preparar para ser acionado cognitivamente.

Com alguma antecedência, peça aos alunos que tragam para a aula um tecido ou uma canga para colocarem no chão durante a atividade. Alternativamente, caso a escola disponha de colchões de ginástica, você pode pedi-los emprestados ao professor de Educação Física.

Antes de executar o áudio você pode posicionar os alunos de forma e confortável dentro de sala de aula. Afaste as carteiras, caso necessário, e faça uma roda.

Durante a audição

Ofereça aos alunos um ambiente aconchegante e espaçoso para que escutem o áudio. Desloque as cadeiras e carteiras abrindo espaço para fazerem o relaxamento. Peça o apoio de todos para reorganizar a sala de aula, pois com cooperação a movimentação do mobiliário será mais ágil. Peça aos alunos atenção às palavras e, sobretudo, ao ritmo trazido pela voz da narradora.

Após ouvir o áudio

Após a audição coletiva, reorganize o espaço da sala de aula e siga com as atividades de Arte programadas. Incorpore esse exercício à dinâmica da sua aula, incentivando efetivamente os alunos a se conectar de outra maneira com o próprio corpo no espaço escolar. A conexão com o próprio corpo é importante para o processo de aprendizagem. Estimule os alunos a perceber que cabeça e corpo não estão separados, refletindo com eles sobre a dicotomia frequente em ambientes escolares onde as atividades físicas são dissociadas das atividades mentais.

Audiovisuais e orientações de uso

Ao final do bimestre faça uma roda com os estudantes e pergunte a eles: “Como se sentem após escutarem essa atividade?”; “Como seu corpo se conecta com essa atividade?”; “Ela modificou a dinâmica das aulas de Arte? Como?”. Vale ressaltar que a consciência corporal traz aprendizado sobre si mesmo e complementa o trabalho com a ampliação dos sentidos, que ajuda a construir conhecimento sobre o mundo externo.

Siga conversando com a turma e escute as colocações e observações apresentadas. Discuta a ideia de corporeidade, respiração e relaxamento. Deixe os alunos conversarem livremente. Você pode pedir a eles que registrem as respostas em folhas de papel sulfite e em seguida recolhê-las.

Leia as respostas da turma e atente para as narrativas geradas com base na experiência corporal adquirida ao longo do tempo com essa atividade. É importante compartilhar esses resultados com outros professores da escola para que essa prática possa ser avaliada também na integridade das dinâmicas de ensino.

Audiovisuais e orientações de uso

Audiovisual 2: Arte e cultura brasileira contemporânea

Referência do livro do aluno	Capítulo 3, p. 64
Bimestre	2º
Duração	5 min 50 s
Categoria	Vídeo
Tipo de licença	Aberta do tipo Creative Commons – Atribuição não comercial (CC BY NC). É permitida a adaptação e a criação a partir deste material para fins não comerciais desde que os novos trabalhos atribuam crédito ao autor e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros, sendo permitida a redistribuição da obra da mesma maneira que na licença anterior.
Unidade temática	Artes integradas
Objetos de conhecimento (BNCC)	Matrizes estéticas e culturais
Habilidades	(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, <i>design</i> etc.).
Unidade temática	Artes integradas
Objetos de conhecimento (BNCC)	Patrimônio cultural
Habilidades	(EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

Relevância para a aprendizagem

O vídeo trabalha questões da imaterialidade da arte e as relações e conhecimentos que ela pode trazer para a vida. Ele aponta a relação ancestral, espiritual e intelectual como importantes fatores a serem dimensionados no fazer e no perceber artístico, aciona a percepção do cotidiano ao ressaltar as conexões entre vida e arte e traz a discussão sobre as matrizes culturais que fazem parte da constituição do povo brasileiro. Essa discussão encoraja os estudantes a refletir criticamente sobre o eurocentrismo, que impede a pesquisa e a vivência da população com as culturas de matrizes africanas e indígenas.

Audiovisuais e orientações de uso

Objetivos de aprendizagem

Com esse vídeo, espera-se que os alunos possam:

- refletir sobre a importância da ancestralidade e espiritualidade em processos artísticos;
- problematizar conteúdos relacionados à arte ocidental europeia;
- refletir sobre as diferentes matrizes que compõem a arte brasileira;
- refletir sobre as relações entre a arte, a cultura e a vida cotidiana.

