**SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2**

**BICHOS ESTRANHOS E DIVERTIDOS**

Objetivos de aprendizagem

* Conhecer e valorizar o senso estético para fruir as diversas manifestações artísticas e culturais e participar de práticas diversificadas dessas produções.
* Conhecer e fruir as manifestações artísticas e culturais, locais e nacionais.

Número de aulas: 2

Objetos de conhecimento/Habilidades

A sequência didática estrutura-se com base no reconhecimento de diferentes formas de representação dos bichos por diferentes artistas, períodos históricos e culturais. Iniciaremos um trabalho de fruição e observação nos processos de leitura de imagens de bichos em diferentes culturas analisando e identificando os elementos constitutivos e sua materialidade. O segundo passo da proposta é o resgate da ludicidade na produção dos alunos, desenvolvendo um percurso temático e suas relações entre as diversas linguagens artísticas. A construção de jogos, brinquedos, proposições de brincadeiras, danças e canções com a temática bichos poderá nos aproximar de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Matemática

Unidade temática: Geometria

Objeto de conhecimento: Figuras geométricas planas: reconhecimento do formato das faces de figuras geométricas espaciais

Habilidade (EF01MA14) Identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos geométricos.

Essa habilidade é necessária para que os alunos possam ampliar seus referenciais de figuração, tanto dos elementos da natureza quanto dos elementos construídos pelo homem.

Arte

Unidade temática: Artes Integradas

Objeto de conhecimento: Patrimônio cultural

Habilidade (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

Aqui os alunos aprendem a identificar os contextos em que algumas linguagens surgiram, as características de matrizes culturais e as relações entre o conhecimento e aspectos socioculturais de diferentes civilizações.

AULA 1

Objetivos específicos de aprendizagem

* Experimentar diferentes materiais não estruturados e conhecer as produções artísticas desenvolvidas em suportes não tradicionais das artes.

Recursos didáticos

* Folha de papel sulfite A4
* Caixas de papelão – diversos tamanhos e espessuras
* Potes plásticos, garrafas PET
* Retalhos de tecidos lisos e estampados
* Giz de cera
* Tesoura com pontas arredondadas
* Régua de 30 cm
* Cola branca
* Fitas adesivas
* Barbantes de algodão e fios de lã
* Imagens impressas ou virtuais de diferentes artistas que trabalharam com o tema animais. Alguns exemplos: Leda Catunda, 1961; Lygia Clark, 1920-1988; Tarsila do Amaral, 1886-1973; Nelson Leirner, 1932; imagens de artistas egípcios com representação de animais

Encaminhamento

**Momento 1** – Nesta aula, você poderá espalhar pelo centro da sala algumas imagens de diferentes artistas que trabalharam com o tema bichos. Observe que fizemos algumas sugestões de artistas em períodos diferentes para você pesquisar. Vale aqui ressaltar que se houver algum artista local que produz obras com essa temática você poderá incluí-lo na lista. Organize os alunos sentados em roda mantendo as imagens no centro. Após olharem as imagens, cada um vai escolher uma para fazer uma leitura oral para os colegas. Nesse momento você poderá aproveitar para contar um pouco sobre quem é o artista responsável pela obra.

**Momento 2** – Organize os alunos para colarem no mural da sala a imagem escolhida; as sobras podem ser retiradas, ampliando o espaço de trabalho. Monte uma mesa ou junte várias carteiras com todas as opções de materiais com que poderão trabalhar. Vale ressaltar que você poderá, sistematicamente, pedir aos alunos que tragam para a escola materiais não estruturados para que vocês criem um conjunto de materiais utilizáveis nas propostas artísticas.

**Momento 3 –** Oriente os alunos a pegarem uma folha de sulfite e, ao observar a imagem do artista que eles escolheram, fazer um desenho baseado na obra, destacando o bicho e utilizando várias figuras geométricas, quadrados, círculos, triângulos, retângulos etc. Esse desenho pode ser considerado a geometrização da imagem do artista e será utilizado como parte do projeto de construção do bicho que sai do plano bidimensional do desenho e ganha o plano tridimensional do objeto.

**Momento 4** – Agora você poderá orientar os alunos a trabalhar em duplas para realizar seu bicho. De posse do desenho do bicho, eles vão escolher os materiais que têm a forma parecida e construir o bicho com potes, caixas, tampas etc. Aqui você poderá dar suporte individualizado a cada dupla, pois, afinal, serão escolhas e desafios diferenciados.

**Momento 5 –** Permita que eles possam buscar saídas e soluções para os problemas que surgirem ao longo do processo. É muito importante garantir a autonomia dos alunos no percurso de criação, sem deixar de apoiá-los no que precisarem.

**Momento 6 –** Ao término, os alunos colocarão sua escultura em um local indicado por você, que pode ser um canto livre da sala ou uma mesa. Todos devem participar da limpeza e da organização do espaço. Cada autor dará um nome para o seu bicho e vocês poderão organizar um espaço expositivo na sala.

AULA 2

Objetivos específicos de aprendizagem

* Criar jogos e brincadeiras relacionados ao tema bichos, entendendo que eles auxiliam na experimentação e na identificação de valores e vocabulário ligado ao patrimônio imaterial brasileiro.

Recursos didáticos

* Caixas de papelão de diversos tamanhos e espessuras
* Potes plásticos, garrafas PET
* Tampas de diferentes tamanhos de metal e de plástico
* Retalhos de tecidos lisos e estampados
* Giz de cera
* Tesoura com pontas arredondadas
* Régua de 30 cm
* Tinta guache de cores variadas
* Cola branca
* Fitas adesivas
* Barbantes de algodão e fios de lã
* Revistas e jornais antigos

Encaminhamento

**Momento 1** – Peça aos alunos que observem os bichos que eles construíram na aula anterior, podendo transformá-los em personagens principais do jogo ou da brincadeira. Para essa atividade, sugerimos que os alunos sejam organizados em quartetos, para facilitar a produção do jogo ou a brincadeira e viabilizá-la.

**Momento 2** – Organize os alunos de modo que cada equipe possa ficar em um canto da sala. Assim todos podem trabalhar simultaneamente. Cada equipe faz uma roda e cada aluno sugere um jogo ou uma brincadeira que mais lhe agrade, em seguida os participantes escolhem a de que mais gostaram e podem brincar; assim, eles conhecem todas as brincadeiras e os jogos.

**Momento 3 –** Acomode cada grupo em um canto da sala e lance a proposta: criar uma versão para o jogo escolhido em que a temática bichos jogadores seja o desafio de cada grupo, lembrando que os bichos produzidos na aula anterior poderão ser personagens do jogo ou da brincadeira. Cada grupo criará e experimentará o seu jogo ou brincadeira, para aprimorar o que for necessário.

**Momento 4** – Assim que os grupos concluírem o desafio, devem apresentar seu jogo para os colegas e todos poderão jogar. Oriente os alunos a cumprir o que foi combinado e, se houver necessidade de construir peças, os materiais estarão disponíveis na sala de aula.

**Momento 5 –** Após a organização dos combinados e as peças de cada jogo terem sido feitas, você poderá propor aos alunos que levem seus bichos jogadores para o horário do lanche e ensinem os alunos das outras turmas a brincar com os jogos construídos.

**Acompanhamento de aprendizagens**

Para aferir as aprendizagens dos alunos, é importante estar atento às estratégias, aos comentários feitos, às perguntas e às observações oriundas deles. Recomendamos que você anote em um diário de campo – caderno que acompanha todo o trabalho dos professores – todas as ideias, reflexões e observações pertinentes às aulas.

As anotações podem ser individuais, garantindo a observação do processo de cada aluno, bem como as propostas coletivas. Recomendamos que você elabore um registro do desenvolvimento e das aprendizagens dos alunos e monte em seu diário de campo uma espécie de planilha com os elementos observados.

Autoavaliação

Esta modalidade de avaliação é muito oportuna para 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 que podem ajudar na orientação desse processo:

* O que você mais gostou de fazer durante esse trabalho?
* Você conseguiu realizar o que imaginou?
* Você melhoraria alguma coisa em seus trabalhos?
* Como foi para você trabalhar em grupos com outros alunos?

|  |
| --- |
| **Ampliando conhecimentos**  Livros  ABERASTURY, A. A criança e seus jogos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.  ABRAMOVICH, F. O estranho mundo que se mostra às crianças. São Paulo: Summus, 1983.  ALVES, P. B. e outros. Brinquedo e atividades cotidianas de crianças em situação de rua: um estudo observacional em Porto Alegre. In: Salão de Iniciação Científica, 9, Feira de Iniciação.  Sites para o professor  <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/>>  <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=173>>  <<http://educador.brasilescola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>>  <<http://www.culturainfancia.com.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=127:referencias-bibliograficas-sobre-jogo-e-educacao&Itemid=110>> |