

# BRINQUEDOS E BRICADEIRAS

*Construir, Brincar... Transformar na Arte*



**ARTE-EDUCAÇÃO**  
**PROJETO TEMÁTICO 2025**

## ARTE-EDUCAÇÃO BASILEU FRANÇA PROJETO TEMÁTICO 2025

<b>Nome do Projeto</b>	Brinquedos e Brincadeiras: Construir, Brincar... Transformar na Arte.	
<b>Temática</b>	Brinquedos e brincadeiras	
<b>Público-Alvo</b>	Crianças de 5 a 8 anos	
<b>Período de Execução</b>	1º Semestre	Fevereiro a junho
	2º Semestre	Agosto a dezembro
<b>Professores Colaboradores</b>	Gilvana Maria Machado, Maria Regina Garcia Costa, Tatiane Felipe Lopes, Guillermo Pulido Caceres, Carlos Gonzaga Ferreira de Sousa, Flaviane Ferreira da Silva e Juliano Ribeiro Gonçalves.	
<b>Coordenadora de Arte-Educação</b>	Helaine Paula e Souza	

### Justificativa

Nos últimos tempos, a percepção sobre as crianças tem passado por transformações significativas, reconhecendo-as como atores sociais plenos, com direitos e vozes próprias. O universo da infância tem despertado interesse em diversas áreas, resultando em pesquisas e estudos que valorizam suas especificidades e potencialidades, inclusive na educação.

Evidenciar a importância das interações físicas e sociais diretas e reforçar o valor da cultura popular para a formação da criança no contexto escolar, nos direciona ao desenvolvimento de um projeto sobre brinquedos e brincadeiras tradicionais. Este projeto, ao correlacionar tal cultura infantil

ao mundo da arte, se fundamenta na importância dessas práticas para a formação integral das crianças. Além de estimular a criatividade, a imaginação e a produção estética, ele promove aprendizagens importantes que impulsionam o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e cultural, fortalecendo a conexão das crianças com o mundo ao seu redor.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define o brincar como um dos direitos fundamentais de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Por meio do brincar, as crianças têm a oportunidade de ampliar seus conhecimentos, desenvolver novas formas de comunicação e criatividade, explorar movimentos corporais e sensoriais, além de vivenciar relações sociais e culturais diversas.

Brincar cotidianamente de diversas formas em diferentes espaços e tempos com diferentes parceiros, crianças e adultos, ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, suas criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, p.36)

Vygotsky (1998) afirma que o brincar é uma atividade social que promove a construção do conhecimento, permitindo que a criança desenvolva habilidades cognitivas e interpessoais, além de ampliar sua criatividade. Já Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (1999), argumenta que o jogo é uma atividade fundamental para a cultura humana, enfatizando sua função na criação de significado e na construção de normas sociais. Por meio da brincadeira, as crianças aprendem a lidar com regras, desenvolvem empatia e interagem com os demais.

Essas reflexões evidenciam que o ato de brincar vai além do simples entretenimento, constituindo-se em processo essencial para a aprendizagem e o desenvolvimento humano. Brinquedos e brincadeiras possibilitam à criança expressar e vivenciar o universo infantil com sua forma específica de inteligibilidade, representação e simbolização do mundo, contribuindo para a formação de sua identidade e para o estabelecimento de relações sociais. Durante as brincadeiras, as crianças se apropriam de rituais, mitos e tradições, que são transmitidas de geração em geração, enriquecendo seus repertórios culturais.

Atualmente, em meio à cultura digital, resgatar o valor do brinquedo e da brincadeira torna-se necessário, dadas as transformações que a tecnologia traz para a infância e para a forma como as crianças interagem com o mundo. É fundamental, portanto, promover um equilíbrio que possibilite o acesso aos avanços tecnológicos sem que se percam as experiências lúdicas proporcionadas pelos brinquedos e pelas brincadeiras tradicionais.