Sugestão de abordagem

O trabalho com o vídeo terá em torno de 45 minutos. Para maior aproximação e envolvimento dos estudantes, busque fazer uma conversa em roda, assim todos poderão se ver e escutar como parte de um corpo coletivo.

Antes de assistir ao vídeo

Reúna a turma em uma roda. Pergunte a todos: “Onde está a arte?”; “Que lugares, gestos, falas, objetos e corpos podem ser listados e reconhecidos como parte desse imaginário?”. Procure relacionar as referências de arte trazidas pelos estudantes a elementos do cotidiano, aproximando arte e vida.

Amplie o olhar da turma elencando elementos que podem ser observados no cotidiano, como festas populares, monumentos públicos, feiras de artesanato, música que ouvimos na internet, entre outros. Procure apontar elementos regionais e locais valorizando a arte brasileira. Você pode mostrar uma imagem da obra do artista entrevistado, associando formas e materiais ao corpo, a paisagem, aos rituais, cor e textura. Depois peça aos estudantes atenção às falas do artista, que apoia a originalidade e riqueza da arte brasileira.

Durante a exibição do vídeo

As palavras *Brasil* e *ancestralidade* são dois pontos importantes no vídeo. Instrua os estudantes a, ao longo da exibição, observar as opiniões do artista relacionadas a essas palavras. “Onde está a arte brasileira?”; “Como ela se conecta em tempo e espaço com a história do Brasil e a história ocidental?”; “Onde podemos encontrar essas referências em nossas vidas hoje?”.

Diga aos estudantes que não é necessário responder a essas perguntas de maneira precisa – elas, na verdade, uma orientação temática que será a base da conversa com toda a turma depois da exibição do vídeo.

Audiovisuais e orientações de uso

Após assistir ao vídeo

Reúna os estudantes novamente em uma roda. Pergunte a eles quais mensagens e informações foram mais significativas na fala de Ernesto Neto. Você pode fazer uma pequena lista no quadro para que todos visualizem as respostas e sigam alinhados à conversa. Em seguida, proponha que esses temas tenham como ponto comum uma reflexão coletiva sobre a cultura brasileira e como ela se desenvolve.

Informe que Ernesto Neto desenha a trajetória da arte e da cultura brasileira com base na história do Brasil, na colonização portuguesa, na experiência moderna do século XX e na contemporânea. Indique que muitos dos posicionamentos assumidos no vídeo são opiniões do artista e devem ser entendidos como provocação para o debate e para a reflexão. Explique que, quando Ernesto Neto fala da ciência ocidental como aquela que separa e classifica, ele está simplificando um método que está na gênese dessa ciência para ressaltar que existem formas de pensar e produzir conhecimento que superam as dicotomias entre teoria e prática e que buscam uma alteridade, isto é, observar o mundo com os olhos do outro. Ressalte também que o conhecimento hoje não pode ser compreendido apenas como um acúmulo de informação, mas, principalmente, como experiência, como algo inacabado e aberto a novas complementações.

Com base na leitura do artista, você pode criar com os estudantes a trajetória da própria turma conversando sobre como cada um entende esse tema. Converse com a turma sobre os povos indígenas utilizando como apoio a entrevista de Denilson Baniwa presente na volume do 7º ano desta coleção, por exemplo. Converse sobre o processo de colonização das terras e dos povos indígenas pelos povos europeus e some a isso a riqueza das culturas africanas que foram trazidas para o Brasil em decorrência da escravização de pessoas africanas durante mais de três séculos.

Para finalizar, vocês podem tentar identificar os elementos fundamentais e constitutivos da arte no Brasil. Procure fazer dessa conversa um momento de diálogo real, em que os alunos possam falar e ouvir os colegas. Preste atenção na participação de cada estudante e busque compartilhar o tempo de fala entre eles.

