SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

Pule três casas e chegue ao museu de arte contemporânea

Objetivos de aprendizagem

* Conhecer algumas instituições culturais brasileiras, propiciando a ampliação do repertório dos alunos.
* Criar jogos que viabilizem a aprendizagem dos alunos de forma lúdica e reflexiva.
* Identificar o patrimônio material brasileiro e seus espaços culturais.
* Reconhecer o patrimônio brasileiro material e imaterial e a importância de sua preservação para a construção da identidade cultural.

Número de aulas: 2

Objetos de conhecimento/Habilidades

Esta sequência didática propõe visitas virtuais a alguns espaços culturais brasileiros a fim de que os alunos vivenciem essas experiências *on-line* e ao mesmo tempo conheçam esses importantes acervos responsáveis pela memória e pela história das artes no Brasil. Além da interação que essas visitas podem gerar, pretendemos que professores e alunos sintam-se estimulados a conhecer com sua família alguns desses locais, pelo menos os que estiverem instalados em sua cidade. Outro campo em que esta sequência didática pretende atuar é na construção de jogos de tabuleiro, para que os alunos, de maneira lúdica e reflexiva, possam aprimorar seus conhecimentos e ampliar seus repertórios sobre os patrimônios materiais brasileiros.

Arte

Unidade temática: Artes visuais

Objeto de conhecimento: Sistemas da linguagem

Habilidade (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).

AULA 1

Objetivos específicos de aprendizagem

* Conhecer diferentes instituições culturais e museus brasileiros.
* Identificar acervos e apropriações artísticas que acontecem nesses espaços responsáveis pela guarda e apresentação desses patrimônios materiais e imateriais.
* Experimentar a navegação em *sites* que propiciam visitas virtuais a instituições culturais.

Recursos didáticos

* Acesso à internet
* Equipamentos eletrônicos, computador e projetor de imagens (1 para cada grupo de quatro alunos)
* Fichas de papel de 15 × 21 cm (3 por aluno)
* Canetas hidrocor, lápis de cor ou gizes de cera de cores variadas
* Cópia da lista de espaços culturais e seus endereços de acesso para visitas virtuais, fornecida por você (1 lista para cada grupo de 4 alunos)

Encaminhamento

**Momento 1** – Inicie a aula com uma roda de conversa com os alunos. Pergunte a eles quem já participou de jogos de realidade virtual; ouça os relatos de experiência e explore todos os detalhes de navegação e de percepção que têm sobre essa experiência. Você pode ainda aproveitar este momento de escuta para identificar o número de estudantes que ainda não vivenciou essa prática; assim, poderá organizar grupos de trabalho mistos, entre alunos com diferentes graus de experiência virtual.

**Momento 2** – Você poderá identificar agora quem são os alunos que poderão ajudar na organização dos grupos e na navegação dos *sites* das instituições onde as visitas virtuais vão acontecer. Converse com os alunos e conte a eles quais são os desafios desta aula; anuncie a importância de eles conhecerem esses espaços culturais e artísticos e informe-os que, nesse momento, a visita virtual pode ser o primeiro passo para conhecerem esses ambientes fisicamente.

**Momento 3 –** Organize uma projeção de imagem e acesse o *site* de uma das instituições que oferecem essa opção (no final deste material, você encontrará uma lista de *sites* que possibilitam as visitas virtuais). Você pode selecionar os que achar mais apropriados para os seus alunos ou, ainda, utilizar as referências de locais indicados no Livro do Estudante, páginas 92 a 94. Instalado o equipamento e escolhida a instituição cultural, comece a navegar projetando as imagens de modo que todos os alunos acompanhem esse momento de navegação e experimentação *on-line*. Essa ação coletiva vai situar os alunos e contribuir para que eles adquiram conhecimento para quando forem realizar tal atividade individualmente.

**Momento 4** – Feita a primeira navegação coletiva, organize grupos de trabalho, lembrando-se de colocar alunos mais experientes em navegação *on-line* com os menos experientes, sem estabelecer hierarquias que prejudiquem a interação e a autoestima dos estudantes que ainda possuem menos conhecimentos para a atividade. Explique-lhes que se trata de um processo em que todos podem aprender e se desenvolver, tornando o trabalho mais colaborativo. Organize cada grupo com um equipamento já ligado e conectado à internet e distribua a lista com os endereços eletrônicos para eles escolherem para onde “vão viajar“. Garanta um tempo de pesquisa e de navegação para os grupos e circule pelo ambiente para ajudar no que for necessário.

**Momento 5 –** Agora que todos já se familiarizaram com as visitas, distribua as fichas, um conjunto de três por aluno, e as canetas hidrocor. Peça que numerem as fichas de 1 a 3 e permita que eles escolham a cor com a qual desejam anotar as informações sobre cada uma das três instituições na ficha correspondente. Reitere em sua fala que, dentre todas as instituições visitadas, eles terão de escolher as três prediletas, para preencher as fichas e responder às seguintes questões: “Que tipo de atividade artística e cultural acontece nessas instituições?”, “Há quantos anos cada uma dessas instituições foi criada?”, “Em que cidade e em que estado essas instituições estão situadas?”, “Que tipo de acervo essas instituições guardam? (Saiba que apenas os museus possuem acervos)”, “Quais trabalhos visitados vocês gostariam de ter em sua casa? Por quê?”, “Por que dentre tantas outras você e seu grupo escolheram essas três instituições como as prediletas?”, “O que vocês mais gostaram de ver nessas instituições?”.

**Momento 6 –** À medida que os alunos forem acabando, peça a eles que entreguem as fichas preenchidas. Você deve guardá-las, uma vez que farão parte da construção do jogo de tabuleiro – a próxima tarefa dos alunos. Recolha todas as fichas após o término da atividade. Se algum grupo precisar de mais tempo, verifique como você pode ajudar ou garantir mais prazo até que conclua a atividade.

**Momento 7 –** Recolhidas as fichas, peça aos alunos que ajudem você a separá-las em dois grupos: instituições culturais ou museus e por estado ou cidade. Separadas as fichas, observe com eles o que mais predominou nas escolhas e onde as instituições de que eles mais gostaram estão localizadas, quais são os acervos (no caso dos museus), obras e atividades desenvolvidas; enfim, trace com eles um perfil das escolhas feitas. Anuncie que as fichas separadas ficarão com você, pois na aula seguinte eles montarão um jogo de tabuleiro com as fichas construídas por eles nesse encontro.

AULA 2

Objetivos específicos de aprendizagem

* Experimentar as práticas dos jogos de tabuleiro associados à aprendizagem de novos conhecimentos.
* Construir um tabuleiro em que todas as instituições culturais estudadas possam fazer parte das etapas do jogo.
* Criar um jogo colaborativo em que mais alunos possam aprender sobre instituições culturais e museus brasileiros.

Recursos didáticos

* Gizes de lousa e/ou gizes escolares de cores variadas
* Apagador de lousa e/ou apagador escolar
* Fotografias das instituições culturais que fizeram parte das visitas virtuais (cópia ou impressão colorida, se possível, em tamanho A4)
* Rolos de fita-crepe
* Fichas produzidas pelos alunos na aula anterior
* Cartões ou papel para registrar as perguntas das jogadas, com 15 × 21 cm (aproximadamente 15)
* Dados para sorteio dos jogadores (2 dados)
* Latas de alumínio revestidas ou pintadas de cores diferentes (Elas serão as peças ou peões para fazer marcações durante o jogo (5 latas, uma para cada grupo.)
* Fita adesiva para revestir as latas ou guache misturada com cola branca para pintá-las (5 cores diferentes, uma para cada lata)
* Folha de papel sulfite A4 (10 folhas)
* Canetas hidrocor, lápis de cor ou gizes de cera de cores variadas

Encaminhamento

**Momento 1** – Inicie a aula com os alunos em roda; retome as fichas da aula anterior e faça a associação com a foto da instituição correspondente, separe todos os conjuntos. Proponha aos alunos que as fotos e as fichas correspondentes sejam coladas, uma a uma, na parede da sala de aula, de modo que todos possam visualizar as instituições e suas características. Esse panorama de imagens e descrições será o conteúdo do jogo de tabuleiro que os alunos estão desafiados a construir.

**Momento 2** – Ainda em roda, mostre alguns exemplos de tabuleiros aos alunos e converse com eles sobre um formato mais adequado para criar o jogo das instituições estudadas e quais as regras que eles precisam criar para poder jogá-lo. Nesse momento, cada grupo escolhe um representante, que fará as anotações na folha de papel sulfite das decisões do coletivo. As decisões coletivas são: número de casas, quantidade de jogadores, tempo de duração da partida, definição das regras, quando o jogador pode ser desclassificado, quando o jogo acaba, como reconhecer o ganhador. Essas são regras e combinados importantes que devem ser definidos antes do início das partidas. Acompanhe todas as discussões dos grupos, orientando os alunos a tomar as decisões que viabilizarão o jogo.

**Momento 3 –** Finalizados os combinados e criadas as regras, cole na parede da sala de aula uma folha contendo os combinados e outra folha com as regras. Repasse com os alunos todos os itens para que avaliem se não falta nada para que o jogo aconteça.

**Momento 4** – Organize uma visita dos alunos ao pátio da escola, para decidir qual é o melhor espaço para desenhar o tabuleiro no chão. A ideia é que esse tabuleiro seja desenhado com o giz de lousa e que os alunos possam jogar caminhando sobre as casas. Escolhido o local, inicie com os alunos o desenho das casas do tabuleiro; procure orientá-los quanto ao tamanho das casas e o formato do tabuleiro, respeitando as decisões prévias do coletivo. Caso haja necessidade de apagar as linhas, utilizem os apagadores para fazê-lo. Essa atividade pode contar com outros componentes dos grupos de alunos, que podem se revezar na tarefa de desenhar o tabuleiro. Outro grupo deve fazer as colagens das fotografias em algumas casas já desenhadas. À medida que o jogo for testado, as fotos das instituições podem também mudar de local. Oriente os alunos a fazerem anéis com a fita-crepe e a colá-los na parte de trás das fotos. Isso permite que a foto seja descolada e colada em outro local sem prejuízo da imagem. Paralelamente a essa tarefa, outro conjunto de alunos pode encapar as latas com a fita adesiva colorida ou pintá-las com guache e cola branca (isso requer antecedência para secar). Cada lata ficará de uma cor e serão utilizadas no jogo.

**Momento 5** – Organize novamente uma roda com os alunos, para checar se todos os elementos necessários para o jogo estão prontos: tabuleiro desenhado, dados separados, peças de lata colorida, regras e combinados prontos, alunos divididos em grupos das mesmas cores das latas revestidas, imagens das instituições e as fichas descritivas separadas, fotos das instituições coladas nas casas do tabuleiro, cartões ou papéis de 15 × 21 cm para as perguntas das jogadas.

**Momento 6** – Agora o jogo já está quase pronto. Retome com os alunos as imagens e as fichas dos descritivos das instituições e peça que comecem a criar as perguntas que orientarão as jogadas. Sugira aos alunos que completem algumas perguntas, por exemplo: “Qual é a cidade em que podemos encontrar a instituição cultural ou o museu chamado Auditório Ibirapuera?”, “Onde é realizado o Festival de Parintins?”, “O Museu Oscar Niemeyer fica em qual cidade?”.

Em seus grupos, os alunos podem retomar as fotos e as fichas com as descrições das instituições culturais e criar as perguntas. Depois que você as checar, eles podem escrever cada uma em um cartão de cor diferente, para integrar as perguntas do jogo de tabuleiro.

**Momento 7** – Organize com os alunos uma primeira rodada para testar se tudo está funcionando ou se há algumas correções ou ajustes que precisam ser feitos. Permita que os próprios alunos façam essas avaliações. Você pode sugerir que eles olhem para as etapas do jogo, mas devem propor as próprias correções. Quando tudo estiver pronto, aproveitem o horário do recreio e convidem alunos de outras turmas para jogar com os grupos. Esse jogo pode ficar desenhado no local escolhido por alguns dias, assim mais alunos poderão jogar e aprender sobre as instituições culturais no horário do recreio, além de deixá-lo mais divertido.

**Acompanhamento das aprendizagens**

Para aferir as aprendizagens dos alunos, é importante estar atento aos 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.
* Ao realizar os momentos de conversa, observe os processos de cada um, verificando se houve apropriação da linguagem oral ao fazer comentários sobre as imagens observadas.
* Observe as sequências de trabalhos dos alunos e se elas apresentam conhecimentos agregados ao processo.
* Identifique os conteúdos ensináveis e se houve aprendizagem garantida dos alunos.
* Fique atento para checar se os objetivos de cada sequência didática foram atingidos no tempo proposto por você.
* No caso desta proposta, avalie a produção em grupo dos alunos e como eles produziram coletivamente para criar e jogar o jogo de tabuleiro das instituições culturais.
* Procure avaliar as percepções dos alunos no momento das visitas virtuais, observando se eles conseguiram acompanhar as navegações e conhecer esses espaços.
* Em suas observações, verifique se os alunos:

a) Exploraram outras formas de representação e posturas diante de museus e instituições culturais.

b) Realizaram os exercícios e as propostas com toda competência e empenho na atividade.

c) Conseguiram fazer uso dos materiais disponíveis de forma autoral, autônoma e coletiva.

d) Enfrentaram desafios e encontraram soluções para os problemas apresentados coletiva e individualmente.

e) Os alunos apresentaram espírito colaborativo ao produzir um jogo coletivo.

Autoavaliação

O momento da autoavaliação é importante para que você e os alunos possam conversar sobre o aproveitamento individual e coletivo, as dificuldades e as necessidades de superar certos desafios; por esse motivo, é fundamental que ela aconteça. Algumas perguntas podem ajudá-lo na orientação deste processo:

* O que você considera ter aprendido nessas aulas?
* Qual a instituição que você mais gostou de visitar virtualmente? Por quê?
* Como foi para você produzir e organizar um jogo para ser jogado por você e por outros alunos?
* Como foi para você conhecer virtualmente lugares que você nunca visitou antes?
* Você avalia que o jogo de tabuleiro ajudou você a aprender sobre instituições culturais e museus brasileiros?
* Qual foi o maior desafio ao criar este jogo de tabuleiro?
* Indique se alguma coisa lhe desagradou no decorrer deste trabalho.

|  |
| --- |
| **Ampliando conhecimentos**  Sites para pesquisa  <<http://eravirtual.org/>>  <<http://www.inhotim.org.br/visite/tour-virtual/>>  <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/partner/masp>>  <<http://www.tourtrips360.com/brasil/tour-virtual-360-fundacao-ibere-camargo-poa.html>>  <<http://www.museuimperial.gov.br/servicos-online/tour/visita-interativa.html>>  <<http://culturaniteroi.com.br/macniteroi/>>  <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/partner/museu-afro-brasil>>  <<http://www.salasaopaulo.art.br/salasaopaulo/visitavirtual.aspx>> |