Neste contexto, o trabalho interdisciplinar entre Artes Visuais, Circo, Dança, Música e Teatro relacionados ao brinquedo e a brincadeira, no âmbito deste projeto, salienta a necessidade de oportunizar o acesso às diversas culturas que representam o universo infantil, no que tange ao lúdico e ao ato de brincar fora das telas, e o acesso a sensibilidade estética.

Por fim, este projeto se justifica pela potencialidade ao unir o universo lúdico e artístico ao processo formativo, valorizando a importância das brincadeiras como recurso pedagógico e artístico. Almeja-se, desse modo, preservar experiências fundamentais ao crescimento e desenvolvimento das crianças, preparando-as para a vida em sociedade e potencializando processos criativos e artísticos que dialoguem com o tema de forma lúdica e educativa.

## **Objetivos**

### **Objetivo Geral**

Promover o desenvolvimento integral das crianças por meio do resgate, da criação e da exploração de brinquedos e brincadeiras tradicionais correlacionado às linguagens artísticas.

### **Objetivos Específicos**

- Fomentar a transmissão de valores culturais e históricos por meio da interação entre gerações, incentivando o compartilhamento de brincadeiras e brinquedos tradicionais, valorizando as memórias e práticas que fortalecem os laços comunitários e identitários;
- Promover a reflexão sobre a importância do brincar como direito fundamental da infância e ferramenta essencial para o desenvolvimento humano;
- Estimular a criação de brinquedos e elementos lúdicos com materiais recicláveis e sustentáveis, incentivando a reflexão sobre o consumo consciente;
- Fomentar a inclusão e a socialização por meio de brincadeiras colaborativas e diversificadas;
- Criar oportunidades para redescobrir e vivenciar brinquedos e brincadeiras populares típicos das diferentes regiões do país, promovendo a ampliação do repertório cultural ao explorar manifestações lúdicas do Brasil;
- Propiciar experiências que favoreçam o desenvolvimento socioemocional, a coordenação motora, a criatividade e a convivência coletiva, a fim de colaborar para a formação dos/das discentes como cidadãos/ãs conscientes e tolerantes;
- Fomentar um espaço dinâmico e criativo em que as artes sejam entendidas como um meio de expressão individual e coletiva, de partilha, assim como um fator de resolução de conflitos socioculturais;

- Proporcionar experimentações artísticas ativas por meio da criação, da performance e da apreciação, possibilitando a assimilação das faculdades sensoriais, afetivas e mentais, estimulando o desenvolvimento da personalidade e da autopercepção da criança e, ao mesmo tempo, incentivando-a a enxergar-se dentro do grupo, de modo a capacitar a integração, a colaboração e o entendimento de coletividade;
- Despertar, a partir de vivências da nossa coletividade escolar, o sentido de responsabilidade universal, relacionando nossos viveres, hábitos e escolhas a uma dinâmica de comunidade terrestre integrada, em que as dimensões locais e global estejam interligadas;
- Promover experiências dentro e fora de sala de aula que permitam às crianças vivenciarem processos de mudança de hábitos e alterações no espaço de convivência, tais como reciclagem, utilização consciente de recursos, organização e reaproveitamento de materiais, de modo a valorizar a imaginação e a criatividade como ferramentas de construção de um agir diferente, que possibilite projetar outra realidade;
- Propor espaços de debates sobre artes, mídias e novas tecnologias, de maneira a acolher opiniões e experiências anteriores e externas, procurando expandir as experiências dentro de sala de aula;
- Oportunizar a convergência das habilidades adquiridas na construção de obras visuais, arranjos e peças musicais, números circenses, experimentações cênicas e coreográficas que demonstrem a apreensão do tema tratado, como também possibilitem a vivência das crianças enquanto artistas e público em exposições, mostras pedagógicas, aulas públicas e outras apresentações.

## Metodologia

O projeto será desenvolvido ao longo do ano letivo envolvendo as linguagens artísticas de forma interdisciplinar, trabalhando com “Brincadeiras Cantadas”, “Brinquedos do Folclore”, “Jogos Cooperativos” e “Cantigas de Rodas”. Porém, cada linguagem terá liberdade para organizar a construção dos conhecimentos, promover reflexões e estabelecer conexões a partir da proposta temática. Tudo isso sem perder de vista que o ato de brincar possui diferentes significados e construções, as quais resultam em transformações ao longo do tempo e que, mais do que uma simples atividade infantil, constitui parte essencial da própria condição de ser criança.