Material de apoio e referências

Denilson Baniwa (*site oficial*). <<http://denilsonbaniwa.com.br/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

Erenesto Neto. *Fortes D'Aloia & Gabriel*. Disponível em: <<http://fdag.com.br/artistas/ernesto-neto/>>. Acesso em: 22 nov. 2018

Audiovisuais e orientações de uso

Audiovisual 3: Jogo teatral – Coro cênico

Referência do livro do aluno	Capítulo 5, p. 124
Bimestre	3º
Duração	4 min 23 s
Categoria	Videoaula
Tipo de licença	Aberta do tipo Creative Commons – Atribuição não comercial (CC BY NC). É permitida a adaptação e a criação a partir deste material para fins não comerciais desde que os novos trabalhos atribuam crédito ao autor e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros, sendo permitida a redistribuição da obra da mesma maneira que na licença anterior.
Unidade temática	Teatro
Objeto de conhecimento (BNCC)	Processos de criação
Habilidade (BNCC)	(EF69AR29) Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico.

Relevância para a aprendizagem

Nesta videoaula, os alunos entrarão em contato com dois jogos teatrais que se valem do uso do elemento do Coro Cênico. Na experiência com esses jogos teatrais, os alunos aprenderão que o Coro é formado por um conjunto de atores que trabalham em uníssono e que ele pode ser sincrônico (todos fazerem ações idênticas ao mesmo tempo) ou diacrônico (ter um tema comum, unificador, mas cada um realizando a sua ação a seu tempo). No teatro, especialmente na escola, o Coro é um elemento fundamental porque funciona como agregador dos grupos de alunos, evitando dinâmicas de protagonismo e superexposição, permitindo que todos participem das apresentações, em uma posição mais narrativa.

Objetivos de aprendizagem

Por meio da exploração desse audiovisual, espera-se que os alunos possam:

- compreender a natureza e o sentido do Coro Cênico nas manifestações teatrais, tanto em ações sincrônicas quanto diacrônicas;
- experimentar, no próprio corpo, os jogos de Coro Cênico, um a partir da sincronia dos movimentos, com Corifeu, e outro a partir de temas agregadores;
- questionar os diferentes usos dos elementos teatrais para uma encenação, como a utilização do Coro Cênico na representação de grupos de pessoas, que cria efeitos de povo, massa, multidão ou coletivo organizado.

Audiovisuais e orientações de uso

Sugestão de abordagem

A duração prevista para assistir à vídeoaula e encenar os jogos propostos é de uma aula. Caso opte por aplicar a atividade complementar serão necessárias duas aulas.

Antes de assistir à vídeoaula

O material deve ser utilizado como ferramenta de apoio ao trabalho em sala de aula, uma vez que constitui um recorte do material didático. Por isso, é importante que os alunos já estejam inseridos no debate sobre as origens do teatro, mais especificamente sobre o teatro grego, citado no vídeo, e sobre as manifestações da teatralidade humana, independentes de contextos teatrais organizados, como festas, rituais, danças, cerimônias e dramas sociais. O olhar para a teatralidade da vida, que precede a teatralidade do teatro, pode ser estimulado por meio de questionamentos sobre os momentos da vida que são espetacularizados, representados como se fossem reais: o ato de uma pessoa contar a outra, de forma dramatizada, uma história que viveu, situações em que a mídia transforma ficções em realidades e realidades em mitos etc. Em que momentos representamos? Em que momentos somos representados coletivamente, como grupos? Debata essas questões em sala antes da exibição, com o objetivo de aguçar a curiosidade dos alunos para o tema a ser trabalhado.

Durante a exibição do vídeo

Diga aos alunos que eles poderão sanar as dúvidas após assistir ao vídeo e que os jogos teatrais podem ser jogados com variações, ou seja, que eles não precisam (e nem devem) imitar o que os atores fazem no vídeo, mas apenas compreender as regras e o foco de cada jogo. As regras estruturam o jogo, ou seja, definem o papel de cada um e o modo de ocupar o espaço e de dividir os tempos.

Por exemplo, no primeiro jogo, o foco do Corifeu é criar movimentos amplos o suficiente para que sejam observados e seguidos por todos. O Corifeu é um líder, e não um chefe autoritário ou um protagonista destacado do coro, por isso deve, com seus movimentos, guiar o coletivo. O foco do grupo, por sua vez, é formar um uníssono, formando um corpo único que se movimenta pelo espaço.

