SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

Imagem, palavra em movimento – *stop motion*

Objetivos de aprendizagem

* Criar musicalmente a partir da palavra.
* Realizar pesquisas sonoras e imagéticas.
* Ampliar os conhecimentos sobre a fotografia.
* Experimentar processos de gravação de áudio e vídeo em equipamentos não profissionais.
* Criar personagens conectados com as suas inquietações.
* Dramatizar cenas de histórias.
* Criar falas e sonoplastia para suas produções.

Número de aulas: 4

Objetos de conhecimento/Habilidades

Esta sequência didática propõe uma relação entre teatro, música e artes visuais, por meio da experimentação de diferentes formas de expressão artística pelos alunos, que farão uma criação coletiva. Nossa proposta é poder aproximar as práticas escolares dos processos de criação artística, construindo com os alunos uma leitura e uma interpretação fiel do papel do artista em nossa sociedade. Neste momento, você, professor, tem uma função importante, que é organizar os processos de modo que os alunos possam aproveitar o máximo da experiência e conhecer novas formas de dar voz à sua palavra, criando um diálogo mais harmônico e sintônico entre a arte e a vida.

Arte

Unidade temática: Música

Objeto de conhecimento: Contextos e práticas

Habilidade (EF15AR13) Identificar e apreciar diversas formas e gêneros de expressão musical, tanto tradicionais quanto contemporâneos, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.

Arte

Unidade temática: Teatro

Objeto de conhecimento: Elementos da linguagem

Habilidade (EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

Arte

Unidade temática: Artes integradas

Objeto de conhecimento: Processos de criação

Habilidade (EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

AULA 1

Objetivos específicos de aprendizagem

* Conhecer o trabalho da dupla Palavra Cantada, formada por Sandra Peres e Paulo Tatit, e as personagens de animação Pauleco e Sandreca, criadas com base na dupla de artistas (as imagens podem ser encontradas no Livro do Estudante, página 18).
* Conhecer o trabalho da artista Mariana Caltabiano, estudos das personagens Gui, Cróquete e Róquete Spaniel do desenho animado *Gui & Estopa*, 2014 (as imagens podem ser encontradas no Livro do Estudante, páginas 26 e 27).
* Perceber a relação entre a imagem e a música.

Recursos didáticos

* Lápis de cor
* Papel sulfite A4 (dobrado em quatro partes, isto é, dobrado ao meio e depois ao meio novamente), duas folhas por aluno
* Canetas hidrocor
* Cartolinas brancas (aproximadamente 10 folhas)
* Dispositivo móvel ou outro equipamento disponível para reprodução de sons
* Dispositivo móvel ou outro equipamento disponível para gravação de som e imagem

Encaminhamento

**Momento 1** – Inicie a aula projetando imagens e músicas da dupla Palavra Cantada, sugeridos no Livro do Estudante. Pergunte à turma quem conhece essa dupla e quem sabe cantar alguma música dela. Apresente os artistas, troque informações com os alunos e explore seus conhecimentos prévios. Escolha uma das faixas mais conhecidas por eles e proponha um canto coletivo e espontâneo.

**Momento 2** – Apresente as imagens dos estudos de personagens de Mariana Caltabiano, *Gui & Estopa*, 2014, e discuta com os alunos as características desses desenhos. Um roteiro de perguntas pode ajudar a dar corpo à conversa: “Quais são as principais características dos personagens?”, “Com que material os desenhos são feitos?”, “Este desenho tem cor como um elemento importante?”, “O que vocês notaram de mais expressivo nestes desenhos?”.

**Momento 3 –** Com os alunos em roda, proponha que façam um levantamento de temas que eles gostariam de trabalhar. Chame a atenção para temas, como direitos das crianças e dos adolescentes, preservação e proteção do planeta, a importância do brincar na educação; enfim, liste na lousa todos os temas que surgirem. Em seguida, proponha a eles que se organizem em grupos de até seis alunos; eles devem atribuir um nome ao seu grupo de trabalho. Escreva na lousa o nome dos grupos, e cada um deve escolher um dos temas que vocês elegeram.

**Momento 4** – Proponha aos alunos a realização de um cartaz com a cartolina, utilizando os materiais que desejarem. Nele devem constar o nome do grupo, o tema escolhido e uma justificativa da escolha desse tema. Depois de pronto o material, cada grupo deve escolher um canto para colar seu cartaz, e será neste canto que eles poderão trabalhar durante a atividade. Garanta que cada grupo tenha seu lugar, pois isso vai ajudá-los na organização da proposta.

