



Educação Artística

EXPRESSÃO MUSICAL,
DRAMÁTICA E PLÁSTICA

1º ciclo

Guia do(a) professor(a)



Educação Artística

**EXPRESSÃO MUSICAL,
DRAMÁTICA E PLÁSTICA**

1º ciclo

Guia do(a) professor(a)

Educação Artística
Expressão Musical, Dramática e Plástica
1º ciclo
Guia do(a) professor(a)



Autores

Jair André Pinto dos Reis
Manuel Lima Fortes
Margarida Brito Martins
Maria Celmira Moraes Veríssimo
Maria Paula Brito

Capa e Design Gráfico

Oficina de Utopias

Ilustração

Oficina de Utopias - Gilardi Reis

Revisão Linguística

Direção Nacional de Educação

Coordenação Geral

Direção Nacional de Educação

Editor

Ministério da Educação

Impressão e Acabamento

Tipografia Santos

PRÓLOGO

Caros (as) professores (as), educar é uma tarefa complexa que requer o esforço e a dedicação de todos (as) os(as) intervenientes no universo educativo para que o objeto da educação, a criança, possa desenvolver todas as suas potencialidades e superar as suas dificuldades em todas as áreas do saber.

Hoje, mais do que nunca, temos a consciência da importância que uma educação global da criança tem para a sua vida futura, como parte integrante da sociedade em que está inserida.

Com este guia, pretendemos demonstrar o quanto a Educação Artística e Cultural (EAC) representa um papel importante na abertura de possibilidades com diferentes linguagens artísticas: Musical, Dramática e Plástica.

Apresentamos aqui um leque de atividades que poderão ajudá-lo(a) a orientar as crianças nas atividades de EAC.

Chamamos a atenção para o facto do guia ser apenas um documento orientador e não uma receita para reproduzir. É um documento flexível e orientador, que pode ser enriquecido com a vossa própria experiência e criatividade.

INTRODUÇÃO

A educação da criança no campo das artes tem merecido uma opinião consensual dos (as) educadores (as), investigadores (as) e de outros intervenientes no campo educativo.

As artes proporcionam ocasiões únicas de desenvolvimento de qualidades pessoais, nomeadamente em termos de expressão criativa, atitudes e valores sociais, autoestima, entre outras.

Paradoxalmente, existe também uma opinião generalizada de que esta educação não é orientada de forma eficaz, dado que aparece quase sempre em segundo plano em relação às outras áreas curriculares, consideradas nucleares. Quando está presente, aparece quase sempre como ocupação de tempos livres ou como atividades extracurriculares.

Herbert Read, na sua tese de doutoramento intitulada “Educação Pela Arte”, retoma a tese de Platão de que a arte deve ser a base para toda a educação. Depois de analisar a opinião de diversos pensadores e pedagogos, começa por definir a arte e a educação, concluindo que a arte é algo ligado ao ser humano e à sua evolução.

De acordo com as recomendações da UNESCO, a Educação Artística deve ser inserida nos sistemas educativos, tendo em consideração a sua importância no desenvolvimento integral do ser humano.

Em 2006, a Comissão Nacional da UNESCO realizou a 1ª Conferência Mundial sobre a Educação Artística. Após essa Conferência, em que, entre outros pontos, se lançou a proposta de explorar o papel da EA de modo a satisfazer a necessidade de criatividade e de consciência cultural no século XXI, com incidência nas estratégias para a introdução ou promoção da EA no contexto de aprendizagem, várias outras considerações foram feitas. De entre essas considerações, destacam-se alguns pontos pertinentes:

A imaginação, a criatividade e a inovação estão presentes em todos os seres humanos e podem ser alimentadas e aplicadas. Existe uma forte relação entre estes três processos. A imaginação é a característica distintiva da inteligência humana, a criatividade é a aplicação da imaginação e a inovação fecha o processo, fazendo uso do juízo crítico na aplicação de uma ideia. (Sir Ken Robinson), in Roteiro Educação Artística Edição Comissão Nacional da UNESCO 2006.

Reconhece-se que as nossas sociedades contemporâneas têm necessidade de desenvolver estratégias educativas e culturais, que transmitam e apoiem valores estéticos e uma identidade suscetíveis de promover e valorizar a diversidade cultural e o desenvolvimento de sociedades sem conflitos, prósperas e sustentáveis;

Reconhece-se que a Educação Artística contribui para a melhoria da aprendizagem e para o desenvolvimento de capacidades, pela importância que dá às estruturas flexíveis (tais como as matérias e os papéis situados no tempo), pela sua importância para o(a) educando(a) (ligada de modo significativo à vida das crianças e ao seu ambiente social e cultural), e pela cooperação que desenvolve entre os sistemas e os recursos de aprendizagem formal e não formal;

Entende-se que a Educação Artística, ao gerar uma série de competências e de aptidões transversais e ao fomentar a motivação dos (as) estudantes e a sua participação ativa na aula, pode melhorar a qualidade da educação, contribuindo assim para atingir um dos seis objetivos da Educação para Todos (EPT) da Conferência Mundial de Dacar sobre a Educação para Todos (2000);

Este guia, que integra atividades das três componentes da disciplina de Educação Artística e Cultural, está organizado com a seguinte estrutura: Linhas Orientadoras e Áreas Temáticas com propostas de atividades.