Partiremos do pressuposto de que as crianças sejam protagonistas de suas aprendizagens, capazes de criar, recriar e ressignificar práticas lúdicas a partir de diferentes linguagens. A metodologia pedagógica será orientada por uma abordagem prática participativa, reflexiva,

dialógica, crítica e interdisciplinar, baseada na realidade sociocultural do discente. Atentaremos ainda, às práticas pedagógicas inclusivas e multissensoriais, com o objetivo de atender às diversas necessidades, habilidades e interesses das crianças, garantindo que cada uma delas possa explorar, criar e aprender de forma significativa e prazerosa.

Nesse processo, as principais diretrizes incluem:

- Resgate de brinquedos e brincadeiras tradicionais envolvendo pesquisas e vivências, promovendo o valor e a continuidade do patrimônio cultural infantil;
- Reflexão crítica acerca dos brinquedos contemporâneos e a relação com o mercado de consumo;
- Conscientização acerca da importância da vivência das diferentes culturas infantis, tradicionais e contemporânea, para uma formação multicultural da criança;

As atividades práticas serão realizadas em diferentes formatos para atender aos objetivos do projeto e de cada linguagem artística:

- Vivência de jogos que promovam a interação social, o desenvolvimento motor, que trabalhe a expressão corporal e estimule a criatividade;
- Criação de objetos lúdicos utilizando materiais recicláveis, incentivando a criatividade, a sustentabilidade e o trabalho em grupo.
- Dinâmicas que promovem a empatia, o trabalho em equipe e a inclusão social.
- Encontros para compartilhar experiências práticas de brinquedos e brincadeiras, fortalecendo os vínculos entre crianças, famílias e a escola.
- Pesquisa, estudo e debate de autores/as e artistas relacionados à temática do brinquedo e da brincadeira;
- Aulas expositivas, dialógicas e práticas;
- O estudo e a incorporação de estéticas de diversas expressões e manifestações artístico-culturais regionais, nacionais e internacionais às dinâmicas e práticas em sala de aula;
- Uso de materiais midiáticos como: músicas, vídeos, imagens, filmes, entre outros;
- Produção e montagem de exposições, intervenções artísticas e mostras pedagógicas como culminância do processo pedagógico.

Para garantir a participação de todas as crianças, serão adotadas estratégias inclusivas, como:

- Adaptação das atividades para atender às necessidades de alunos com deficiência, Transtorno do Espectro Autista (TEA) e Altas Habilidades/Superdotação;
- Utilização de recursos multissensoriais, materiais acessíveis e estratégias diferenciadas de ensino;

- Valorização das individualidades e potencialidades de cada participante, promovendo uma inclusão.

## **Desenvolvimento**

No ano letivo de 2025, escolhemos explorar a temática brinquedo e brincadeiras tradicionais a partir do título “*Brinquedos e Brincadeiras: Construir, Brincar... Transformar na Arte*”, que propõe um resgate e uma manutenção do universo lúdico infantil tradicional, que tem desaparecido com as transformações do mundo contemporâneo.

Reconhecemos a presente necessidade de promover o resgate dos brinquedos e brincadeiras tradicionais diante desse mundo cada vez mais digital e tecnológico, no qual muitas crianças estão perdendo o contato com as práticas lúdicas que foram transmitidas de geração em geração. Nesse contexto, nosso projeto anual visa sensibilizar e envolver crianças de 5 a 8 anos nos componentes de circo, música, artes visuais, teatro e dança, utilizando essas formas expressivas como ferramentas para preservar a cultura e a identidade de um povo, além de oferecer benefícios significativos ao desenvolvimento infantil.

