Interdisciplinar (Língua Portuguesa e Arte) Ano: 6º Bimestre: 3º

Sequência didática 2

Barulhos escritos

Apresentação

Nesta sequência didática, os alunos participarão das seguintes atividades: audição de sons para posterior registro (por meio de escrita ou desenho), estudo das onomatopeias nas histórias em quadrinhos e produção de uma tirinha.

Objetivo de aprendizagem

* Desenvolver o sentido da audição para desenhar ou escrever o ruído e formar palavras oriundas de sons, que depois serão aplicadas ao âmbito das histórias em quadrinhos.

Objetos de conhecimento/Habilidades

* Língua Portuguesa
* Análise linguística/semiótica: Recursos linguísticos e semióticos que operam nos textos pertencentes aos gêneros literários.

**Habilidade** **(EF69LP54)** Analisar os efeitos de sentido decorrentes da interação entre os elementos linguísticos e os recursos paralinguísticos e cinésicos, como as variações no ritmo, as modulações no tom de voz, as pausas, as manipulações do estrato sonoro da linguagem, obtidos por meio da estrofação, das rimas e de figuras de linguagem como as aliterações, as assonâncias, as onomatopeias, dentre outras, a postura corporal e a gestualidade, na declamação de poemas, apresentações musicais e teatrais, tanto em gêneros em prosa quanto nos gêneros poéticos, os efeitos de sentido decorrentes do emprego de figuras de linguagem, tais como comparação, metáfora, personificação, metonímia, hipérbole, eufemismo, ironia, paradoxo e antítese e os efeitos de sentido decorrentes do emprego de palavras e expressões denotativas e conotativas (adjetivos, locuções adjetivas, orações subordinadas adjetivas etc.), que funcionam como modificadores, percebendo sua função na caracterização dos espaços, tempos, personagens e ações próprios de cada gênero narrativo.

* Produção de textos: Construção da textualidade. Relação entre textos.

**Habilidade (EF67LP30)** Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.

* Arte
* Artes Visuais: Materialidade.

**Habilidade** **(EF69AR05)** Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, *performance* etc.).

* Artes Visuais: Processos de criação.

**Habilidade (EF69AR06)** Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

Tempo previsto: 3 aulas

**Gestão dos alunos:** nas dependências da escola e em sala de aula, alunos no coletivo e em grupos com mediação do professor.

**Recursos didáticos**

**Espaço físico:** sala de aula e outras dependências de uso comum da escola (pátio, corredores, refeitório etc.)

**Materiais:** Dicionário de Língua Portuguesa (impresso ou digital), tirinhas e histórias em quadrinhos, uma venda para os olhos (ou um lenço que possa cumprir esse papel), folhas de papel sulfite, lápis, borrachas, lápis de cor, canetas hidrográficas.

Desenvolvimento da sequência didática

Etapa 1 (1 aula)

Antes da primeira etapa, determine um percurso dentro da escola que, depois, será percorrido pelos alunos.

Já em sala de aula, organize os alunos em duplas e explique a eles que caminharão pela escola de braços dados, um deles com os olhos vendados e o outro servindo de guia nesse percurso.

Cada um dos alunos da dupla terá uma responsabilidade: caberá ao guia conduzir o colega vendado de forma segura, informando-lhe onde existem escadas, paredes, curvas etc.; o aluno vendado deverá preocupar-se somente com a percepção sonora que existe nos diferentes locais durante o percurso. Para facilitar a realização da tarefa, a atividade deverá ser feita de forma organizada e em silêncio. Ao término do percurso, invertem-se os papéis e as responsabilidades.

Depois, de volta à sala de aula, peça aos alunos que, em grupos, contem quais e como eram os sons que perceberam e que também expliquem como foi a experiência de ouvir sem olhar, como foi a concentração no ouvido sem poder complementar com a visão, se foi mais fácil, igual ou mais difícil identificar um som e sua origem. Peça aos alunos que pensem em como as pessoas com deficiência visual vivem no dia a dia: quais dificuldades enfrentam e o que a audição representa para elas. Depois, eles escolherão um dos sons que ouviram e vão desenhá-lo ou representá-lo no papel sulfite. O aluno terá ampla liberdade para desenhar e, se quiser, colori-lo com lápis de cor ou canetas hidrográficas. Não fale ainda sobre as onomatopeias e, se surgir alguma pergunta a respeito disso, explique que esse será o tema da próxima aula.

Um exemplo poderia ser o caso de um aluno que ouvir, durante o percurso, o som de um pássaro cantando. O objetivo da atividade não é o de desenhar o pássaro, e sim desenhar ou representar o som que o pássaro emitir, da maneira que o aluno achar melhor. Para ajudá-lo, faça perguntas como estas: Como era o som do canto daquele pássaro? Como você poderia desenhar esse som?

Uma vez desenhados os sons, peça a eles que associem o barulho que ouviram com o som de letras do alfabeto. Qual sequência de letras poderia representar o som que eles escutaram? Cada aluno deverá formar uma palavra com essa sequência e escrevê-la na folha. Depois, formarão grupos de quatro ou cinco para mostrar aos colegas os desenhos e as palavras que formaram.

Para a próxima etapa, peça aos alunos que tragam histórias em quadrinhos ou tirinhas publicadas em meio impresso ou digital.