No segundo jogo, o foco passa a integrar organicamente o Coro de Feirantes, ou quaisquer elementos temáticos escolhidos. Distintamente do primeiro exercício, essa integração orgânica não significa imitar ou copiar os movimentos, mas ser um entre a massa de iguais, que tem uma identidade coletiva, mas cujas ações individuais podem ser exploradas em um determinado conjunto de regras estabelecidas a cada jogo. Aqui, não há Corifeu, mas um tema comum que organiza o conjunto.

Aponte os diferentes focos dos jogos na vídeoaula, se necessário pausando-a para mostrar como os atores atingem esses objetivos.

Audiovisuais e orientações de uso

Após assistir ao vídeo

É hora de partir para a prática. Ambos os jogos são feitos em grupo, em um espaço vazio, que pode ser uma sala de aula sem carteiras ou um espaço do pátio. Caso a turma seja muito numerosa, sugere-se dividi-la em jogadores e espectadores, de forma que os grupos se revezem e todos possam participar. Essa é uma forma de lidar com espaços pequenos e permitir aos alunos aprender por observação, numa forma de participação ativa do olhar de quem assiste.

No primeiro jogo, você pode preestabelecer uma ordem de Corifeus que guiarão o grupo ou ir “chamando” os alunos para que tomem a frente do coletivo e o comandem. O importante é que todos possam, vez ou outra, participar desse lugar de comando. Aponte como a movimentação vai sendo “decidida” organicamente pela própria dinâmica do jogo quando o deslocamento do Coro é definido pelo Corifeu ou pela Corifeia.

No segundo jogo, depois de trabalhar com alguns temas prévios que tenha selecionado, proponha aos alunos (por exemplo, os que estão na plateia, momentaneamente como espectadores) que sugiram temas para serem improvisados pelo coletivo. Aponte quando achar que determinado grupo, sob determinado tema, atingiu um bom desempenho coletivo como coro, isto é, sem destaque de ninguém, com cada um assumindo uma ação ou função igualmente relevante do todo orgânico.

Ao final, proponha uma conversa que retome a natureza e o sentido do Coro Cênico. Pergunte aos alunos se eles já viram, na televisão, em filmes ou peças de teatro e dança estruturas parecidas com o Coro Cênico. A comparação com Coro de dançarinas em programas de televisão ou com corais de igreja pode ser bem-vinda. A sincronia ou a harmonia entre os membros é um elemento comum de todos esses tipos de coralidade. No entanto, o Coro Cênico tem, no espetáculo, uma função diferente da desses exemplos citados.

Depois, peça aos alunos que identifiquem manifestações corais na vida, nas quais somos identificados ou representados não como sujeitos individuais, mas como pertencentes a grupos ou coletivos. Pessoas de movimentos políticos com ideais em comum, grupos escolares em turmas, conjunto de trabalhadores lutando por direitos e multidão de pessoas no trânsito a caminho do trabalho são todos exemplos dessas manifestações.

Atividade complementar

A sugestão é propor aos alunos um novo jogo teatral de coralidade que aprofunde a experiência iniciada nos jogos anteriores. Em sala de aula, divida a turma em grupos de, aproximadamente, oito a dez alunos cada. Diga que eles agora deverão planejar um Coro Cênico com a seguinte estrutura dramatúrgica:

1. Primeiro momento: Coro de pessoas em uníssono, todas fazendo a mesma ação em sincronia.

Audiovisuais e orientações de uso

2. Segundo momento: algo acontece e o Coro se desestabiliza.
3. Terceiro momento: o Coro se transforma em Coro diacrônico (em que todos fazem ações diferentes, ainda que com tema parecido) ou deixa de ser coro, para ser um conjunto de pessoas em que cada uma faz algo diferente da outra. Veja alguns exemplos:
 - Um grupo de pessoas-máquina em uma fábrica fazendo todas as mesmas ações e mesmos movimentos.
 - Um alarme de incêndio dispara.
 - As pessoas correm, cada uma em uma direção, desesperadas.