Queremos, primeiramente, evidenciar o brinquedo ao integrá-lo, juntamente com as brincadeiras, às diversas linguagens artísticas. Embora seja um objeto repleto de possibilidades de significação, como ressalta Brougère (1997), é essencial adotar uma perspectiva crítica, pois o vasto e diversificado mercado de produção e consumo desses objetos é moldado pelo mundo adulto, refletindo seus interesses. “O fabricante ou sujeito que construiu brinquedos neles apresenta imagens que variam de acordo com sua cultura.” (Kishimoto et al., 2005, p.19)

Nessa conformidade, um pensamento crítico relevante ao contexto das crianças sobre o brinquedo será colocado em diálogo, como exemplo, a discussão de como o brinquedo se modifica ao longo dos tempos e os agentes responsáveis por essa mudança. Acreditamos que dentro do universo infantil, tais ações podem preparar as crianças para se tornarem agentes sociais conscientes sobre a cultura adulta que as cercam. Contudo, não significa que o brinquedo irá perder sua totalidade social, seu imaginário preexistente e sua ludicidade, ao contrário, essas características se mantêm tão necessárias quanto às reflexões críticas que desejamos promover.

Para tanto, a escolha do brinquedo e da brincadeira não se resume a possibilitar conhecimentos às crianças, mas também a cultivar atitudes e comportamentos responsáveis em relação à cultura infantil. Para Sarmiento (2002, p. 3), as culturas infantis se definem pela “capacidade das crianças em construir de forma sistematizada modos de significação do mundo e de ação intencional, que são diferentes do mundo dos adultos de significação e ação”.



No que se refere ao resgate das brincadeiras tradicionais, faz necessário, uma vez que a tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano, modificando os brinquedos e brincadeiras.

Se no passado muito distante as crianças dedicavam um tempo maior ao hábito de brincar com os brinquedos e brincadeiras por elas idealizados e/ou herdados dos pais e antepassados, nos dias atuais, estas vem dedicando grande parte do seu tempo aos brinquedos e brincadeiras tecnológicas, que na visão de alguns, apesar de apresentar aspectos positivos, na maioria das vezes inibem a sua criatividade, que fica comprometida pela facilidade que as máquinas e os equipamentos tecnológicos oferecem (MELO, 2016. p.10)

Esse fenômeno ameaça a historicidade de práticas culturais que foram desenvolvidas pela humanidade ao longo dos tempos. Além disso, corre-se o risco de as crianças perderem a própria capacidade de produzir novas culturas de brinquedos e brincadeiras fora do mundo digital.

Diante dessa problemática, a proposta é explorar a diversidade de brincadeiras que integram a cultura popular, pois essas atividades carregam um acervo valioso de saberes infantis, preservando valores sociais e culturais transmitidos ao longo de décadas. Para identificar e caracterizar as brincadeiras tradicionais infantis recorreremos a Cascudo (1984) e Kishimoto (1999 e 2003) que observaram que esses jogos expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época, de transmissão oral, estão sempre em transformação, incorpora novas criações de geração para geração e possuem anonimato e tradicionalidade.

Mediante tais características, apostamos nas atividades lúdicas para estimular novas formas de convivência social, ao mesmo tempo que potencializa o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional das crianças. Essa interação entre os pares é fundamental, pois evidencia a importância e a função dessas atividades na aprendizagem e na conservação da cultura lúdica.

Além do mais, almejamos transcender as fronteiras do ambiente escolar, estendendo à família, na tentativa de provocá-la ao fortalecimento de seus laços por meio do brinquedo e da brincadeira. Acreditamos que momentos de diversão em conjunto permitem que pais e filhos compartilhem experiências, criem memórias afetivas e estabeleçam conexões mais profundas, algo especialmente necessário em tempos de intensa demanda tecnológica e rotinas muitas vezes aceleradas. Além do mais, essas famílias tornam-se colaboradoras na manutenção e construção de novas criações da cultura lúdica.

Almeja-se que, ao final do ano letivo de 2025, tenhamos criado um espaço de apropriação e reelaboração da cultura infantil, contemplando não apenas os processos de produção das culturas infantis contemporâneas, mas também as tradições do brincar, perpassando diferentes tempos e lugares. Dessa forma, buscamos possibilitar, ao mesmo tempo, a continuidade e a renovação dos brinquedos e brincadeiras, na convergência entre passado e presente, analógico e digital.

