Sequência didática 6

Disciplina: Arte Ano: 5º Bimestre: 2º

Título: Transformando objetos em personagens

Objetivos de aprendizagem

* Reconhecer nas histórias clássicas das histórias em quadrinhos (HQs) características físicas e psicológicas de suas personagens não humanas: animais e objetos.

**Objeto de conhecimento**: Processos de criação (Teatro).

**Habilidade trabalhada**: **(EF15AR21)** Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.

* Criar uma nova personagem a partir de objeto selecionado e compor uma história com outras personagens.

**Objeto de conhecimento**: Materialidades (Artes visuais).

**Habilidade trabalhada**: **(EF15AR04)** Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

Tempo previsto: 150 minutos (3 aulas de aproximadamente 50 minutos cada)

Materiais necessários

* Papel sulfite A4, lápis grafite, lápis de cor, canetas comuns e hidrocor, nanquim (amarelo, vermelho, azul e preto), objetos do cotidiano (pá, vassoura, casca de banana, estojo, brinquedos, etc.) e outros objetos trazidos pelos alunos, furador de papel ou grampeador (para seu manuseio), projetor multimídia ou equipamento de televisão e mídia com os vídeos indicados.

Desenvolvimento da sequência didática

Etapa 1 (Aproximadamente 50 minutos/ 1 aula)

Realize, antecipadamente, uma pesquisa sobre o conceito de **personagem**. Também pesquise trechos de filmes clássicos de animação para exibir aos alunos, em que animais e objetos têm vida e personalidade próprias: as varinhas mágicas agem, muitas vezes, contrariando a vontade de seus donos; bules, xícaras e colheres são uma família gentil e hospitaleira; tapetes voadores escolhem o destino sem consultar quem os “dirige”; instrumentos musicais que tocam sozinhos, sugerindo o clima dos encontros; jardins, plantas e florestas se movem, guiando os humanos em seus caminhos seguros ou tortuosos; portas que se fecham ou se abrem ao simples som de uma palavra; vassouras e esfregões que, empenhados em seu trabalho de limpeza, ensaboam e enxaguam sem parar, pois seu dono não lhes ordena que parem...mesmo quando se veem submersas na água e espuma densa!

As personagens habitam nossas vidas desde crianças e, muitas delas, são criadas por nós mesmos durante o percurso da nossa existência – a começar pelos conhecidos amigos imaginários e as personagens que povoam nossos sonhos. Elas são construções livres ou inspiradas numa realidade qualquer. Atuam em histórias imaginadas ou contadas por alguém (por exemplo, histórias que fazem parte da cultura de comunidades e são contadas às crianças pelos mais velhos). Estão na literatura, no cinema, no teatro, em brincadeiras, nos jogos, nas histórias em quadrinhos, na música, na publicidade, etc. Personagens podem ser animais, humanos, seres fictícios ou sobrenaturais, e também podem ser objetos, desde que personificados por seu criador.

Objetos que viram personagens: esse será o tema do nosso trabalho!

Pergunte aos alunos: quais personagens - animais e objetos - eles conhecem e peça que os organizem em uma lista.

Explique aos alunos que, quando se quer transformar um objeto em personagem, seus autores têm de dar vida a esse objeto, fazendo-o sentir, pensar, falar e se comportar como se fosse um ser humano. Esse recurso chama-se **personificação** e é muito utilizado na literatura e na publicidade. Para esses animais e objetos, seu criador, desenhista ou não, se vale do artifício de lhes emprestar características humanas, facilitando, dessa maneira, a empatia entre personagem e receptor (público, leitores, etc.).

Apresente os objetos do cotidiano selecionados (pá, vassoura, casca de banana, estojo, brinquedos, etc.) e estimule debates sobre suas aparências: O que esse estojo parece, uma cobra? Essa vassoura poderia ser de outra cor? A pá está rachada. Não parece alguém com um dente quebrado?

O importante é que os alunos façam uma leitura que transcenda o óbvio, a aparência que qualquer objeto tem à primeira vista. O treino da leitura em grupo permitirá que os olhos alcancem além do corriqueiro e simples para enxergar o fenômeno fisiológico. A atribuição de características humanas traz aos objetos outra identidade, e é ela que nos interessará na construção das personagens para a história em quadrinhos que será realizada na próxima etapa.

