Componente curricular: ARTE

6º ano – 3º bimestre

PROJETO INTEGRADOR

Componentes curriculares participantes: Arte e Língua inglesa

Viajando pelo mundo

O domínio da gramática e a aquisição de vocabulário são muito importantes no aprendizado de uma língua estrangeira. No entanto, existem outras formas de expressão e produção de significado que entram em jogo quando queremos nos comunicar. Comunicar-se exige, antes de tudo, uma disposição para compreender e se fazer compreendido. A comunicação oral acontece sempre na relação entre duas ou mais pessoas, e envolve a construção de laços afetivos e de reconhecimento que permitem a interação social. Para isso, o contato com o outro, a curiosidade e o uso dos gestos são aspectos muito importantes.

Neste projeto, vamos integrar o inglês com línguas inventadas e gestos, percebendo a linguagem como um processo contínuo de criação de signos e traduções. A partir do uso de objetos, vamos brincar de inventar histórias, contá-las e traduzi-las em linguagens verbais, corporais e visuais. Na primeira etapa, o foco estará na memória ligada aos objetos que nos rodeiam, como mote para a criação de novas histórias. Depois, o jogo teatral será um caminho para nos colocarmos em situação de comunicação, desenvolvendo habilidades verbais e não verbais. Por fim, pesquisaremos cartazes de filmes e realizaremos nosso próprio material de divulgação de nossas histórias.

Justificativa

No Capítulo 5 do livro,o faz de conta se transforma em veículo para a autodescoberta. Através do teatro, o material propõe uma reflexão sobre a alteridade – sobre aquilo e aquele que não sou –, considerando que, a partir desse encontro com o outro, posso exprimir questões e imaginar o que eu gostaria de ser. Parte-se do princípio de que o contato com o outro é também um contato comigo mesmo. No capítulo seguinte, o tema é desenvolvido: tomamos a pintura e a fotografia como meios de expressão, explorando as diversas possibilidades do autorretrato. O esforço de expressão e de entendimento, presentes tanto no teatro como na pintura ou na fotografia, podem ser grandes facilitadores na aprendizagem de línguas estrangeiras. Desta maneira, o projeto pretende explorar elementos da comunicação que vão além do significado das palavras – a entonação e os gestos, por exemplo – como forma de contribuir para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à fala e à escrita, privilegiando a interação em situações de intercâmbio oral.

Principais competências da BNCC trabalhadas

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Principais Unidades temáticas, Objetos de conhecimento e Habilidades da BNCC

**Componente curricular:** Língua inglesa

**Unidades temáticas:** Interação discursiva, Compreensão oral

**Objetos de conhecimento:** Construção de laços afetivos e convívio social, Estratégias de compreensão de textos orais: palavras cognatas e pistas do contexto discursivo

**Habilidades:**

**(EF06LI01)** Interagir em situações de intercâmbio oral, demonstrando iniciativa para utilizar a língua inglesa.

**(EF06LI04)** Reconhecer, com o apoio de palavras cognatas e pistas do contexto discursivo, o assunto e as informações principais em textos orais sobre temas familiares.

**Componente curricular:** Arte

**Unidades temáticas:** Teatro, Artes integradas

**Objetos de conhecimento:** Processos de criação, Arte e tecnologia

**Habilidades:**

**(EF69AR29)** Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico.

**(EF69AR35)** Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Cronograma

**Total:** 3 a 4 aulas

**Etapa 1:** 1 aula.

**Etapa 2:** 1 aula.

**Etapa 3:** 1 a 2 aulas.

Etapa 1 – A volta ao mundo

Material:

Lápis e papel.

Organização:

Grupos de 3 a 5 estudantes.

Descrição da atividade:

No Capítulo 5 do livro do estudante, uma atividade propõe que os alunos criem uma história e a interpretem por meio da utilização de objetos. Neste projeto integrador, também vamos utilizar objetos, mas percorrendo o caminho inverso. Os objetos que fazem parte do nosso cotidiano são carregados de memória. Uma simples peça de roupa pode se tornar algo muito especial, se ela foi um presente de alguém querido, por exemplo. Um prato comum pode ter um grande valor afetivo, se ele me faz lembrar os almoços em família. A partir destas reflexões, comece a conversa com os alunos. *As coisas que nos circundam contam uma história?* *Tente pensar nos objetos da sua casa. Quais deles tem alguma história para ser contada? Que história é essa?* Peça para cada estudante escolher, entre esses objetos, um que lhe traga uma memória significativa. Disponibilize um breve momento para que os alunos exponham algumas das ideias para a turma.