LINHAS ORIENTADORAS

Neste item são apresentadas as orientações necessárias para uma melhor utilização do guia. As atividades propostas para atingir os objetivos seguem a lógica do incremento da complexidade, indo do mais simples para o mais complexo. Pretende-se que as mesmas sejam motivadoras e despertem o interesse da criança. Assim, as propostas de atividades vão no sentido de ajudar a proporcionar um conjunto de noções, destrezas e atitudes, que poderão facilitar o envolvimento da criança no universo das três linguagens da EAC.

A **interdisciplinaridade** surgirá através de propostas de atividades, em que o aluno e a aluna poderão aprender de uma forma global, através da aquisição de uma série de capacidades, que lhes permitirão relacionar aspectos e saberes da Educação Artística e Cultural com saberes de outras áreas curriculares, nomeadamente: a Língua, a Matemática, as Ciências Integradas e a Físico-motora.

Relativamente aos **Temas transversais**, eles aparecem de forma integrada e estão presentes em todas as áreas temáticas. Desses temas destacam-se a **Educação para a Paz**, em que, através de atividades desenvolvidas, se faz o apelo à não-violência, levando as crianças a tomarem consciência dos perigos e das consequências da guerra e do aspecto negativo da resolução dos conflitos unicamente por este método. A Educação para a **Cidadania e Sustentabilidade**, assim como a educação para a **Equidade de Gêneros**, também são trabalhadas através de vivências artísticas e culturais, que potenciam nos alunos e nas alunas o espírito crítico e a capacidade de aprender a pensar, conduzindo-os (as) a atuarem em consonância com os valores e atitudes que elas veiculam.

Desempenhando um papel de destaque na EAC, na **Educação para a Saúde**, sobretudo do ponto de vista fisiológico da voz (respiração, relaxação etc.), realça-se o cuidado a ter com as cordas vocais, a necessidade de se adotar uma melhor postura corporal e de se utilizar de forma adequada a téc-

nica da respiração na hora de se expressar.

Relativamente à **Educação para o Consumidor**, a EAC presta um papel de relevo, dado que veicula atitudes críticas e reflexivas, nomeadamente relativamente ao “bombardear” de publicidades e das modas, fomentando a autoestima.

Educação Ambiental é um tema relevante na atualidade, onde os problemas de contaminação acústica causados pelo excesso de potência sonora usada (decibéis) começam a tomar uma proporção alarmante. As atividades desenvolvidas terão como finalidade levar os(as) alunos(as) a entenderem as causas e as consequências dos problemas ambientais, e, por conseguinte, a desenvolverem atitudes relacionadas com a valorização e respeito para com o ambiente, contribuindo para a sua melhoria. Dentro da Educação Ambiental, trabalham-se formas de atuar para a mitigação das **Alterações Climáticas**.

Existem inúmeras atividades que devem ser aproveitadas para a introdução de conceitos ligados ao ambiente. Por exemplo, através da utilização do material de desperdício, tanto para a sua exploração tímbrica como para a construção de instrumentos, deve-se fazer a ligação desses materiais/matéria-prima e a natureza, fomentando a sua sustentabilidade através da política dos Três R: reduzir, reutilizar, reciclar.

FINALIDADES

Este guia tem como finalidade orientar os(as) docentes na sua prática educativa, proporcionando-lhes ferramentas que poderão apoiá-los(as) na sua prática, como um facilitador do processo ensino-aprendizagem.

Não pretendendo ser exaustivo, o guia apresenta sugestões que julgamos pertinentes, mas que podem ser enriquecidas e até substituídas, dependendo dos contextos, das condições educativas e da criatividade de cada um.

ÍNDICE

EXPRESSÃO MUSICAL

1º ciclo

AOS(ÀS) COLEGAS PROFESSORES(AS)	12
--	----

INTRODUÇÃO	13
-------------------	----

1. EDUCAÇÃO AUDITIVA E VOCAL	14
-------------------------------------	----

1.1. Sons naturais e sons artificiais	14
1.2. Sons reais e sons gravados	15
1.3. Fontes sonoras diretas e Fontes sonoras indiretas	16
1.4. Qualidades do som	17
1.5. Sons vocais	24
1.6. Onomatopeia	24
1.7. Rimas, Lengalendas e Trava-Línguas	26
1.8. Prática vocal e de respiração	27
1.9. Canções (em crioulo e em português)	28
1.10. Contos simples sonorizados	30

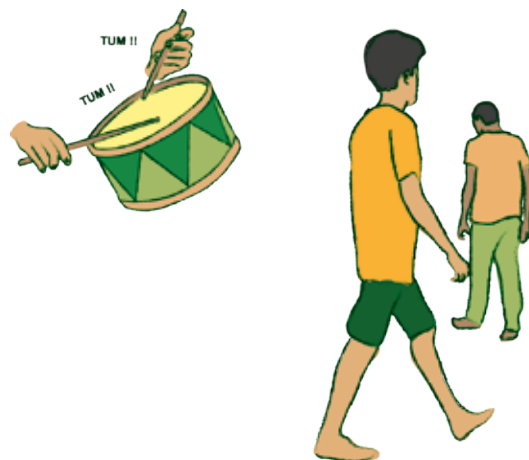
2. EDUCAÇÃO RÍTMICA E CORPORAL	32
---------------------------------------	----

