



GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
MUNICÍPIO DE SANTO ANTÔNIO DE PÁDUA  
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



Aluno: \_\_\_\_\_  
Escola: \_\_\_\_\_  
Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Ano de Escolaridade: 1º ano  
Professor (a): \_\_\_\_\_ Disciplina: Artes

## Semana 43: 13 a 17 de dezembro de 2021.

**Conteúdo(s) desenvolvido(s):** Atividade integrada ao projeto semestral;

Arte com material de sucata

**Motiva-se! Aprenda!** <https://www.youtube.com/watch?v=G8Ak3ozPekQ>

Projeto: Por onde andei com os livros viajei.

### EXPRESSÃO MUSICAL.

A IMPORTÂNCIA DA EXPRESSÃO MUSICAL SE ENCONTRA, PRECISAMENTE, NA SUA CAPACIDADE EDUCATIVA, JÁ QUE MÚSICA É UMA FORMA DE CULTURA E DE COMUNICAÇÃO. POR MEIO DA MÚSICA, A CULTURA É TRANSMITIDA DE GERAÇÃO A GERAÇÃO E É CONSTITUÍDA EM UMA LINGUAGEM POR MEIO DA QUAL É POSSÍVEL EXPRESSAR SENTIMENTOS E VIVÊNCIAS. DESSA FORMA, A EXPRESSÃO MUSICAL CONTRIBUI PARA O DESENVOLVIMENTO PLENO DOS INDIVÍDUOS, PORQUE PERMITE QUE TANTO CRIANÇAS QUANTO ADULTAS DESENVOLVAM OS SEUS SENTIDOS E A SUA SENSIBILIDADE MUSICAL, AO MESMO TEMPO EM QUE CANALIZAM AS SUAS EMOÇÕES.

ISSO DITO CONVIDO A TODOS PARA ASSISTIR UTILIZANDO O SENTIDO AUDITIVO, A HISTÓRIA **PEDRO E O LOBO** (SERGEI PROKOFIEV), UMA FÁBULA, CLASSICA DA LITERATURA INFANTIL, ONDE OS PERSONAGENS SÃO REPRESENTADOS POR INSTRUMENTOS MÚSICAIS ERUDITOS:

PEDRO – INSTRUMENTOS DE CORDAS (VIOLA, VIOLINO, VIOLÃO CELO).

LOBO – TROMPAS

PASSARINHO – FLAUTA

PATA – OBOÉ

AVÔ – FAGOTE

CAÇADORES – TIMBALE

GATO - CLARINETE

### ATIVIDADE

1- RETIRE DO TEXTO O NOME DOS INSTRUMENTOS ABAIXO:



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



2- ESCREVA DE ACORDO COM O TEXTO. ESCREVA O NOME DOS INSTRUMENTOS QUE REPRESENTAM OS PROTAGONISTA DESSA FÁBULA:

PEDRO - \_\_\_\_\_ LOBO - \_\_\_\_\_  
AVÔ - \_\_\_\_\_ PATA - \_\_\_\_\_  
CAÇADORES - \_\_\_\_\_ PASSARINHO - \_\_\_\_\_

3- AGORA É A SUA VEZ! VAMOS CONSTRUIR UM INSTRUMENTO MUSICAL A PARTIR DE SUCATA. ESCOLHA UM DELES ABAIXO E MÃOS A OBRA.



4- DEPOIS DE CONSTRUIR SEU INSTRUMENTO MUSICAL, APROVEITE O ESPAÇO ABAIXO E DESENHE-O:

