**SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3**

**BICHOS, BRINCADEIRAS E CANÇÕES**

Objetivos de aprendizagem

* Experimentar diversas práticas artísticas tendo como referência produções artístico-culturais diversas.
* Conhecer e fruir as manifestações artísticas e culturais, locais e nacionais.
* Criar tendo como base obras e práticas diversificadas da produção artística da nossa cultura.

Número de aulas: 3

Objetos de conhecimento/Habilidades

A sequência didática utiliza como início de conversa a leitura de imagem da gravura *Mulher com pássaro*, 1972, do artista Gilvan Samico (1928-2013).

Observe com os alunos como o artista elabora a figura e, por meio dessa análise, identifique o uso da cor, a figura, o fundo, as texturas, as proporções e oriente a atividade de modo que eles ampliem o tempo de observação da imagem para que as percepções sejam incorporadas em seu modo de desenhar. O trabalho que estamos propondo retoma os conhecimentos prévios dos alunos e suas memórias musicais. Isso é importante para eles se expressarem em diferentes linguagens. Outro aspecto fundamental é o trabalho com o corpo, ao trazer o teatro para as relações de criação, interpretação e resgate dos jogos e brincadeiras existentes nas práticas culturais dos alunos.

Língua Portuguesa

Unidade temática: Interação discursiva/intercâmbio oral no contexto escolar

Objeto de conhecimento: Constituição da identidade psicossocial, em sala de aula, por meio da oralidade

Habilidade (EF01LP01) Expressar-se, em situações de intercâmbio oral, com autoconfiança (sem medo de falar em público), para explorar e apresentar informações, esclarecer dúvidas, trocar ideias, propor, criar ou engajar-se em jogo ou brincadeira.

O desenvolvimento dessa habilidade incentiva os alunos a criar confiança em suas formas de comunicação, ampliando seu espectro de relação e de comunicação dentro da escola, na família, na comunidade, nas redes sociais e no mundo.

Arte

Unidade temática: Artes Integradas

Objeto de conhecimento: Contextos e práticas

Habilidade (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

A criação de repertório é fundamental para a autonomia dos alunos, pois à medida que eles constroem um repertório artístico-cultural sentem-se sujeitos nas experiências de criação e leitura de mundo ao utilizar as imagens como referências.

AULA 1

Objetivos específicos de aprendizagem

* Saber pesquisar, organizar e reconhecer informações que sejam relevantes para a formação cultural dos alunos e de suas famílias.

Recursos didáticos

* Cartões coloridos (15 × 15 cm)
* Folha de papel sulfite A4
* Canetas hidrocor coloridas, ponta fina
* Lápis grafite
* Imagem da gravura *Mulher com pássaro*, 1972 do artista Gilvan Samico (1928-2013)

Encaminhamento

**Momento 1** – Nesta aula, você deverá organizar os alunos em roda e projetar a imagem *Mulher com pássaro*, 1972. Peça a eles que a observem em silêncio por cerca de três minutos. Se a imagem estiver impressa, ela deverá passar pelos alunos, de mão em mão.

**Momento 2** – Após a observação, abrir a palavra para ouvir o que os alunos observaram. Pergunte a eles quais outros tipos de bichos chegam tão perto das pessoas. Anote na lousa os bichos apontados por eles.

**Momento 3 –** Organize os alunos em quartetos e peça que cada grupo se reúna em um canto diferente da sala de aula. Apresente uma música, um jogo ou uma brincadeira que tenha um bicho como tema. Eles devem anotar em uma folha todas as referências que surgirem.

**Momento 4** – Abra novamente a roda maior e peça para que cada grupo vá ao centro e apresente o levantamento que realizou. Anote na lousa todos os bichos que foram citados, complementando a lista inicial.

**Momento 5 –** Nesse dia você pode propor um horário de recreio diferente. Combine com as professoras das outras turmas e apresentem para os outros alunos brincadeiras como: cabra-cega, gato mia ou, ainda, proponha um momento musical, cantando *Sapo cururu*, *Pombinha branca*, *Baleia*.

**Momento 6 –** Oriente os grupos a registrar em cartões de cores diferentes as músicas, as brincadeiras ou os jogos que foram sugeridos. Eles devem escrever o nome, a regra ou a letra e fazer um desenho que represente uma das sugestões ou que ilustre os cartões. Esses cartões podem ser colados em um mural na sala de aula.

**Momento 7 –** Como tarefa de casa, proponha aos alunos que pesquisem com a família quais canções, jogos e brincadeiras relacionados à temática bichos eles conhecem. Peça que tragam as informações registradas em um cartão colorido.

AULA 2

Objetivos específicos de aprendizagem

* Realizar desenhos de bichos atribuindo características condizentes com a música, o jogo ou as brincadeiras pesquisadas, tendo como objetivo a criação de uma máscara para interpretar os personagens desses enredos.