## **Avaliação**

A avaliação, neste projeto, fundamenta-se nos princípios diagnósticos, formativos e somativos, compreendendo que cada um deles desempenha um papel crucial no desenvolvimento das crianças. Inicialmente, a avaliação diagnóstica permite identificar conhecimentos prévios, interesses e possíveis dificuldades dos estudantes no contexto das diferentes linguagens artísticas (Artes Visuais, Dança, Música, Teatro e Circo). Esses dados iniciais auxiliaram a equipe pedagógica a adaptar as atividades, definindo metas e estratégias de ensino adequadas ao perfil de cada turma.

Ao longo do projeto, adota-se uma perspectiva de avaliação formativa, na qual observações sistemáticas, registros de participação e análises de produções artísticas (desenhos, dramatizações, coreografias, criações musicais, experimentações circenses) fornecem elementos para ajustes contínuos na prática pedagógica. Essa etapa valoriza a interação constante com as crianças, sendo as rodas de conversa, questionários simples e dinâmicas de autoavaliação alguns dos instrumentos que possibilitam acompanhar o envolvimento, o progresso e as necessidades específicas de cada estudante. Além disso, incentiva-se a troca e feedback entre os pares, promovendo o desenvolvimento de uma postura crítica e colaborativa.

Por fim, a avaliação somativa, realizada ao término de cada trimestre, visa sintetizar os avanços obtidos e as principais conquistas dos estudantes. Aqui, são consideradas as produções finais, como apresentações artísticas, exposições de trabalhos visuais ou registros de performances, além de reflexões e autoavaliações sobre os processos vivenciados.

A assiduidade permanece como promoção legal, exigindo ao menos 75% de presença para aprovação. Assim, todo o ciclo avaliativo reforça a centralidade das crianças como protagonistas de seu aprendizado e o compromisso do projeto em promover o desenvolvimento integral, respeitando a singularidade de cada percurso formativo.

## **Competências**

### **Artes visuais**

- Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades, consciência ambiental e cidadania.
- Experimentar o fazer artístico, a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, utilizando diversas ferramentas e novas tecnologias, como áudio visual, sustentabilidade e reciclagem para produção artística.

## Música

- Vivenciar a música ativamente por meio da criação, improvisação, performance e apreciação musical, através de dinâmicas individuais e coletivas que possibilitem o entendimento de elementos como parâmetros sonoros, forma musical, afinação, linha melódica, rítmica, expressão e notação musical.
- Traduzir ideias, narrativas e sensações em movimentações, criações, arranjos e improvisações a partir dos conhecimentos de linguagem musical adquiridos, de modo a materializar sua interpretação do repertório trabalhado.
- Reconhecer diversas manifestações musicais regionais, nacionais e internacionais, de modo a expandir o repertório a partir de vivências trazidas para sala de aula e para além daquele presente na música comercial atual, explorando artistas, estilos e tradições culturais diversas.

## Circo

- Buscar referências de artistas e companhias de circo que têm como valores a sustentabilidade, a reutilização, ressignificação e a reciclagem para que as crianças possam visualizar essa temática dentro da linguagem do circo.
- Criação de personagens com materiais de reutilização para uso em sala de aula com o intuito de apurar a expressividade cênica e o desenvolvimento de dramaturgias em grupo.
- Construir malabares e elementos cênicos com materiais de reutilização para uso em aula e na criação do espetáculo do semestre.
- Experimentar o riso como liberdade de cena, vivenciando a “graça” da história de maneira verdadeira.
- Trazer ou experimentar jogos e brincadeiras que estimulem a atividade física e que desenvolvam atitudes e habilidades funcionais para o circo
- Criar números circenses inspirados em brincadeiras ou jogos tradicionais.