Etapa 2 (1 aula)

No começo da aula, pergunte aos alunos se sabem o que significa o termo “onomatopeia”. Aponte na lousa as ideias que eles trouxerem e, depois, peça que pesquisem no dicionário o significado da palavra.

Onomatopeia é uma figura de linguagem que reproduz um som ou um ruído por meio de uma sucessão de letras. Em outras palavras, essas letras formam uma palavra que visa imitar um som ou um barulho. Explique aos alunos que a onomatopeia serve para conferir maior expressividade ao texto.

Ajude-os a refletir sobre a diferença entre escrever uma onomatopeia e contar que determinada pessoa ou coisa emitiu um barulho explicando a eles que a onomatopeia é uma forma de representar o som de forma mais direta, mais clara e mais expressiva e que permite que o leitor identifique o barulho (e quem o produz) com mais facilidade.

A seguir, peça a eles que busquem, novamente em grupos de quatro ou cinco integrantes, exemplos de onomatopeias e seus significados nas tirinhas e histórias em quadrinhos que trouxeram. Uma vez encontrados os exemplos, percorra a sala de aula e chame a atenção dos alunos sobre a forma que as onomatopeias são apresentadas graficamente, perguntando: O tamanho e a forma das letras é o mesmo do que o das palavras que aparecem nas legendas e nos balões de fala? Geralmente, são letras diferentes e de um tamanho e um traço maior e mais grosso. Por exemplo, a palavra “BOOM” representa uma explosão, porém, quando colocada em um quadrinho, precisa de uma gramática visual trabalhada na cor, na linha e na forma que a complemente e reforce o seu significado. Ela poderá estar escrita em vermelho e, para ter mais destaque, por trás dela pode aparecer o desenho de uma explosão em formato pontiagudo e com cores que chamem a atenção. Às vezes, essa palavra poderá estar acompanhada de linhas, raios e estrelas circulando o desenho e dando mais realidade à ação.

Cada grupo fará sua própria lista e a compartilhará com os colegas de outros grupos para que todos tenham acesso a um maior número de exemplos. Peça a eles que tragam sua lista de onomatopeias para a próxima etapa.

Etapa 3 (1 aula)

Nesta etapa, os alunos criarão uma tirinha que contará uma história na qual predominarão as onomatopeias. Para realizá-la, formarão os mesmos grupos das aulas anteriores e utilizarão a lista que elaboraram na etapa anterior.

Relembre aos alunos os principais elementos da tirinha: uma sucessão curta de quadrinhos (geralmente três ou quatro) que conta, com ilustrações, uma história com personagens (pessoas, animais ou coisas), legendas – não obrigatórias – em que o narrador traz elementos para uma compreensão mais abrangente do que se passa, balões de fala ou de pensamento das personagens e onomatopeias para representar os sons. A comicidade da tirinha não está somente nas características e expressões das personagens, mas também no desfecho, na surpresa final que quebra a expectativa do leitor.

Peça aos alunos que primeiro planejem a tirinha que vão criar: Que história vão contar? Quantos quadrinhos serão necessários para contá-la? Quais serão as personagens? Quais serão as características físicas dessas personagens? Quais serão as falas? Quais serão os sons que vão formar parte da trama e que deverão estar presentes? Quais onomatopeias serão necessárias?

No final da aula, cada grupo vai entregar sua tirinha para outro grupo, que deverá interpretar a história, ou seja, explicar o que entendeu. Se houver dificuldades na compreensão, elas serão apontadas ao grupo que criou a tirinha, e este deverá refazer a tirinha para deixar o sentido dela mais claro.

Acompanhamento da aprendizagem

A avaliação deverá ser contínua, em todas as etapas do desenvolvimento da sequência. Podem ser avaliados o envolvimento e a participação dos alunos, a capacidade de trabalhar em grupo, a organização e a criatividade durante as atividades.

Durante o desenvolvimento das atividades, observe se cada aluno:

* participou de todas as atividades propostas, sanando dúvidas e contribuindo com as discussões.
* respeitou as opiniões dos colegas.
* cumpriu com a responsabilidade da sua parceria na “caminhada”.
* conseguiu desenhar um som ouvido durante a caminhada.
* conseguiu formar uma palavra para representar o som que ouviu.
* soube identificar as onomatopeias nas tirinhas e histórias em quadrinhos.
* participou ativamente nas fases de planejamento e elaboração da tirinha.

Além das observações anteriores, seguem algumas questões relativas aos temas tratados nesta sequência didática.

1. O que é uma onomatopeia?

[Resposta esperada: Onomatopeia é uma figura de linguagem que reproduz o som ou um ruído por meio de uma palavra que o imita.]

2. Dê alguns exemplos de onomatopeias.

[Resposta pessoal.]

3. Como é a experiência de ouvir sem conseguir ver?

[Resposta pessoal.]

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **AUTOAVALIAÇÃO** | **SIM** | **MAIS OU MENOS** | **NÃO** |
| Participei da caminhada respeitando a proposta? |  |  |  |
| Respeitei a opinião dos meus colegas? |  |  |  |
| Compreendi o que a audição significa para as pessoas com deficiência visual? |  |  |  |
| Colaborei na realização dos trabalhos em grupo? |  |  |  |
| Compreendi o conceito de onomatopeia nos quadrinhos? |  |  |  |
| Identifiquei exemplos de onomatopeias nas tirinhas? |  |  |  |
| Inseri e contextualizei adequadamente as onomatopeias na tirinha criada? |  |  |  |