Recursos didáticos

* Suporte da máscara: saco de papel, meia-calça fina, touca, chapéu, pedaço de papelão, capa de caderno antigo ou um papel mais espesso e consistente (tamanho livre; recomendado A4 ou menor)
* Cola branca
* Papel sulfite A4
* Tesoura com pontas arredondadas
* Lápis grafite
* Lápis de cor
* Botões de diversos tamanhos
* Tampinhas de garrafa, plástico e metal
* Fios de lã de diversas cores e espessuras
* Agulha e linha
* Fitas coloridas de diversas espessuras
* Retalhos de tecidos estampados e lisos

Encaminhamento

**Momento 1** – Organize os alunos em círculos e peça a eles que, antes de colar seu cartão no mural da sala, conte ou cante o resultado da pesquisa com a família.

**Momento 2** – Após essa etapa, elenque com as crianças os bichos mais citados e crie uma lista com eles. Paralelamente à lista, escreva as principais características que descrevem cada um, como: cor, personalidade, características físicas, humor, tamanho, se é selvagem ou doméstico – enfim, todos os atributos importantes para o trabalho de construção de um personagem bicho.

**Momento 3 –** No momento seguinte, distribua a folha de papel sulfite A4, lápis grafite e lápis de cor para os alunos fazerem um desenho desse bicho. Retome com eles que o papel deve ser usado na dimensão do próprio rosto, lembrando que estão criando um esboço de máscara.

**Momento 4** – Assim que terminarem, eles podem colocar seus desenhos no mural. Paralelamente a isso, você terá tempo para montar a mesa com todos os materiais e deixar a sala preparada para a confecção das máscaras. Inicie uma conversa mostrando os materiais disponíveis e como eles podem utilizar o desenho para elaborar a máscara do bicho personagem.

**Momento 5 –** Combinar com os alunos a organização do trabalho é bem importante; não se esqueça de orientar individualmente as escolhas e as estratégias de criação da máscara. Circule pela sala para observar melhor se os alunos precisam de ajuda. Assim que as máscaras ficarem prontas, peça aos alunos que as coloquem no mural, para que todos vejam.

AULA 3

Objetivos específicos de aprendizagem

* Organizar um jogo teatral utilizando máscaras e canções pertencentes às pesquisas dos alunos e oriundas do patrimônio cultural imaterial.

Recursos didáticos

* Equipamento de som
* Câmera de vídeo
* Tablado ou um espaço definido dentro da sala de aula
* Máscaras
* Papel sulfite A4
* Lápis grafite
* Canetas hidrocor
* Tecidos lisos e estampados
* Objetos de cena; mesas, cadeiras, caixas, baldes, vassouras, panelas (objetos encontrados pela escola ou que eles trazem de casa) etc.

Encaminhamento

**Momento 1** – Organize a montagem dos grupos a partir da escolha dos animais. Você também poderá ouvir e apoiar os alunos e verificar como querem se agrupar. Explique as tarefas para eles: identificar todos os bichos do grupo, escrever a narrativa da história, definir os personagens e as falas de cada um, distribuir os papéis, escolher a trilha sonora e organizar o cenário.

**Momento 2** – Chegou a hora de garantir um espaço para cada grupo realizar as tarefas. Você pode percorrer os grupos observando quem precisa de ajuda e como os alunos estão trabalhando.

**Momento 3 –** Definidos os enredos e cumpridas as tarefas, organize uma rodada de ensaios. Cada grupo ensaia e todos os alunos assistem. Você e a plateia poderão colaborar no ajuste das apresentações.

**Momento 4** – Organize com os alunos algumas apresentações durante o recreio, pois é importante que as outras turmas possam ver o trabalho realizado pelos grupos. Aproveite para gravar em vídeo essas apresentações. Em seguida, assista às apresentações com os alunos, assim eles poderão ajustar o que for necessário.

**Momento 5 –** Crie com os alunos um convite para as famílias, as equipes que trabalham na escola e as demais turmas. Pense em uma data, horário e local que sejam viáveis para garantir a presença dos convidados.

**Momento 6 –** Organize com os alunos um livreto da programação do espetáculo, com as histórias, os nomes dos grupos, os autores e todos os créditos das pessoas que colaboraram para a apresentação. Distribua o programa para os convidados na entrada e, ao final, não se esqueça de agradecer a participação do público, o empenho dos alunos e de todos os colaboradores do trabalho.

**Acompanhamento de aprendizagens**

Para aferir as aprendizagens dos alunos, é importante estar atento e identificar a participação de todos nas distintas etapas do processo:

* Observe os alunos em todas as etapas do processo.
* Faça uma análise do conjunto das produções individuais e coletivas dos alunos.
* Crie uma planilha de acompanhamento individual; a cada momento avaliativo, faça uma anotação condizente com as aprendizagens e retome as habilidades e os objetivos de aprendizagem da sequência.

Ao realizar as rodas de fruição após o fechamento das etapas do processo, peça aos alunos que avaliem a própria aprendizagem.

Autoavaliação

* 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**  Sites para o professor  <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/>>  <<https://www.todamateria.com.br/brincadeiras-folcloricas/>>  <<http://www.unesco.org/new/pt/brasilia/culture/world-heritage/intangible-heritage/>>  <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234>> |