**Momento 5 –** Distribua as folhas de papel sulfite e os materiais disponíveis, e cada grupo deve começar a desenhar os personagens de sua história. Lembre a eles que a folha foi dividida em quatro partes; então, eles devem desenhar esses personagens em quatro estados diferentes, por exemplo: triste, feliz, chorando, rindo, pensativo, cansado, feliz etc. Após essa explicação, anuncie aos grupos que as histórias têm de tratar do tema escolhido e que ela terá personagens e uma trilha sonora. O desafio maior nesta atividade é que tanto a trilha sonora quanto os personagens têm de ser criados por eles, então garanta um tempo para os grupos trabalharem.

**Momento 6 –** Enquanto os alunos desenham e tomam decisões em grupo, você pode circular pela sala de aula e auxiliá-los individualmente ou mediar alguma questão ou conflito nos grupos. Ao terminarem, peça a cada grupo para colar os desenhos dos personagens ao lado dos cartazes.

**Momento 7 –** Como tarefa de casa, peça aos alunos que procurem em casa e tragam para a escola todos os materiais que julgarem necessários para realizar um exercício de cena e som. Você pode sugerir a construção de duas Caixas de Cena: uma com objetos e acessórios para a dramatização e outra para a realização da sonoplastia. Exemplifique com alguns objetos, como óculos, sapatos, chapéus, luvas, flores de plástico, perucas, peças de vestuário feminino e masculino, chocalhos, cascas de coco, bastões de madeira, pedaços de conduíte ou canos plásticos, tampas de panela, apitos e buzinas. Eles terão muitas possibilidades de trazer o que acharem oportuno para o grupo.

AULA 2

Objetivos específicos de aprendizagem

* Dialogar com os colegas sobre suas produções buscando sentidos plurais.
* Experimentar a improvisação e a criação coletiva.
* Desenvolver uma sonoplastia para a cena teatral.

Recursos didáticos

* Retalhos grandes de tecido liso ou estampado (1 m × 1 m)
* Rolos de papel crepom de cores variadas: vermelho, azul, preto, branco, verde, amarelo, entre outras
* Caixa com acessórios e objetos de cena: óculos, sapatos, chapéus, luvas, flores de plástico, perucas, peças de vestuário feminino e masculino, entre outras coisas
* Caixa com objetos sonoros: chocalhos, cascas de coco, bastões de madeira, pedaços de conduíte ou canos plásticos, tampas de panela, apitos, buzinas, entre outros
* Dispositivos móveis para gravar as apresentações

Encaminhamento

**Momento 1** – Inicie a aula organizando os alunos em uma grande roda e deixando que eles apresentem tudo o que trouxeram; procure utilizar duas caixas diferentes para organizar esses objetos: uma caixa para a sonoplastia e outra para os acessórios de cena.

**Momento 2** – Cada grupo deve voltar para o seu canto e discutir entre si as cenas e a organização da sua apresentação. Lembre os alunos que eles terão de dividir os componentes do grupo em diferentes funções: os que interpretam, os que fazem a sonoplastia, os que dirigem, os que produzem a cena. Novamente aqui temos o momento em que você, professor, pode circular pela sala de aula e auxiliar os alunos individualmente ou mediar alguma questão ou conflito nos grupos.

**Momento 3 –** Procure garantir um tempo para os grupos trabalharem; à medida que eles estiverem com as ideias mais alinhadas, libere o acesso às caixas, para que também façam suas escolhas de objetos de cena e as sonoridades necessárias. Nesta etapa do trabalho sua presença é indispensável, e ela vai garantir a autonomia nas decisões dos grupos.

**Momento 4** – Ao finalizarem suas produções, organize uma ordem de apresentações e garanta que, à medida que cada grupo se apresenta, os demais se organizem para assistir à apresentação. Aqui, professor, é fundamental que seja realizado um combinado com todos os alunos quanto ao silêncio durante as apresentações, o respeito pelos colegas, as atitudes de cooperação durante as apresentações e posturas de estímulo e prestígio ao trabalho, como aplausos e manifestações de carinho ou respeito.

