Sequência didática 9

Disciplina: Arte Ano: 2º Bimestre: 3º

Título: Sonorização de histórias

Objetivos de aprendizagem

* Conhecer os princípios da sonoplastia e sonorizar histórias utilizando diferentes recursos.

**Objeto de conhecimento**: Processos de Criação (Música).

**Habilidade trabalhada: (EF15AR17)** Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não

convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.

* Conhecer e criar uma radionovela, a partir da sonorização de uma fábula.

**Objeto de conhecimento**: Processos de Criação (Artes integradas).

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

* Experimentar a tecnologia na elaboração e gravação de uma radionovela.

**Objeto de conhecimento**: Arte e Tecnologia (Artes integradas).

**Habilidade trabalhada: (EF15AR26)** Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, etc.) nos processos de criação artística.

Tempo previsto: 200 minutos (4 aulas de aproximadamente 50 minutos cada)

Materiais necessários

* Aparelho de som, multimídia ou outro equipamento que reproduza som e/ou imagem, mídia com trechos selecionados de radionovela, filmes e desenhos animados, instrumentos musicais e outros objetos que produzam som, corda para varal e lençol, gravador ou dispositivo móvel que grave áudio.

Desenvolvimento da sequência didática

Etapa 1 (Aproximadamente 50 minutos/1 aula)

Antecipadamente, pesquise trechos de desenhos animados, filmes com diferentes sons, trechos de radionovelas e providencie sua reprodução. Você também vai precisar de um aparelho de som para reproduzir o áudio e/ou um aparelho multimídia para reproduzir os vídeos.

Previamente, escolha uma história que seja do conhecimento dos alunos e adequada à faixa etária. Analise a história e peça aos alunos que organizem sua sonoplastia, observando as questões a seguir: em quais momentos haverá sons e canções? Como serão as vozes dos personagens? De que modo organizarei os elementos sonoros para que deem expressão às cenas? Que recursos e materiais utilizarei?

No dia da aula, explique que existem músicas que contam uma história e que existem histórias que são sonorizadas, isto é, histórias que necessitam de sons para acontecer.

Explique que a sonorização de histórias também é conhecida como sonoplastia, estando presente em filmes, comerciais e desenhos animados, entre outros.

Se for possível, selecione previamente e reproduza trechos de desenhos animados ou de filmes cujo destaque seja a sonoplastia. A animação *Largando os Bets,* produzida pela equipe Multimeios da Secretaria de Educação do Paraná é um bom exemplo para trabalhar com os alunos o uso da sonoplastia. Alguns desenhos animados em que os personagens não falam, como *Tom e Jerry,* criado por Joseph Barbera e William Hanna,podem exemplificar o uso de sonoplastia e trilha sonora.

Solicite aos alunos que prestem atenção aos sons e sua relação com a imagem e o contexto da história. Depois, retire totalmente o som e apresente apenas as cenas. Como é assistir a esse filme/desenho sem nenhum som? A sonoplastia é importante para a compreensão de toda a história? Os sons nos ajudam a despertar os sentidos e a ilustrar as cenas? Experimente apresentar uma cena de suspense, por exemplo, com uma música alegre como trilha sonora. Verifique se os alunos estabelecem relações entre a música e o contexto apresentado na cena. Se possível, pesquise e traga o áudio de radionovelas antigas e peça aos alunos que prestem atenção aos sons que aparecem: trovões, batidas de porta, passos, campainha, chuva, etc. Incentive os alunos a imaginarem como esses sons foram feitos. O site da Rádio Margarida disponibiliza diversas radionovelas contemporâneas adequadas à faixa etária dos alunos (disponível em: <<http://radiomargarida.org.br/category/radio/>>. Acesso em 15 dez. 2017.)

Caso não exista a possibilidade de utilização de vídeos e áudio, apenas comente com os estudantes sobre a sonoplastia e sobre como as novelas eram feitas no tempo em que só havia o rádio.

Solicite à turma que sente em roda e conte a história sonorizada previamente preparada. Experimente usar lixas para produzir o som de um serrote, chapas de radiografia para o som do trovão, garrafas PET com arroz para o som da chuva, pauzinhos, plásticos, campainhas de bicicleta, jornais, etc. Se a história selecionada for conhecida pelas crianças, você também pode explorar os timbres e outros elementos do som.