2.1. Pulsação/Andamento	32
2.2. Ritmo	33
2.3. Percussão corporal	34
2.4. Géstica, movimento	35

3. EDUCAÇÃO INSTRUMENTAL	36
---------------------------------	----

3.1. Materiais e objetos sonoros-fontes sonoras elementares	36
3.2. Instrumentos musicais de percussão	38
3.3. Construção de instrumentos musicais de percussão	41
3.4. Família de instrumentos musicais de percussão	41
3.5. Fontes sonoras convencionais e não convencionais	42

4. GLOSSÁRIO	44
---------------------	----



EXPRESSÃO DRAMÁTICA

1º ciclo

AOS(ÀS) COLEGAS PROFESSORES(AS)	48	5. ATELIER DE EXPRESSÃO DRAMÁTICA	70
INTRODUÇÃO	49	5.1. Organização de um atelier de expressão dramática	70
1. EXPRESSÃO CORPORAL	50	5.2. Critérios de avaliação	71
1.1. Jogos de comunicação não-verbal	51	5.3. Exemplos de ateliers de expressão dramática	72
1.2. Jogos de aquecimento	53	5.3.1. Linguagem corporal e gestual	72
1.3. Jogos de expressão e comunicação	54	5.3.2. Linguagem vocal	76
1.4. Jogos de reconhecimento e distribuição de espaços	55	5.3.2. Improvisação/dramatização	80
1.5. Atividade de concentração	55	6. PROPOSTAS DE ARTICULAÇÃO COM OUTRAS ÁREAS CURRICULARES	82
1.6. Atividade de comunicação e improvisação	56		
1.7. Atividade de coordenação e interação de grupo	56		
1.8. Atividade de relaxamento e confiança	56		
1.9. Atividade de expressão e comunicação	57		
2. EXPRESSÃO ORAL	58		
2.1. Jogos dramáticos	59		
3. IMPROVISACÃO	62		
3.1. Criança em ação real	63		
3.2. Criança em ação fictícia	64		
4. DRAMATIZAÇÃO	66		
4.1. Sugestões de contos clássicos e tradicionais	68		
4.2. Sugestões de Fábulas	69		
4.3. Outras Sugestões	69		



ÍNDICE

EXPRESSÃO PLÁSTICA

1º ciclo

AOS(ÀS) COLEGAS PROFESSORES(AS)	86	
INTRODUÇÃO	87	
1. MODELAGEM E ESCULTURA	88	
1.1. Modelagem com o barro	90	
1.2. Modelagem com massa de cores	91	
1.3. O fantoche	92	
1.4. Máscaras de papel	93	
2. CONSTRUÇÕES	94	
2.1. Brinquedos tradicionais	95	
2.2. Fabrico de adereços	97	
3. RECORTE	98	
3.1. Técnicas de recorte	99	
3.2. Tipos de recorte	100	
4. COLAGEM	102	
4.1. Colagem e montagem de objetos	102	
4.2. Colagem de elementos naturais	105	
5. DOBRAGEM	106	
5.1. Origami	107	
5.2. Kirigami	108	
6. TECELAGEM E COSTURA	110	
6.1. Teares de cartão	111	
6.2. Teares de madeira e prego	111	
6.3. Técnicas básicas de tecelagem	112	
6.3. Técnicas básicas de costura	113	
7. GRAVURA E IMPRESSÃO	114	
7.1. Fricção	115	
7.2. Carimbagem	115	
7.3. Monotipia	116	
7.4. Expressão com cartão	117	
8. PINTURA	118	
8.1. Técnicas de pintura	119	
8.2. Fabrico de tintas	120	
9. DESENHO	122	
9.1. Desenho geométrico	124	
10. MEIOS MÚLTIPLOS	126	
FONTES DE CONSULTA RECOMENDADAS	129	
- Expressão Musical	130	
- Expressão Dramática	131	
- Expressão Plástica	132	
AGRADECIMENTOS	133	
ÍNDICE DE IMAGENS	135	



EXPRESSÃO MUSICAL

1º ciclo

Autoras

Margarida Brito Martins

Maria Paula Brito



Aos (às) colegas professores (as)



O sucesso da aprendizagem resulta da junção de vários fatores, que devem concorrer para a sua realização, dependendo esses fatores da interação entre todos os intervenientes do processo ensino-aprendizagem. Sendo o(a) professor(a) um desses intervenientes, deverá primar pelo favorecimento de aprendizagens significativas, que integrem conhecimentos adquiridos previamente pelo(a) aluno(a) e que sejam altamente motivadoras e com funcionalidade para a vida.

O que se pretende com este Guia, está diretamente relacionado com as necessidades da criança em relação ao universo sonoro, mais concretamente à necessidade que ela tem de se expressar e de comunicar as suas vivências sonoras no campo da percepção auditiva, da exploração das potencialidades e utilização do corpo, da voz, dos objetos e de instrumentos rudimentares. Cabe a cada um dos (as) docentes, de acordo com as suas possibilidades e poder criativo, explorar e maximizar esse potencial.