Este objeto deverá ser trazido para a sala de aula numa segunda etapa, mas antes, vamos preparar a chegada dele. Em duplas ou em pequenos grupos, peça para que os estudantes compartilhem descrições e narrativas dos objetos que escolheram, contando mais sobre eles. *Que objeto é esse? Qual seu tamanho? Onde ele fica guardado? Tem um lugar especial para ele na minha casa? Qual a história dele?* Depois de levantadas essas questões, vamos criar uma história nova, envolvendo todos os objetos do grupo. *E se, agora esses objetos pudessem partir juntos para uma aventura pelo mundo? Para onde eles iriam? O que será que eles encontrariam lá? O que eles levariam?* O grupo deverá fazer um registro escrito da história inventada. No final desta atividade, recolha os registros e lembre os estudantes de que eles devem trazer o objeto escolhido na etapa seguinte.

Flexibilização:

Talvez não seja possível, para o estudante, trazer o objeto escolhido (seja pela impossibilidade de   
transportá-lo, pelo seu tamanho ou peso, seja por sua fragilidade). Neste caso, sugira que ele traga um substituto que o represente. Se ele gostaria, por exemplo, de trazer uma caneca que ganhou dos pais, mas tem medo de quebrá-la, pode trazer uma caneca de plástico ou até mesmo fazer uma caneca com sucata e usá-la como se fosse a que tem em casa. Estimular os alunos a pensar em soluções para esta situação pode ser aproveitado de modo interessante no processo pedagógico.

Etapa 2 – Tradução simultânea

Material:

Câmera fotográfica.

Organização:

Os mesmos grupos da etapa anterior.

Descrição da atividade:

Com os objetos em mãos, incentive o estudante a imaginar como seria se ele tivesse que contar a sua história para uma pessoa que não fala a sua língua. Para brincar com essa situação, usaremos uma língua inventada. Essa prática é comum nos jogos de improvisação teatral e pode ser chamada de “Blablação” (de acordo com Viola Spolin) ou de “Gramelô” (segundo Dario Fo). Primeiro, peça para que os integrantes de cada grupo conversem entre si utilizando sons, sílabas aleatórias e onomatopeias. Para que a comunicação aconteça, cada um deve utilizar gestos e expressões faciais, além de modular a entonação da voz. Eles podem alternar a própria narrativa com momentos de animação dos objetos (conforme apresentado no Capítulo 5). É interessante, nesse momento, que o tema seja a própria história criada na etapa anterior, ou uma situação que a envolva. Caso os alunos estejam tímidos ou com dificuldades, eles podem começar conversando na língua inventada sobre qualquer assunto, para aquecer. Quando eles estiverem aquecidos, peça que incluam, no meio da conversa, o vocabulário de língua inglesa que eles já conhecem. O foco, aqui, não deve estar na correção das palavras ou sua pronúncia, mas sim na interação e na iniciativa de usar a língua inglesa. O uso de cognatos e falsos cognatos pode ser um mote interessante para a discussão sobre o vocabulário, a ser realizada no final desta etapa.

Depois de conversar dentro dos grupos, os alunos devem se organizar para improvisar com a língua inventada (sons, sílabas, onomatopeias e palavras da língua inglesa) e contar a história para a sala toda nessa língua. Nesse momento, os objetos já são parte de uma história coletiva – então qualquer integrante do grupo pode falar sobre qualquer um deles ou animá-los. Dentro do próprio grupo, um ou dois integrantes serão escolhidos para fazer a tradução simultânea da história para o português. Uma pessoa deverá fotografar os melhores momentos da cena. Organizados desta forma, os grupos deverão realizar uma improvisação uns para os outros. No fim do improviso, os grupos podem fazer uma pose para uma foto final, retomando o momento mais interessante ou emocionante da história.