O tema é livre, e sons podem ser utilizados, mas palavras, não. Também vale usar essa mesma estrutura invertida, isto é: 1) Coro desunido; 2) acontecimento inesperado; 3) Coro unido em sincronia. Uma vez explicado o exercício, dê em torno de 20 minutos para que cada grupo eleja o tema do seu improviso. Depois, determine a ordem das apresentações. Cada grupo, diante dos demais, deverá apresentar o seu Coro Cênico.

Ao fim, faça uma roda para debater, uma a uma, as cenas de coro. Pergunte aos alunos o que viram enquanto espectadores e, enquanto atores, qual foi a ideia e se ela saiu como imaginada. Converse também sobre as dificuldades de um coro, de trabalhar em equipe, de atingir uma harmonia comum, seja em sincronia ou não.

Questão para auxiliar na aferição

1. Coros Cênicos são elementos teatrais que podem ou não ser usados em encenações. Entre as alternativas a seguir, qual é a única com uma falsa afirmação sobre os coros cênicos?
 - a) Nas tragédias e comédias clássicas, na Grécia Antiga, já existiam coros cênicos.
 - b) Coros cênicos são úteis dramaticamente na representação de grupos de pessoas, coletivos, massas, multidões, etc.
 - c) Coros cênicos são apenas aqueles conjuntos de cantores e dançarinos que atuam em musicais, com o objetivo único de entretenimento das plateias.
 - d) Os coros cênicos são, geralmente, elementos narrativos que auxiliam a contar a história e dar a visão daqueles que estão externos à ação dramática sobre o seu desenrolar.

Gabarito da questão

1. A alternativa c é falsa, pois, além do seu evidente reducionismo sobre o significado dos coros cênicos, associa a presença destes unicamente a função de entretenimento.

Audiovisuais e orientações de uso

Audiovisual 4: Cultura, diversidade e interculturalidade

Referência do livro do aluno	Caderno de projetos
Bimestre	4º
Duração	5 minutos
Categoria	Videoaula
Tipo de licença	Aberta do tipo Creative Commons – Atribuição não comercial (CC BY NC). É permitida a adaptação e a criação a partir deste material para fins não comerciais desde que os novos trabalhos atribuam crédito ao autor e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros, sendo permitida a redistribuição da obra da mesma maneira que na licença anterior.
Unidade temática	Artes Integradas
Objeto de conhecimento (BNCC)	Contextos e Práticas
Habilidade (BNCC)	(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Relevância para a aprendizagem

Com essa videoaula os alunos poderão articular os conceitos vistos ao longo do ano na disciplina de Arte com os temas cultura, diversidade e interculturalidade. A ideia é que eles mergulhem no conceito de cultura, isto é, nas práticas, nas ações que acontecem no cotidiano e em quem eles são, com o que se identificam. Além disso, a videoaula apresenta alguns exemplos de práticas interculturais, mostrando os processos que acontecem quando culturas diversas se manifestam num mesmo espaço ou quando há colonização e dominação cultural, em que uma cultura tenta apagar outra ou se impor sobre ela, e as reações a esse processo. Como as artes são entendidas como linguagens que atuam dentro do complexo cultural, a Arte é uma disciplina em que a discussão cultural não é apenas transdisciplinar, mas central, porque as manifestações artísticas são, muitas vezes, a expressão máxima de um povo, com todas as culturas que o formaram.

Objetivos de aprendizagem

Por meio da exploração desse audiovisual, espera-se que os alunos possam:

- articular os conceitos vistos ao longo do ano, específicos das linguagens da arte, com os debates de culturalismo, multiculturalismo e interculturalidade, bem como com as discussões atuais sobre práticas decoloniais;

Audiovisuais e orientações de uso

- perguntar-se e refletir sobre as culturas que formam cada comunidade, em especial a comunidade em que o aluno está inserido, e as disputas e processos de opressão cultural a que estão sujeitos e de que fazem parte;
- fazer conexões interdisciplinares entre a Arte e as demais disciplinas, especialmente com os conceitos de antropologia cultural e colonização, em História.

Sugestão de abordagem

A duração prevista para assistir à videoaula e desenvolver o debate é de uma aula. Caso opte por aplicar a atividade complementar, serão necessárias duas aulas. Propõe-se que o vídeo, por ser curto, seja exibido até duas vezes, das quais uma integralmente e sem pausas, e outra pausadamente, detendo-se em fragmentos sobre os quais tenha ficado alguma dúvida ou sobre os quais os alunos se queiram deter.

Antes de assistir ao vídeo

Uma vez que os temas do vídeo foram trabalhados ao longo de todo o ano letivo, propõe-se uma retomada deles na forma de um jogo, para que os alunos possam, com esta ativação do imaginário, abrir-se para as questões de que a videoaula trata.

Prepare, antes da aula, um conjunto de pequenas papeletas com conceitos-chave escritos em caixa alta (impressos ou à caneta, mas bem visíveis) que os alunos possam manipular.

Cada uma pode ter 15 cm (largura) × 4 cm (altura), em média, a variar pelo tamanho de cada palavra. Deve haver uma palavra-papeleta para cada aluno. O jogo poderá ser feito na lousa ou no chão. Atrás de cada papeleta, pode haver uma fita colante (se quiser fazer o jogo na lousa) ou não (se quiser fazê-lo no chão). Exemplos de termos a serem escritas nas papeletas são:

CULTURA
OPRESSÃO CULTURAL
MISCIGENAÇÃO
IMIGRAÇÃO

COLONIZAÇÃO
POVOS ORIGINÁRIOS
DOMINAÇÃO
FEMINISMO

MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS
CULTURA AFRO
SINCRETISMO
GÊNERO

PRECONCEITO
ESCRavidÃO
DIVERSIDADE
IDENTIDADE

Cada aluno, um por vez, coloca a sua palavra na lousa (ou no chão) na posição desejada, mas deve justificar por que está colocando aquela palavra próxima, ou distante, ou em cima, ou de ponta-cabeça em relação à outra. No fim, teremos uma espécie de nuvem compostas de palavras afins, que estarão próximas, e palavras em oposição, que estarão distantes ou em posições inversas, formando uma espécie de nuvem-mapa do que foi aprendido ao longo do ano. O debate sobre o jogo e sua relação com o vídeo sucederá à primeira exibição do vídeo.

Audiovisuais e orientações de uso

Durante a exibição do vídeo

Como o vídeo é curto, reproduza-o primeiramente na íntegra e sem pausas. Como muitas das palavras nele já foram trabalhadas no jogo, espera-se que os alunos não tenham dúvidas sobre o significado delas. Mesmo assim, se houver, peça a eles que as guardem para depois do vídeo, no debate.

Após assistir ao vídeo

É hora de debater o vídeo. Exiba-o novamente, agora em partes fragmentadas, pausando-o, caso seja necessário e solicitado. É importante que cada questão sobre o vídeo seja debatida, de forma a servir também como um propulsor da memória dos processos vividos ao longo do ano. Indague, por exemplo, se:

- após assistir ao vídeo, os alunos desejam questionar algo ou mudar o lugar das palavras-papeleta na nuvem;
- resta algum conceito que não tenha ficado claro (em caso afirmativo, estimule os outros alunos a explicar aquele conceito);
- o que eles entendiam por cultura antes é diferente do que entendem agora (e, em caso afirmativo, pergunte o que mudou);

As questões devem estimular os alunos a debater os conceitos e a entendê-los como conceitos em disputa, isto é, cujo sentido está sempre em negociação, em transformação, porque, afinal, os conceitos são linguagem, e a linguagem também faz parte da cultura, que está sempre se transformando. Assim, estimule esse debate evitando dar pontos finais para os conceitos e buscando demonstrar que a riqueza de muitas manifestações culturais e artísticas reside justamente em suas múltiplas influências e que, além disso, a observação das contradições culturais, muitas vezes, revela justamente o processo histórico de disputas políticas e culturais, frutos dos diferentes tipos de práticas coloniais que ocorreram pelo mundo e, em especial, no território brasileiro.