Introdução



1

Antes de nascer, a criança já tem contacto com a música, dado que o ouvido é um dos primeiros órgãos a ser desenvolvido. Habitado a ouvir os batimentos do coração da mãe, ainda dentro do ventre materno, enquanto feto, a criança adaptar-se-á facilmente à exposição de variedades sonoras do meio envolvente.

Segundo alguns cientistas, bebés de uma semana, que escutam música assiduamente nos últimos 3 meses de gestação, têm maior fluência no balbuciar, na localização da fonte sonora através da visão e maior desenvolvimento motor.

É nesse sentido que se deve aproveitar essa sensibilidade da criança aos estímulos sonoros desde cedo para orientá-la na vivência da música de uma forma expressiva e integrada.

Numa primeira fase, é fundamental que a criança aprenda a escutar. Por isso, deve-se dar prioridade ao desenvolvimento auditivo, através da identificação de sons envolventes (dentro e fora da sala de aulas) para a discriminação de diversos timbres: corporais, vocais, materiais e objetos sonoros, sons do ambiente, entre outros.

Ainda nessa fase a criança deve ser orientada na educação rítmica através da exploração e utilização de batimentos corporais dado que a sua sensibilidade pelo ritmo é notória desde muito cedo.

Existe um manancial de recursos que o(a) professor(a) deve aproveitar para levar a criança a expressar através da música, sentimentos e ideias através da palavra cantada, onomatopeias, rimas e lengalengas.

1. Educação Auditiva e Vocal



2

1.1. SONS NATURAIS E SONS ARTIFICIAIS

Através das qualidades do som, deve-se apelar ao respeito e à valorização do silêncio e ao apreço pelos sons da natureza. Deve-se, portanto, proporcionar a audição de sons em diferentes contextos (sons reais, sons produzidos) dentro e fora da sala.

ATIVIDADE 1 1º ANO

Identificação de Sons reais - Ruídos espontâneos

Levar as crianças a jogarem o jogo do silêncio. Durante alguns momentos ficam todas caladas, em completo silêncio, para poderem ouvir melhor os sons naturais e os ruídos espontâneos do meio envolvente.

Solicitar às crianças que cruzem os braços sobre a mesa e que apoiem neles a cabeça. Cada uma vai escutar todo o tipo de som que conseguir.

Ao fim de alguns minutos, perguntar o que é que escutaram e felicitá-las pelo resultado da escuta.



3

Sons naturais espontâneo

ATIVIDADE 2 1º ANO**Identificação de Sons reais -Sons provocados**

Esta atividade é semelhante à anterior. Só que desta vez, as crianças vão escutar sons provocados dentro da sala.

Primeira série de sons provocados: Escutar o seu nome.

Sussurrando, o(a) professor(a) chama uma criança pelo seu nome. Esta, ao ouvi-lo(a), confirma dizendo: “o(a) professor(a) chamou pelo meu nome”. Por sua vez, ela vai chamar um(a) colega que terá de fazer a mesma coisa. E assim sucessivamente.

Segunda série de sons provocados: Exemplos com partes segmentares do corpo.



Estalar os dedos;



Percutir dois dedos na palma da mão;



Bater com os pés no chão.

ATIVIDADE 3 1º ANO**Identificação da direção do som- Fonte sonora fixa**

Esta atividade deve ser realizada em pequenos grupos. Pode ser feita dentro da sala, mas as mesas devem ser afastadas para facilitar o seu desenvolvimento.

Três crianças vão estar espalhadas pela sala. Cada uma com um objeto sonoro, por exemplo: uma garrafa, uma caixa, duas pedras, etc. Uma quarta criança fica de olhos vendados no meio da sala. A um sinal, uma das que estão espalhadas pela sala, produz um som com o respetivo objeto. A que está no meio deve apontar com o dedo o lugar de onde vem o som e dizer se está perto ou longe, atrás ou à frente.

À semelhança das atividades anteriores, para se conseguir um bom resultado, deve-se exigir às crianças o máximo de silêncio possível.



Identificação da fonte sonora fixa

1.2 SONS REAIS E SONS GRAVADOS

ATIVIDADE 1 2º e 3º ANOS**Sons reais**

Em silêncio, as crianças vão escutar alguns sons produzidos dentro da sala, aproveitando os objetos, os materiais, o mobiliário entre outros.

Pode-se pedir à criança para apoiar a cabeça nos braços com a cara escondida.

Exemplo de alguns sons provocados: deixar cair um lápis sobre a mesa, sacudir um caderno, escrever com o giz no quadro batendo com este etc. Após a produção desses sons pede-se às crianças para falarem, uma de cada vez; sobre os sons escutados felicitando-as (Muito bem! Isso mesmo etc.).



ATIVIDADE 2 2º ANO

Identificação da direção do som- Fonte sonora em movimento

As crianças vão formar uma roda. Uma delas fica no meio de olhos vendados. Uma das crianças da roda vai estar com um objeto sonoro ou instrumento musical. A um sinal do (a) professor (a), a que tem o objeto ou instrumento produz um som e logo de seguida passa-o para a criança ao lado que fará a mesma coisa. A que está no meio vai apontando com o dedo acompanhando o som. Será substituída por outra criança quando o(a) professor (a) bater palmas e ela então indica a criança que a vai substituir.