Ao final das apresentações, converse com os grupos sobre as dificuldades e as descobertas. *As histórias foram compreendidas? Seria possível compreendê-las mesmo sem a tradução simultânea? Como foi a experiência anterior nos grupos? O que vocês usaram para serem compreendidos? Como foi inserir o vocabulário da língua inglesa? Quem estava assistindo, ouviu palavras que não conhecia? Foi possível reconhecê-las e compreender seu significado?* Neste momento é possível retomar com os estudantes o vocabulário usado por eles e registrar em uma lista os seus respectivos significados, além de aprofundar questões sobre a língua inglesa.

Flexibilização:

Na etapa seguinte, as fotos serão utilizadas para criar cartazes de filmes. Se não houver a possibilidade de imprimir as fotos, os alunos podem visualizar as imagens realizadas, em meio digital, para inspirar seus desenhos. Caso não seja possível fotografar, é possível realizar a atividade suprimindo essa parte e recorrer apenas à memória do grupo.

Etapa 3 – Dia de estreia

Material:

Fotografias das aulas anteriores impressas. Cartolinas ou folhas A3, lápis, borracha, lápis de cor, giz de cera, canetas hidrocor, tesoura escolar, régua e cola.

Organização:

Os mesmos grupos da etapa anterior.

Descrição da atividade:

Imagine se houvesse um filme contando a história do seu objeto em sua viagem pelo mundo! Com base na história inventada e contada pelos grupos, vamos criar um cartaz para esse filme. Cada grupo deve se reunir e relembrar as experiências anteriores. Em seguida, peça para que os grupos pesquisem cartazes dos filmes que eles gostam. *Como é a imagem no cartaz? Que personagens aparecem? Como estão distribuídos na imagem? Há cenário? Que outras informações aparecem no cartaz? Onde elas estão? Quais estão em cima, em baixo ou no meio? Há informações com tamanhos diferentes de letras? Quais são as informações mais importantes? Como e onde elas aparecem? E as demais? Existem premiações? Como elas aparecem?* Se possível, encontrem versões do cartaz em português e em sua língua original, no caso de filmes estrangeiros.

Depois disso, comecem a desenvolver o próprio cartaz. Em primeiro lugar, pensem nas informações verbais. *Que nome vocês dariam para o filme? Como seria a tradução deste nome para o inglês? Como e onde devem aparecer os nomes das pessoas do grupo? Como dubladores? Como criadores? É possível resumir o filme em uma frase que chame atenção? Também conseguimos traduzi-la para o inglês?* Então, comecem a pensar sobre a imagem e a solução gráfica. *É possível usar as fotografias impressas? Há uma que melhor representa o filme? É possível recortar várias e criar uma colagem? Como fazer o fundo do cartaz? Terá uma mesma cor ou mais de uma? Qual ou quais? O fundo pode ser a representação de um cenário?*

Cada grupo deve apresentar o cartaz do filme para a turma, compartilhando suas ideias e experiências em uma conversa de finalização. Por último, escolham um ou mais lugares na escola para expor os cartazes. O processo da Etapa 3 pode ser dividido em dois momentos, sendo o primeiro dedicado à pesquisa e discussão dos cartazes e o segundo, dedicado à execução, conversa e colagem dos cartazes.

Flexibilização:

Caso não seja possível imprimir as imagens, conduza a atividade de modo que os estudantes trabalhem a partir de seus próprios desenhos. Também é possível realizar colagens utilizando imagens de revistas, jornais e outros materiais impressos.

Avaliação

Sugere-se que a avaliação do projeto seja processual e qualitativa, ou seja, que todos os produtos do percurso sejam analisados e que os procedimentos sejam avaliados por meio de reflexões coletivas e/ou individuais, de acordo com a percepção dos professores sobre o desempenho dos alunos. Os objetivos a serem alcançados podem ser discutidos com o grupo de alunos nos momentos prévios e posteriores às atividades. Vale colocar em foco competências socioemocionais como a curiosidade, a disposição para se arriscar e errar, assim como a abertura para ouvir e o esforço para entender o outro.

Referências complementares para o professor

**Internet**

Vídeo: *Dario Fo e il Grammelot con accento inglese - "L'uomo e la tecnologia"* (Rai2 - 1977)

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8A4n9Ez9O8g>>. Acesso em: 4 set. 2018.

**Livro**

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin*. (tradução: Ingrid Dormien Koudela). São Paulo: Perspectiva, 2008.