Atividade complementar

A sugestão é propor aos alunos do nono ano uma pesquisa sobre diferentes manifestações artísticas, imagéticas, musicais e teatrais ligadas às diferentes religiões que existem no Brasil, de modo a provocar o debate sobre a diversidade religiosa e cultural no país. Para isso, a atividade deve ser feita em uma sala com computadores, de modo que cada dupla ou, no máximo, trio tenha acesso a um computador.

Audiovisuais e orientações de uso

1. Na internet, cada dupla ou trio buscará uma manifestação artística ligada a uma religião que sempre teve vontade de conhecer. Exemplos:
 - a) Quero pesquisar o budismo, então vou pesquisar músicas e mantras budistas em português, que são cantados no Brasil.
 - b) Quero pesquisar a tradição wicca, então vou pesquisar se há pessoas dessa religião no Brasil, seus símbolos e iconografia.
 - c) Quero pesquisar as religiões cristãs e me interesso por arquitetura, então vou pesquisar alguns exemplos das diferentes construções das igrejas católicas e evangélicas no Brasil.
 - d) Quero pesquisar a religião islâmica e me interesso por moda, então vou pesquisar como as pessoas que seguem essa religião se vestem no Brasil.
 - e) Quero pesquisar a religião judaica e me interesso por culinária, então vou pesquisar alguns restaurantes judaicos no Brasil e seus pratos típicos.
 - f) Quero pesquisar formas de espiritualidade e crenças de um povo indígena da América do Sul, como os Mapuches, e gostaria de encontrar vídeos de danças desse povo na internet.
 - g) Quero pesquisar manifestações cênicas e festivas da umbanda, então vou pesquisar algum exemplo delas no Brasil.

Esses são, obviamente, apenas alguns exemplos dentro da diversidade de religiões e manifestações artísticas e culturais que podem ser pesquisadas. Estimule os alunos a pesquisar aquilo que eles mesmos desconhecem e gostariam de entender melhor, ou aquilo que um aluno pode até já conhecer, mas sabe ser desconhecido para os colegas. Oriente-os a escolher um vídeo, uma imagem ou uma música que lhes tenha chamado a atenção.

2. Findas as pesquisas, cada dupla ou trio apresentará, durante no máximo 3 minutos, a imagem, a música ou o vídeo para os colegas. Peça aos alunos que, primeiro, apenas mostrem o que encontraram e, depois comentem as informações sobre a manifestação. Exemplo: Nós queríamos pesquisar ____, e descobrimos que ____, embora no Brasil seja ____, e nesta(e) imagem/música/vídeo vocês podem observar que____.
3. Como uma terceira fase dessa atividade, proponha um debate para valorizar a diversidade que forma a cultura brasileira, sem apagar seus conflitos históricos internos, mas mostrando-os criticamente e buscando construir com os alunos uma forma de olhar para o diverso com curiosidade, atenção, respeito e sem julgamentos de valor.

Audiovisuais e orientações de uso

Questões para auxiliar na aferição

1. Falar de cultura brasileira é considerar não uma, mas diversas manifestações que nos formaram e nos formam e que:
 - a) hoje podem ser entendidas como um todo pacífico, em que todas as culturas convivem democraticamente em harmonia.
 - b) devem ser compreendidas como fruto de um processo de dominação, que levou determinadas formas culturais e artísticas a ser, hoje, mais importantes e valiosas que outras.
 - c) nunca estão acabadas, pois, como nossa identidade pessoal, estão sempre em transformação, fruto de processos constantes de opressão, negociação, miscigenação e resistência.
 - d) devem caminhar sempre para a tentativa de homogeneidade, ou seja, apagar as diferenças individuais de cada cultura, para formarmos uma única cultura brasileira sólida e estável.

Gabarito das questões

1. A alternativa correta é a **c**, pois considera a pluralidade de processos que formam um todo cultural brasileiro que, além de heterogêneo, nunca está pronto. A alternativa **a** desconsidera as lutas e conflitos culturais que existem atualmente no Brasil, a alternativa **b** considera que o processo de dominação consolidou o valor de determinadas práticas culturais sobre outras, e a alternativa **d** desconsidera a heterogeneidade e a transformação constante da cultura como características orgânicas de sua formação, e portanto estão, as três, incorretas.