Essa discussão auxiliará muito a atividade que será proposta para casa, quando cada aluno deverá escolher, entre tantos outros, um objeto que lhe desperte interesse e trazê-lo na próxima aula.

**Etapa 2 (Aproximadamente 50 minutos/ 1 aula)**

Inicie essa aula convidando os alunos a sentarem-se em círculo com o objeto que escolheram e trouxeram de casa. Cada um mostrará e apresentará seu objeto ao grupo, contando as razões pelas quais o escolheu e quais características, segundo sua observação, o personificariam. Todos deverão ter tempo para falar e poderão responder a eventuais perguntas do grupo. Esse diálogo trará elementos que enriquecerão tanto o indivíduo quanto o grupo. Muitos alunos, por meio da escuta do outro, farão leituras mais complexas, inclusive do próprio objeto.

Individualmente, cada aluno irá desenhar seu objeto na folha de papel sulfite A4 usando lápis grafite. Primeiramente, o desenho será de observação; todos os aspectos da materialidade do objeto serão levantados por meio dele.

No próximo desenho, pode-se acrescentar cores diferentes (utilizando lápis de cor e/ou canetas hidrocor) e as características humanas que serão apontadas.

A turma será dividida em grupos e cada integrante apresentará sua personagem aos demais. Para que a atividade seja satisfatória, o ideal é que cada grupo tenha de 2 a 4 participantes. Todos deverão conhecer bem as características de suas personagens e das personagens do grupo. Proponha algumas perguntas sobre as personagens: como se chamam? Têm apelido? Qual a sua idade? Como e onde vivem? Têm uma família? Estudam? Têm profissão? Têm amigos? Gostam de música? O que fazem para se divertir? Qual o seu papel no mundo? São organizados? Vaidosos? Têm medos? São egoístas? Gulosos?

Após responder às perguntas sugeridas (e outras), todos estarão prontos para iniciar a HQ com as personagens do grupo.

Um roteiro da história deverá ser escrito, e os alunos deverão ser orientados sobre a importância de se construir um bom enredo: um tema envolvente que se estenda num crescente e que tenha começo, meio e fim. Você poderá combinar com a turma um número mínimo e máximo de quadrinhos a serem feitos.

A HQ pode ser feita apenas com imagens ou incluir diálogos escritos. Se optar por incluir diálogos, mostre aos alunos materiais os tipos de balões que são usados nas histórias em quadrinhos (de pensamento, de onomatopeia, etc.).

**Etapa 3 (Aproximadamente 50 minutos/ 1 aula)**

Nessa etapa, os grupos finalizarão suas HQs, fazendo a capa. Para o título da história, o grupo deverá pensar nos tipos de letras que mais combinam, pois isso funciona como atrativo das HQs e, em muitos casos,   
torna-se uma espécie de **marca** que cativa o público por muito tempo.

Depois de feita a capa, caberá ao grupo decidir o modo pelo qual as folhas serão unidas: coladas, grampeadas ou furadas e atadas com linhas, barbantes ou fitas – o manuseio do grampeador e do furador de papel deve ser feito por um adulto.

Incentive a criatividade na apresentação do produto final e acompanhe os grupos, oferecendo suporte para a concretização de suas ideias. As HQs serão vistas por todos os alunos da turma. Você poderá fazer um comentário sobre cada uma delas, ressaltando suas qualidades e apontando melhores soluções para o que precisar de ajustes. Esse processo é um excelente ensaio para as avaliações individuais.

**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 e a elaboração das HQs.

Durante o desenvolvimento, observe:

* o aluno foi capaz de descobrir num simples objeto características que o transformaram em uma personagem interessante?
* o aluno participou satisfatoriamente do processo de elaboração das HQs de seus grupos?

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| AUTOAVALIAÇÃO | SIM | NÃO |
| Participei das aulas com interesse, trazendo personagens que conheço para enriquecer a discussão? |  |  |
| Escolhi um objeto e o transformei em uma personagem interessante? |  |  |
| Trabalhei em grupo, respeitando as diferentes opiniões e personagens, e tentando integrá-las para alcançar um resultado comum? |  |  |
| Fizemos, eu e meu grupo, uma boa HQ? |  |  |