**Momento 5 –** Durante as apresentações é recomendável que você ou os alunos gravem todas elas, para que depois vocês possam ver juntos. Ao final das apresentações, organize uma grande roda com todos os alunos e comentem suas apresentações, mesmo que haja cenas que precisem ser repensadas ou refeitas. Procure ser propositivo com os alunos, de modo que eles entendam a importância de “errar” para poder “acertar” ao ter seu trabalho devidamente avaliado.

AULA 3

Objetivos específicos de aprendizagem

* Dialogar com os colegas sobre a produção da cena buscando sentidos plurais.
* Experimentar a criação de personagens tridimensionais em massa de modelar.
* Criação de personagens e de cenários para o desenvolvimento do trabalho.

Recursos didáticos

* Massa de modelar de diferentes cores: azul, amarela, preta, vermelha, rosa, branco, marrom, verde, entre outras
* Caixas de papelão de 50 × 40 × 35 cm (uma caixa para cada dois grupos)
* Tinta guache preta e branca
* Pincel tipo trincha e rolinhos de espuma para pintura
* Diversos tipos de palito e pazinhas de sorvete
* Dispositivos móveis (máquina fotográfica, aparelho celular, *tablet*) para fotografar quadro a quadro das montagens
* Caixa com objetos sonoros: chocalhos, cascas de coco, bastões de madeira, pedaços de conduíte ou canos plásticos, tampas de panela, apitos, buzinas, entre outros

Encaminhamento

**Momento 1** – Inicie a aula com cada grupo em seu canto; peça-lhes que retomem os desenhos de personagens e que discutam, no grupo, quais são os personagens que melhor funcionam na proposta e quais eles vão utilizar para fazer o *stop* *motion*. Conte aos alunos que a tradução da expressão *stop* *motion* é quadro a quadro. Essa técnica de animação é conhecida e muito usada e, para realizá-la, eles precisarão também de uma máquina fotográfica, ou de um celular, um computador ou um *tablet*.

**Momento 2** – Cada grupo em seu canto vai discutir entre si as cenas, os cenários, os personagens que terão de criar e a trilha sonora que terão de desenvolver. Monte uma mesa ou bancada com todos os materiais disponíveis e vá organizando grupo por grupo para poder se servir dos materiais e iniciar o trabalho. Caberá a você recortar a caixa de papelão no sentido transversal nas laterais; assim cada grupo fica com um cenário bem firme e definido para criar suas cenas. Esse “triângulo” em que a caixa vai se transformar deve ser pintado pelos alunos de preto ou de branco na sua face interna, garantindo um fundo infinito para as fotografias quadro a quadro.

**Momento 3 –** Procure garantir um tempo para os grupos trabalharem. Enquanto eles estiverem produzindo, circule pela sala de aula e auxilie-os individualmente ou medeie alguma questão ou conflito nos grupos.

**Momento 4** – Ao finalizarem suas produções, organize uma ordem para que os grupos já possam testar as fotos dos personagens em seus cenários; as trilhas sonoras poderão ser apresentadas ao vivo, o que torna os trabalhos mais instigantes. Oriente cada grupo a fazer as marcações das cenas, e alguns ensaios serão bem-vindos para que os alunos se organizem com os tempos entre as fotos e a mudança na posição dos personagens.

**Momento 5 –** Oriente os alunos a utilizar o encontro de hoje para afinar todos os detalhes dos cenários de seus *stop motions*.

AULA 4

Objetivos específicos de aprendizagem

* Fazer as fotos cena por cena, para a montagem do *stop motion*.
* Experimentar a improvisação e a criação coletiva.
* Utilizar programas de edição para a finalização do trabalho.

Recursos didáticos

* Cenário – fundo infinito
* Personagens criados com massa de modelar
* Caixa com objetos sonoros: chocalhos, cascas de coco, bastões de madeira, pedaços de conduíte ou canos plásticos, tampas de panela, apitos, buzinas, entre outros, para realizar a trilha sonora ao vivo
* Dispositivos móveis ou câmeras digitais para fotografar as cenas
* Computador ou *tablet* para fazer a edição dos trabalhos
* Equipamento para projetar os filmes de animação

Encaminhamento

**Momento 1** – Inicie a aula com os alunos organizados em uma grande roda, deixando que eles explicitem suas ansiedades e dúvidas quanto à produção do trabalho; procure explicar passo a passo tudo o que vai acontecer; esclareça as dúvidas dos alunos e garanta que todos estejam seguros de seu trabalho.