ATIVIDADE 3 2º e 3º ANOS

As crianças vão escutar alguns sons através de um gravador. Após algum tempo e de acordo com a sua identificação vão descrever esses sons. É importante que esses sons estejam gravados com suficiente nitidez para poderem ser identificados sem problema pela criança.

1.3. FONTES SONORAS DIRETAS E FONTES SONORAS INDIRETAS

ATIVIDADE 1 4º ANO

Fontes sonoras diretas

As crianças estão divididas em grupos. Um de cada vez, os grupos vão produzir diretamente, diferentes tipos de som, para os outros grupos adivinharem, exemplo: sons de diferentes partes do corpo, sons de objetos diversos, etc.

ATIVIDADE 2 4º ANO

Fontes sonoras indiretas

As crianças são convidadas a escutar através da gravação sons de diferentes ambientes como por exemplo sons da cidade, do campo, da praia etc. Após isso descrevem o que escutaram.



1.4. QUALIDADES DO SOM

TIMBRE

TIMBRE - ATIVIDADE 1 1 e 2º Anos

Apreciação do timbre de diferentes fontes sonoras

Para trabalhar o timbre, deve-se realizar atividades em que a criança terá que identificar e produzir timbres de diferentes fontes sonoras. A criança será sensibilizada para respeitar o ambiente, interiorizando a teoria dos três Rs, ao recolher materiais de desperdício para realização de trabalhos expressivos. O (A) professor(a) pede aos (às) alunos (as) para recolherem materiais diversos. Todo esse material será explorado, tirando partido das suas potencialidades tímbricas, em posteriores trabalhos expressivos: dramatização, teatro de fantoches, contos, poesias etc.



Timbre de mãos friccionadas e percutidas.



Timbre do papel



Timbre do plástico

TIMBRE - ATIVIDADE 2 3º e 4º ANOS

Formar duas filas de crianças, de costas voltadas. O número de crianças por fila varia de acordo com a quantidade de instrumentos disponíveis.

As duas filas contêm os mesmos instrumentos. No entanto, os alunos com os mesmos instrumentos devem ficar em posições diferentes. Por exemplo, se o primeiro aluno da fila da frente tiver um chocalho a criança de costas terá um triângulo. O(a) colega com o chocalho, na outra fila, para ficar um pouco distante, deverá estar colocado(a) a partir da quarta posição.

O(a) professor(a) indica uma criança de uma das filas (frente ou trás), tocando na cabeça e sem dizer o nome, e esta irá produzir o som com o seu instrumento. A criança que terá o mesmo instrumento na fila contrária, irá responder produzindo, por sua vez, o mesmo som.



Timbre de instrumentos

TIMBRE - ATIVIDADE 2º e 3º ANOS

Relacionar sons com a imagem representativa

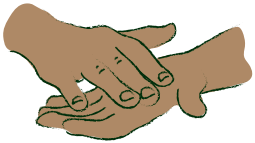




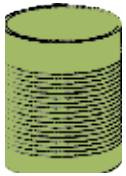
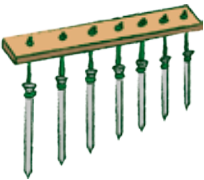

Antes das crianças realizarem esta atividade é importante a chamada de atenção para a escuta em silêncio dos sons, para que esses possam ser identificados facilmente através da gravação. O (A) professor (a) distribui fichas contendo imagens (proposta de ficha nº 1) que representam timbres de diferentes fontes sonoras que estão gravadas. Cada criança terá uma ficha e vai pintar, com cores à escolha, o quadrado correspondente à imagem cujo som escutou.

<https://youtu.be/Roh8nMmZPBc> (som dos animais)

TIMBRE - FICHA 1 2º ANO


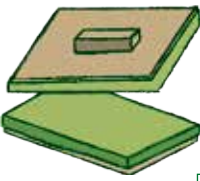




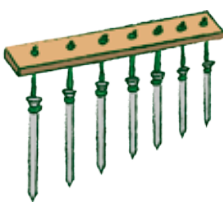
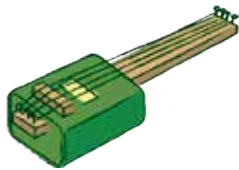




Identifica timbres de diferentes fontes sonoras

Pinta só o quadrado do som que escutaste.

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>



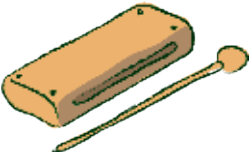

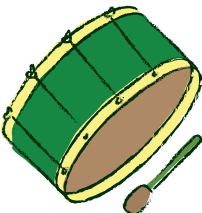

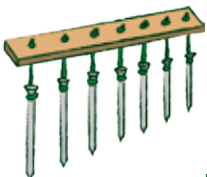

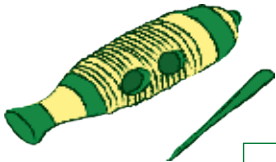



TIMBRE - FICHA 1 3º ANO

Identifica o timbre de três instrumentos sacudidos colocando um X no quadrado.

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

TIMBRE - FICHA 1 4º ANO

Identifica o timbre de instrumentos percutidos e friccionados, colocando um X no quadrado.