## Teatro

- Expressar a imaginação e a criatividade na vivência com brinquedos e brincadeiras tradicionais, valorizando a originalidade e a inventividade.
- Solucionar os problemas e desafios que surgem na construção de um brinquedo ou em práticas do brincar.
- Resgatar as experiências lúdicas proporcionadas pelos brinquedos e pelas brincadeiras tradicionais.
- Dar explicação sobre a história dos brinquedos e brincadeiras, desvelando suas origens e transformações ao longo do tempo.
- Compreender técnicas básicas de interpretação teatral a partir do brinquedo e da brincadeira tradicional.
- Criar cenas teatrais por meio do domínio dos dispositivos expressão corporal, vocal e emocional/sentimental em sintonia com o mundo do brinquedo e da brincadeira tradicional.
- Identificar elementos da linguagem teatral dentro de um contexto de apresentação cênica a partir da temática proposta.
- Vivenciar a montagem cênica de uma mostra pedagógica de modo interdisciplinar, teatro, literatura, dança, música e circo de acordo com o projeto temático.

## Dança

- Expressar-se e comunicar-se através da arte da Dança;
- Demonstrar conhecimento sobre os elementos históricos, sócio-culturais e técnicos das danças: balé clássico e danças contemporâneas.
- Compreender e identificar o corpo humano e suas relações na anatomia da dança, assimilando com a técnica desenvolvida.
- Reconhecer, identificar e construir processos de composição coreográfica e preparação do corpo para a cena.
- Explorar e conhecer os aspectos do corpo no espaço: níveis, deslocamentos, direções, peso, forma, fluência.
- Trabalhar o processo artístico de coreografias/personagens em desenvolvimento.

## Habilidades

### Artes Visuais

- Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, escultura, modelagem, instalação, vídeo, gravura) fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas.
- Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas que abordam o tema “Brinquedos e Brincadeiras: Construir, Brincar... Transformar na Arte”, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e executar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo com a finalidade de contribuir nas exposições no decorrer do curso e para o acréscimo do repertório imagético, cultural, e a consciência crítica e ambiental dos discentes.

### Música

- Desenvolver a escuta ativa e a percepção rítmica e melódica, assimilando conceitos referentes aos materiais sonoros, forma e caráter expressivo;
- Exercitar o senso rítmico a partir da exploração de recursos do próprio corpo, de instrumentos de percussão e objetos sonoros;
- Reconhecer e explorar as propriedades sonoras dos objetos, sejam estes instrumentos musicais convencionais ou não, assim como as possibilidades de construção e composição sonora a partir desta exploração;
- Refletir sobre os processos de construção de instrumentos musicais em diferentes contextos culturais e períodos históricos, comparando materiais e a construção artesanal com a industrial;
- Examinar diferentes manifestações culturais regionais, brasileiras e internacionais, pesquisando seus/suas artistas, seus ritmos e instrumentos característicos;
- Pesquisar suas próprias raízes culturais, tanto familiares como regionais, resgatando costumes e histórias, de maneira a relacionar os mesmos com as populações estudadas e seus costumes.
- Refletir e debater sobre o impacto social de hábitos e eventos culturais relacionados à música, tais como shows, festivais de música, etc.

## Circo

- Explorar as possibilidades de acrobacia de solo que se identifiquem com contextos da linguagem corporal a fim de representar o tema proposto;
- Criar cenas que façam referência aos artistas pesquisados no projeto utilizando esquetes tradicionais de circo como base para números de humor;
- Criar estéticas que remetem à reciclagem, sustentabilidade e cuidado com o meio ambiente através dos materiais circenses como claves, rola-rola, pratos de equilíbrio, diabolos, aros e bolinhas;
- Permitir experimentações lúdicas e criativas dentro do universo circense para além do corpo-objeto nas suas funções básicas e primordiais ao utilizar ferramentas do teatro físico, palhaçaria e contação de histórias;
- Reforçar os valores cooperativos do circo tradicional através da confecção de malabares, materiais cênicos e figurinos, já que nestes contextos, os artistas são responsáveis por produzir seus próprios materiais também, além de atuarem em cena.