Etapa 2 (Aproximadamente 50 minutos/1 aula)

Escreva a letra da música *O trem maluco* na lousa, deixando um certo espaço entre as linhas:

**O trem maluco**

O trem maluco,

Quando sai de Pernambuco,

Vai fazendo chic, chic,

Até chegar no Ceará.

Rebola um, rebola dois,

Rebola três.

Eu também sou da família

Também posso rebolar.

E sobe o morro,

Passa boi, passa boiada,

Passa casa, passa estrada,

Com vontade de chegar...

Rebola o pai, rebola mãe,

Rebola filha.

Eu também sou da família

Também posso rebolar.

Cantiga popular

Explore com os alunos os sons possíveis, fazendo perguntas: como é o som desse trem partindo da estação? E se esse trem subir a montanha, passar em cima de uma ponte, descer, entrar num túnel, como será o som? E como é o apito do trem?

Leia a letra da música com os alunos e peça a eles que grifem as palavras que podem ser sonorizadas, como: maluco, chic chic, rebolar, morro, boi, boiada, estrada, pai, mãe e filha. Combine com a turma as sonorizações que podem ser feitas com essas palavras, desenhando em cima delas e utilizando sons vocais, sons corporais, sons de instrumentos e outros objetos. Por exemplo: em maluco, os alunos fazem um som estranho; no chic chic, agitam chocalhos; em boi, um aluno faz muuu; na boiada, a turma faz mumumu; em estrada, alguém toca a campainha da bicicleta,e assim por diante.

Para tanto, disponibilize instrumentos musicais e outros objetos sonoros aos alunos. Vocês também podem experimentar sonorizar parlendas, fábulas, quadrinhas, histórias infantis e/ou poemas.

Etapa 3 (Aproximadamente 100 minutos/ 2 aulas)

Explique aos alunos que a proposta é criarem uma radionovela como as de antigamente, em que as pessoas apenas contavam a história, apoiadas pela sonoplastia. As pessoas que ouviam iam criando cenas imaginárias. Se possível, retome as gravações de radionovela da Etapa 1. Comente que utilizarão os recursos tecnológicos gravando apenas o som da história em um gravador ou dispositivo móvel com essa funcionalidade.

Divida a turma em quatro grupos. Para cada grupo, distribua instrumentos musicais e alguns objetos sonoros. Entregue também uma fábula diferente para cada grupo. Explique que a fábula é um gênero literário em que os personagens são animais com características humanas, como a fala e alguns costumes. Essas histórias também trazem um ensinamento, uma espécie de mensagem ou ditado, ao final. Sugerimos, para esse momento, as fábulas de Esopo:

* **Fábula 1: O Corvo e o Jarro**

Um corvo, quase morto de sede, foi a um jarro, onde pensou encontrar água. Quando meteu o bico pela borda do jarro, verificou que só havia um restinho no fundo. Era difícil alcançá-la com o bico, pois o jarro era muito fundo. Depois de várias tentativas, precisou desistir, desesperado. Surgiu, então, uma ideia em seu cérebro. Apanhou uma pedrinha e jogou-a no fundo do jarro. Jogou mais uma e muitas outras. Com alegria verificou que a água vinha, aos poucos, se aproximando da borda. Jogou mais algumas pedrinhas e conseguiu matar a sede, salvando a vida.

Moral da fábula: Água mole em pedra dura tanto bate até que fura.

* **Fábula 2: O Cão e o Osso**

Um dia, um cão ia atravessando uma ponte, carregando um osso na boca. Olhando para baixo, viu sua própria imagem refletida na água. Pensando ver outro cão, desejou logo o osso e pôs-se a latir. Mal abriu a boca, seu próprio osso caiu na água e se perdeu para sempre.

Moral da fábula: Mais vale um pássaro na mão do que dois voando.

* **Fábula 3: O Vento e o Sol**

O vento e o sol estavam disputando qual dos dois era o mais forte. De repente, viram um viajante que vinha caminhando.

— Sei como decidir nosso caso. Aquele que conseguir fazer o viajante tirar o casaco será o mais forte. Você começa. — propôs o sol, retirando-se para trás de uma nuvem.