	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INTENSIDADE

Para trabalhar intensidades, o(a) professor(a) deve criar situações de diálogo sobre os horários em que não devemos incomodar os vizinhos com sons muito fortes, como por exemplo, em horário de descanso. Deve-se também fomentar o desagrado pela poluição sonora, respeitando e valorizando o silêncio. Chamar a atenção da criança para os cuidados a ter com os sons muito fortes, que poderão prejudicar a audição, protegendo os ouvidos em lugares com excesso de barulho. A noção do forte e do fraco deve ser interiorizada pela criança. Neste caso, o(a) professor(a), deve fazer com que o som forte seja contrastante com o som fraco.

INTENSIDADE - ATIVIDADE 1

1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Exploração de sons fortes e sons fracos

Na natureza ou no meio que nos rodeia, existe uma variedade de sons, mas esses sons não têm todos a mesma intensidade. Há uns que são mais fortes, outros mais fracos e outros cuja intensidade varia. Pode-se fazer atividades interessantes jogando com sons fortes e fracos. Durante alguns minutos, os(as) alunos(as) exploram as partes do corpo que produzem sons fortes e as que produzem sons fracos.

Exemplos:

Sons fortes - Bater palmas, bater com os pés no chão, bater com a mão em concha na barriga, etc.

Sons fracos - Estalos, bater com o punho na mão aberta entrechocar os punhos na parte lateral, etc.

Para as crianças do **3º e 4º Ano** o (a) professor (a) pode tornar esta atividade mais complexa. As crianças vão explorar as partes do corpo que produzem sons fortes ou fracos, sons com a boca que soam forte e sons que soam fraco, etc.

INTENSIDADE - ATIVIDADE 2

1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Utilização de sons fortes e sons fracos de forma expressiva

Os (As) alunos (as) memorizam uma lengalenga. Depois de estar bem memorizada, vão dizê-la da seguinte forma:

1. Voz forte (toda a lengalenga)
2. Voz suave (toda a lengalenga)
3. Um verso com voz forte, outro verso com voz suave (alternadamente)

Exemplo de uma lengalenga (**versão para o 1º Ano**):

*Pico- pico Sarapico
Quem te deu tamanho bico
Foi a filha da rainha
Que está presa na cozinha*

Pico - pico Sarapico (**versão para o 2º Ano**):

*Quem te deu tamanho bico
Foi a filha da rainha
Que está presa na cozinha
Salta a pulga da balança
Dá um estoiro até à França*

Pico - pico Sarapico (**versão para o 3º e 4º Anos**):

*Quem te deu tamanho bico
Foi a filha da rainha
Que está presa na cozinha
Salta a pulga da balança
Dá um estoiro até à França!
Os cavalos a correr
As meninas a aprender
-Qual será a mais bonita
Que se vai esconder?*

INTENSIDADE - ATIVIDADE 3 1º e 2º Ano

As crianças vão observar algumas imagens e associá-las a diferentes intensidades. Seguindo as indicações do(a) professor(a) as crianças vão assinalar um tipo de intensidade ou forte ou fraco através de uma ficha.

INTENSIDADE - FICHA 2 1º ANO

Faz uma bola nas imagens que produzem som forte e um X nos que produzem som fraco.

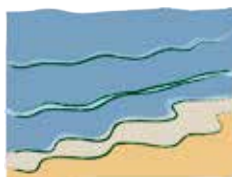

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

INTENSIDADE - FICHA 2 2º ANO

Contorna só os instrumentos ou objetos que produzem som fraco.

**INTENSIDADE - ATIVIDADE 4 3º e 4º ANOS**

Representação gráfica de sons fortes e sons fracos

Exemplo para sons fortes:



Exemplo para sons fracos:



O(a) professor(a) distribui aos (às) alunos (as) uma ficha contendo quatro ou cinco sequências de sons fortes e fracos. Cada sequência terá um número. Após escutarem a leitura, vão indicar o número correspondente à sequência escutada (ver ficha que se segue).

Obs.: O (a) professor (a) acrescenta outras sequências à escolha. O som forte pode ser executado com palmas e o som fraco com estalos.

INTENSIDADE - FICHA 2 3º e 4º ANOS

Identificação de intensidades.

Coloca um X ao lado da sequência escutada.

	1	<input type="checkbox"/>
	2	<input type="checkbox"/>
	3	<input type="checkbox"/>
	4	<input type="checkbox"/>

DURAÇÃO

Diferenciação de Durações

Para trabalhar a duração, o(a) professor(a) deve orientar a criança para a emissão de sons longos e curtos, fazendo com que sejam contrastantes. Depois, deve sugerir a emissão de sequências de sons curtos e longos (alternados ou não), que será uma preparação para a leitura de ritmos.

DURAÇÃO - ATIVIDADE 1 2º e 3º ANOS

Canção longa e canção curta

Levar a criança a cantar uma canção, primeiro aumentando a duração do som das palavras, depois encurtando o som das mesmas.

DURAÇÃO - ATIVIDADE 2 1º e 2º ANOS

Representação gráfica de sons longos e de sons curtos escutados

Levar as crianças a escutar sons longos e depois sons curtos. Esses sons podem ser produzidos com a boca ou com a flauta. As crianças vão verbalizando os sons à medida que os vão escutando.