## Teatro

- Executar alongamento muscular-corporal para atividades psicomotoras.
- Explorar o espaço vazio e o corpo neutro encontrando assim potencialidades cênicas poéticas em um contexto teatral.
- Usar a consciência espaço corpórea para estabelecer uma relação assertiva com o espaço a sua volta em um contexto cênico teatral.
- Projetar a voz de forma consistente mensurando os diversos tamanhos dos espaços físicos em que acontece uma cena.
- Desenvolver a percepção da sua ação dramática na relação público/plateia.
- Criar cenas e narrativas orais lúdicas de forma improvisada e espontânea.
- Construir uma ideia de personagem dentro de um contexto de uma apresentação cênica teatral.
- Trabalhar uma relação com o texto conforme ideias de construção de cenas introduzidas no processo de ensaio teatral.

- Identificar as possibilidades que os brinquedos e brincadeiras podem proporcionar ao aprendizado.
- Constatar a necessidade do acesso aos brinquedos e brincadeiras que estimulem a criatividade, imaginação e habilidades sociais, independentemente de serem digitais ou tradicionais.

## Dança

- Explorar enquanto temática “Brinquedos e brincadeiras”, de forma a conscientizar e sensibilizar as crianças em relação aos problemas ambientais, trazendo tais questões de forma lúdica, crítica e reflexiva, articulado com experimentações que possam culminar em células coreográficas.
- Experimentar e analisar diferentes elementos (figurino, cenário, trilha sonora etc.) e espaços para composição cênica e apresentação coreográfica.
- Desenvolver a coordenação motora ampla e fina.
- Praticar a noção do espaço cênico e suas relações com o corpo: lateralidade, níveis (alto, médio, baixo), planos (altura, largura e profundidade), direções, peso, fluência como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.
- Experimentar e analisar o ritmo: tempo, pausa, pulso, contratempo, além disso, será analisada a relação da música com o movimento corporal, ou seja, a musicalidade.
- Percepção Corporal e Memória do Movimento: observa-se aqui as habilidades do/da discente fixar a memória do movimento, a partir da identificação e da assimilação do movimento no seu próprio corpo, na observação das demais crianças dançando uma coreografia.
- Comunicar-se de maneira clara e respeitosa de modo a gerar um espaço de diálogo e crítica construtiva.
- Praticar a criatividade e a improvisação na expressão corporal.
- Exercitar a escuta ativa e a prática coletiva.
- Apreciar e valorizar os próprios trabalhos e os trabalhos realizados pelos colegas.

- Trabalhar a interpretação e a colaboração no processo artístico, através de aulas de ateliê de criação.
- Experimentar movimentos com objetos cênicos para uma melhor adaptação no processo coreográfico.

### **Arte Inclusão**

- Todas as ações descritas acima contemplam a arte inclusiva, ao possibilitar que alunos com deficiência, Transtorno do Espectro Autista (TEA), Altas Habilidades e Superdotação sejam inseridos em um contexto rico em arte-educação. Esse contexto aproxima a arte e a cultura do fazer pedagógico inclusivo, valorizando as diferenças e promovendo práticas pedagógicas multissensoriais, acessíveis e inclusivas. De acordo com Martins (2017), a educação artística inclusiva consiste em desenvolver práticas pedagógicas que favoreçam a participação de todas as crianças, independentemente de suas habilidades ou necessidades, permitindo que cada uma delas expresse suas individualidades.
- As atividades artísticas promovem a diversidade e a inclusão, proporcionando momentos de lazer e aprendizado para todos os envolvidos. Este projeto democratiza o acesso à cultura e às artes, além de fomentar a inclusão social, garantindo que crianças com diferentes habilidades ou necessidades possam participar dessas experiências. A inclusão social por meio das artes é uma questão amplamente discutida e pesquisada em áreas como educação, artes e inclusão social. Nesse contexto, é essencial garantir que todas as crianças tenham oportunidades iguais de acesso e participação em atividades artísticas. Para isso, diversas abordagens e práticas inclusivas foram desenvolvidas e inovadoras com sucesso.