**Momento 2** – Mostre a eles alguns *stop motions* pesquisados na internet e feitos por alunos da idade deles; isso pode ajudá-los a visualizar tudo o que vai acontecer. Realize uma volta pelos grupos mostrando os personagens e deixando que os alunos falem de seus projetos. Tudo esclarecido, é hora de pôr as mãos na massa!

**Momento 3 –** Procure garantir um tempo para os grupos trabalharem; à medida que eles estiverem com as ideias mais alinhadas, libere o acesso às caixas para que também façam suas escolhas de objetos de cena e as sonoridades necessárias. Nesta etapa do trabalho sua presença é indispensável, e ela vai garantir a autonomia nas decisões dos grupos. Circule entre eles e se faça presente sempre que necessário.

**Momento 4** – À medida que os grupos finalizarem as etapas de fotografar as cenas, oriente a etapa de edição das imagens; aqui você poderá recorrer a uma série de programas e de aplicativos de edição disponíveis na internet. Escolha aquele com que que você se familiarizar mais e comece a fazer com cada grupo o processo de resgate e edição das imagens. Possibilite que o grupo tenha esse momento reservado com você e verifique se aprovam o resultado final. Em muitos momentos, os alunos acabam operando esses programas e aplicativos melhor que os adultos, então abra espaço para eles.

**Momento 5 –** Após a finalização das edições, prepare a sala de aula para uma sessão de cinema de animação. Monte uma plateia com as cadeiras, providencie a pipoca e o equipamento para os alunos assistirem às animações realizadas por todos os grupos. Lembre-se de que as trilhas sonoras têm de ser feitas ao vivo; nesse caso, os alunos responsáveis pelas trilhas em cada grupo têm de estar a postos para esse momento.

**Momento 6 –** Avalie com os alunos os resultados dessa experiência e, se eles estiverem de acordo, convide a comunidade escolar para uma sessão de cinema de animação com música ao vivo, no fim de semana. Pondere com a equipe de gestão da escola a viabilidade desse evento e convide as famílias e os amigos dos alunos para prestigiar esse momento tão especial.

**Acompanhamento das aprendizagens**

Para aferir as aprendizagens dos alunos, é importante estar atento a aspectos de relevância nas diferentes etapas do processo:

* Observe os alunos em cada uma das atividades propostas.
* Faça uma análise do conjunto das produções e dos processos dos alunos.
* Crie uma planilha de acompanhamento individual dos alunos e, a cada encontro, faça uma anotação de seu desenvolvimento no decorrer da atividade; neste caso crie um ou mais campos de avaliação da produção coletiva.
* Ao realizar as rodas de conversa, observe os processos de cada um, verificando se houve apropriação da linguagem oral para fazer comentários sobre as obras observadas.
* Um momento importante para avaliarmos se os alunos aprenderam os conteúdos ensinados são as rodas de apreciação dos trabalhos. Observe e ouça muito bem as contribuições e percepções dos alunos.
* Em suas observações, verifique se os alunos:

1. Exploraram outras formas de enquadramento em suas composições de desenho e fotografia.
2. Investigaram seus objetos de estudo com olhar atento e detalhista.
3. Realizaram os exercícios sonoros com base nas consignas de cada exercício.
4. Experimentaram e improvisaram o suficiente para adquirir percepções sobre as competências e habilidades.
5. Conseguiram fazer uso dos materiais disponíveis de forma autoral e autônoma.
6. Exploraram meios e suportes de modo consciente e perceptivo.

Após o fechamento das etapas do processo, peça aos alunos que avaliem o próprio desempenho.

Autoavaliação

Esta modalidade de avaliação é muito oportuna para você observar como os alunos identificam seus processos de aprendizagem e têm consciência deles, e é também muito eficiente para você confirmar suas análises avaliativas. Algumas perguntas podem ajudá-lo na orientação deste processo:

* O que você considera que aprendeu nessas aulas?
* De qual atividade você mais gostou? Por quê?
* O que você descobriu sobre criação de personagens?
* Como foi para você criar a trilha sonora de uma animação?
* Como foi para você ver a sua animação pronta?
* Em qual ou em quais etapas do processo você mais aprendeu coisas? Indique onde e o quê.

|  |
| --- |
| **Ampliando conhecimentos**  <[<http://palavracantada.com.br/>](http://palavracantada.com.br/)>  <[<http://brasilstopmotion.com.br>/](http://brasilstopmotion.com.br/)>  <<https://iguinho.com.br/jogos-gui-estopa.html>> |