Exemplo de sons longos:



Exemplo de sons curtos:



Curto, curto, longo, longo, longo:



DURAÇÃO - ATIVIDADE 3 3º e 4º ANOS

Ler sequência de sons curtos e longos utilizando vocábulos

A leitura dos sons curtos deve ser feita de forma rápida e o som longo, mais lenta.

Como sugestão para essa leitura tomar como referência o refrão da canção **“Ainda não comprei” – Titi Ta, Ta, Ta**. O Titi corresponde aos dois sons curtos e o Ta aos três sons longos.

Tendo as crianças trabalhado a canção **“Ainda não comprei”** nos anos anteriores, continuar a aproveitar o refrão para trabalhar as diferentes durações, que culminarão em sequência rítmica, trabalhada no conteúdo Ritmo.



Ti Ti Ta Ta Ta

Após as crianças terem dominado as duas durações, acrescenta-se uma duração mais longa. Assim ficamos com uma duração curta, uma média e uma longa cuja leitura será **Taam**.



Curto Médio Longo



ALTURA

A altura (sons agudos e graves, que para a criança do 1º ano serão finos e grossos), noção que deve ser introduzida mais tarde, será trabalhada, primeiro, através do som da voz dos animais, levando a criança a identificar animais que têm voz fina e animais que têm voz grossa.

ALTURA - ATIVIDADE 1 - 2º ANOS

Sons agudos e sons graves

A criança vai reagir a sons finos (agudos) e grossos (graves) escutados, levantando a mão para sons finos e baixando a mão quando escutar o som grosso.

-  Som fino – Mãos para cima
-  Som grosso – Mãos para baixo

ALTURA - ATIVIDADE 2 2º ANO

Sons ascendentes e sons descendentes

Após ter interiorizado bem os sons agudos e graves, a criança vai vivenciar sons que sobem e sons que descem, primeiro escutando e depois verbalizando enquanto fazem o movimento.



Som a subir

Som a descer



Movimento de acordo com a subida ou descida do som.

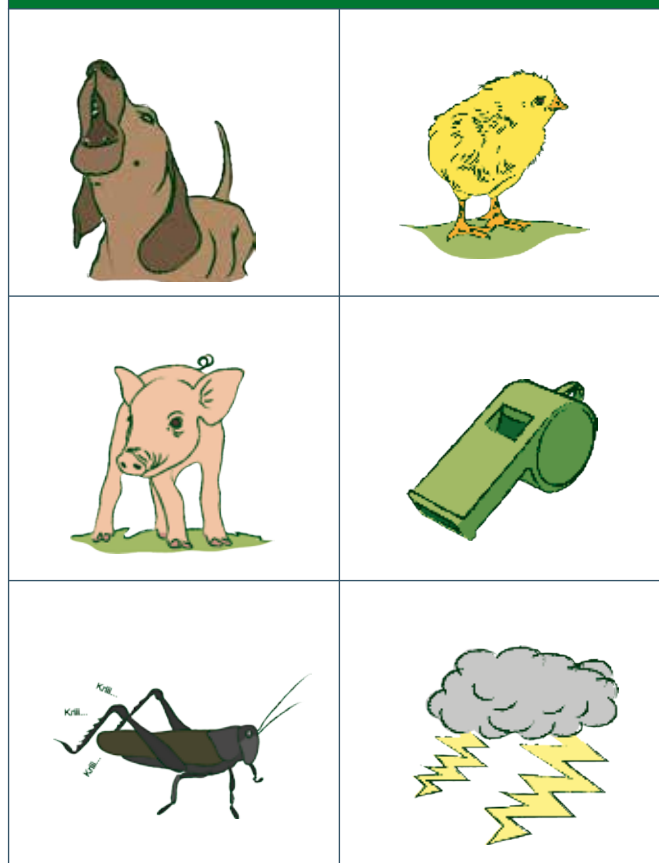
<https://youtu.be/v9rkZRCA0is>
(Link sobre som agudo e grave)

ALTURA ATIVIDADE 3 1º e 2º ANOS

As crianças vão identificar numa ficha, imagens que correspondem a sons graves e sons agudos.

ALTURA - FICHA 3 1º ANO

Contorna só as imagens que representam sons agudos. Ficha de identificação de Alturas



ALTURA - ATIVIDADE 4 3º e 4º ANOS

O(A) professor(a) orienta as crianças na entoação da canção **"O meu caracol"** na parte das notas musicais (DO, RE, MI, FA, SOL-SOL, FA, MI, RE, DO). Após as crianças automatizarem a sequência das notas a subir de DO para SOL e a descer de SOL para DO, o(a) professor(a) vai ler movimentos melódicos contínuos, desta vez acrescentando sons que permanecem no agudo ou no grave. Exemplos:

- Subir, permanecer no agudo e descer
(DO, RE, MI, FA, **SOOOL**, FA, MI, RE, DO)



- Descer, permanecer no grave, subir
(SOL, FA, MI, RE, **DOOO**, FA, MI, RE, DO)



1.5. SONS VOCAIS

ATIVIDADE 1 1º, 2º e 3º ANOS

Experimentar diferentes formas de produzir sons com a boca

Paralelamente à fase de audição, deve-se fazer a educação vocal da criança, através da técnica vocal, que a ajuda na qualidade da emissão vocal e melhora a sua respiração. A voz, neste caso, deve ser o primeiro instrumento que a criança utiliza e explora.