### **Referencial Teórico**

ALMEIDA, F. de S. **A dança em território de gente miúda: dialogias com as múltiplas linguagens infantis**. Pensar a Prática. Goiânia, v. 23, 2020. Disponível em:

<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/59659>. Acesso em 21 de janeiro de 2025.

ARTAXO, I. **Ritmo E Movimento**. São Paulo: Phorte, 2000.

AVOLESE, C. M. **Arte não Europeia: Conexões historiográficas a partir do Brasil**. São Paulo: Estação Liberdade, 2021.

BARBOSA, A. M. **Arte Educação: conflitos / acertos**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Versão Final. Brasília, DF, 2017.

CALABRIA, C. P. B. **Arte, História e Produção**. São Paulo: FTD, 2009.

CLOTILDES, C ; OLIVEIRA, A. **Hip Hop: Cultura, Arte e Movimento no espaço da sociedade contemporânea. IV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2008**. Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador-Bahia-Brasil. Disponível em : <http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14300.pdf>. Acesso em 24 de Janeiro de 2022.

BOURCIER, P. **História da dança no Ocidente**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1987.

DEWEY, J. **Arte como Experiência**. São Paulo, Martins Fontes, 2010.

DUARTE JR, J. F.. **Por que Arte Educação?** Ed. Papyrus, 2009, edição 19º Coleção Agerê.

FARTHING, S. **Tudo sobre Arte**. Campinas: Sextante, 2006.

FAZENDA, I.C.A. (org). **Didática e interdisciplinaridade**. Campinas, Papyrus, 2005.

FERRAZ, M. H. C. de T; FUSARI, M. F. de R. **Arte na educação escolar**, ed 2ª, São Paulo: Cortez, 2006.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FICHER, E. **A necessidade da Arte**. Trad. Leandro Konder, 9ª edição Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

GUARATO, R. **Dança de rua: Corpos para além do movimento**. Uberlândia: Eduf, 2008.

HAAS, J. G. **Anatomia da dança**. São Paulo: Manole, 2011.

Huizinga, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo, 1999.

JANSON, H. W. **Iniciação à História da Arte**. São Paulo: MartinsFontes, 1996.

JAPIASSU, R. **Metodologia do Ensino de Teatro**. 2ª ed. São Paulo: Papyrus, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 6a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

LABAN, R. **Domínio do Movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

LIMA, M. D. Composição coreográfica na dança: movimento humano, expressividade e técnica, sob um olhar fenomenológico. 2006. 90f. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

MARTINS, M. **Didática do ensino da arte**. São Paulo: FTD, 1998.

MELO, A. de L. **Brinquedos e brincadeiras populares versus brinquedos tecnológicos**: uma pesquisa ação. 2016. Graduação em Educação Física. Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2016.

RAFFA, I. **Fazendo Arte com os Mestres**. São Paulo: Editora Escolar, 2007.

REVERBEL, O. **O Teatro na Sala de Aula**. 2 ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1979.

\_\_\_\_\_. **Um caminho do teatro na escola**. São Paulo: Scipione, 1997.

\_\_\_\_\_. **Jogos teatrais na escola:** atividades globais de expressão. São Paulo: Scipione, 2003.

SPOLIN, V. **Improvisação para o teatro.** Trad. Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SAMPAIO, F. **Ballet Essencial.** 3.ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2004.

SARMENTO, M. J. Imaginário e Culturas da Infância. In: Projeto POCTI/CED/ 49186. As marcas dos tempos: a Interculturalidade nas Culturas Infantis. Universidade do Minho, 2002.

SOUZA, J. S. de. **Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis.** 2019. 471f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2019.

VIEIRA, D. F.. Hip Hop Dance : Vocabulário poético e possibilidades de criação, 2018. Trabalho de Conclusão de Curso; (Graduação em Licenciatura em Dança) - Universidade Federal de Pelotas.

VIGOTSKI, L.S. **Imaginação e Criação na Infância.** Expressão popular, 2018.

\_\_\_\_\_. **A Formação Social da Mente:** O desenvolvimento dos Processos psicológicos superiores. Trad. Jose Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Aleche. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.