O vento começou a soprar com toda força. Quanto mais soprava, mais o homem ajustava o casaco ao corpo. Desconsolado, o vento se retirou. O sol saiu de seu esconderijo e brilhou com todo seu esplendor sobre o homem, que logo sentiu calor e despiu o paletó.

Moral da fábula: O amor constrói, a violência arruína.

* **Fábula 4: O Galo e a Raposa**

O galo e as galinhas viram que lá longe vinha uma raposa. Empoleiraram-se na árvore mais próxima, para escapar da inimiga. Com sua esperteza, a raposa chegou perto da árvore e se dirigiu a eles:

— Ora, meus amigos, podem descer daí. Não sabem que foi decretada a paz entre os animais? Desçam e vamos festejar esse dia tão feliz!

Mas o galo, que também não era tolo, respondeu:

— Que boas notícias! Mas estou vendo daqui de cima alguns cães que estão chegando. Decerto eles também vão querer festejar.

A raposa mais que depressa foi saindo:

— Olha, é melhor que eu vá andando. Os cães podem não saber da novidade e querer me atacar.

Moral da fábula: É preciso ter cuidado com amizades repentinas!

Oriente cada grupo a pensar sobre o trabalho de sonorização de sua fábula com as questões provocativas a seguir: em quais momentos haverá sons e canções? Haverá um narrador? Como serão as vozes dos personagens? De que modo serão organizados os elementos sonoros para que deem expressão às cenas? Que recursos e materiais serão utilizados? Como fazer a voz desse animal? E o barulho da mata? E som das pedrinhas no fundo do jarro? Como podemos fazer o barulho do vento? E do sol?Defina, com cada grupo, os papéis: quem será o narrador, os personagens e quem ficará responsável pela gravação. Aos poucos, vá mediando as discussões dos grupos e sugerindo o acréscimo de instrumentos musicais e objetos sonoros para compor a cena.

Ensaiem a sonorização das fábulas e, quando todos os grupos estiverem prontos, iniciem a apresentação e a gravação da radionovela.

Para criar um clima de mistério e remeter, de fato, ao elemento sonoro da radionovela, estenda um varal com um lençol na sala, separando a plateia (demais alunos) do grupo que estiver apresentando. Combine com a turma que é preciso fazer silêncio, pois a fábula será gravada. O aluno responsável pela gravação deverá estar a postos, seja utilizando um dispositivo móvel ou um gravador. Caso seja necessário, ensine-o a utilizar o equipamento. Ao seu sinal, os demais colegas iniciam a apresentação da fábula sonorizada. O mesmo deve acontecer com todos os grupos.

Após todas as apresentações, em uma roda de conversa, escutem as gravações, comentando sobre o que deu certo, os materiais utilizados para a sonorização da história e o que poderiam melhorar.

Sugestão

Essa sequência didática propicia uma articulação com o Tema contemporâneo **Ciência e Tecnologia** ao abordar radionovela. Você pode explorar ainda mais a temática, contextualizando as diferentes tecnologias de comunicação e seu desenvolvimento em prol da sociedade.

Avaliação

A avaliação deverá ser contínua, ocorrendo em todas as etapas do desenvolvimento da atividade. Poderão ser avaliados a participação e o envolvimento dos alunos, o trabalho em grupo, a organização, a criatividade, a apresentação e a sonorização de histórias.

Durante o desenvolvimento, observe se os alunos:

* compreenderam o princípio da sonoplastia?
* conseguiram sonorizar as histórias propostas?
* utilizaram diferentes fontes sonoras (instrumentos, objetos, voz e o corpo) nas suas produções?
* souberam utilizar o equipamento tecnológico na gravação da radionovela?

Após o trabalho com a sequência didática, trabalhe com os alunos a autoavaliação a seguir. Se preferir, reproduza as questões na lousa e peça aos alunos que as copiem e respondam.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| AUTOAVALIAÇÃO | SIM | NÃO |
| Participei da atividade na sala de aula com empenho? |  |  |
| Respeitei a opinião dos meus colegas? |  |  |
| Aprendi o que é sonoplastia? |  |  |
| Sonorizei histórias utilizando diferentes recursos? |  |  |
| Conheci radionovelas? |  |  |
| Aprendi que o som também pode criar uma cena imaginária? |  |  |
| Nosso grupo conseguiu gravar a radionovela? |  |  |