Assobiar



Vibrar os lábios

Bater com as
mãos na boca aberta

ATIVIDADE 2 3º e 4º ANOS

Outras possibilidades vocais

Exemplos: Estalar a língua no céu-da-boca, produzir sons explosivos com os lábios, vibrar a língua, produzir vários sons de chamamento de animais (cães, gatos, cabras, galinhas etc.) – **Txx, tss, xxh, pxx, Crr, prr, ffff, sss**, etc.

Com a voz, as crianças vão organizar, em grupo, uma série de sons com a boca e apresentá-los depois como se estivessem a contar uma história.

ATIVIDADE 3 3º e 4º ANOS

Organização de sequência de sons vocais em grupo

A	Ping Pong — —			Bum —			Tik —		Kras —
B		Txk Txk — —			Tik —			Kras —	
C			Pff —			Bum —			Kras —



Som longo



Som curto

1.6. ONOMATOPEIA

Através das onomatopeias, as crianças terão a oportunidade de imitar vários sons existentes no seu meio. Exemplo de onomatopeias que as crianças podem produzir:



ATIVIDADE 1 1º, 2º, 3º e 4º Ano

Imitar o som da voz dos animais

As crianças imitam, uma de cada vez, a voz de um animal à escolha.

Exemplos:

A cabra berra – **méee**; A galinha cacareja – **caaca-cacacacacac**

O pato grasna – **Quá-quá**; O pinto pia- **Piu piu**;

O porco grunhe – **gron-gron** (som nasalado) etc.

ATIVIDADE 2 3º e 4º ANOS**Encontrar o outro par**

As crianças vão imaginar que fizeram uma visita a um espaço de criação de animais onde viram: cabras, galinhas, cavalos, patos, burros, cães, gatos, vacas, etc.

Dividir a turma em grupos de dez elementos. Um grupo joga e os outros observam. Depois sai um grupo e entra outro.

De um saco, cada criança tira o desenho de um animal e esconde-o. Nenhuma criança pode mostrar o papel que tirou. De seguida, de olhos vendados, cada criança vai à procura do seu par, produzindo sempre o som do animal que tirou e vai tentar escutar o mesmo som produzido por outra criança, que também tinha tirado o papel com o mesmo animal. Ao encontrar o par, abraçam-se, tiram a venda e ficam a observar em silêncio.

Durante o período do jogo estipulado previamente, o(a) professor(a) vai registando os pares vencedores.

ATIVIDADE 3 3º e 4º ANOS

As crianças divididas em dois grupos vão ler este poema de forma expressiva, em forma de diálogo. Um grupo faz de vento, outro de chuva.

Loas à Chuva e ao Vento

*Chuva, porque caís?
Vento, aonde vais?
Pingue...Pingue...Pingue...
Vu...Vu...Vu...
Ó vento que vais,
Vai devagarinho.
Ó chuva que caís,
Mas caí de mansinho.
Pingue...Pingue
Vu...Vu...Vu...*

Matilde Rosa Araújo

ATIVIDADE 4 1º, 2º, 3º e 4º ANOS**Imitar o som dos meios de transporte e outros veículos**

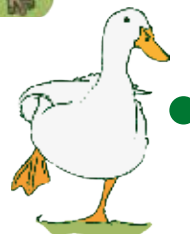
Imitar: os sons de carros e motos a arrancar, a acelerar, etc.; apitos de ambulância e carros de polícia a aproximarem-se e a afastarem-se; tratores; helicópteros; etc.

ONOMATOPEIA - FICHA 4 - 4º ANO

Liga cada animal ao seu som.



● Muuuu



● Au au



● Mé-mé

● Piu-piu



● Có-có-ricóo

● Gri-gri



● Miau



● Quá-quá

1.7. RIMAS, LENGALENGAS E TRAVA-LÍNGUAS

As crianças aprendem por reprodução de rimas, lengalengas e trava-línguas simples.

ATIVIDADE 1 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Após a memorização, as crianças entoam rimas, lengalengas e trava-línguas, marcando a pulsação. Entoam rimas batendo palmas quando dizem as palavras que rimam. Dizem uma lengalenga, imitando vários estados: Alegre, triste, aos soluços, com raiva, com medo, etc.

RIMAS E LENGALENGAS

ATIVIDADE 2 1º ANO

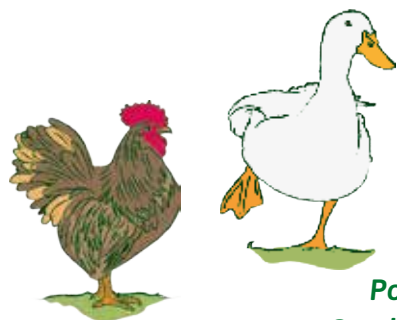
Dizer rimas, lengalengas com voz fininha, voz grossa, lentamente, rapidamente, como o robot, com a voz forte, etc.

Exemplos de algumas rimas e lengalengas:

*Caracol, caracol!
Põe os pauzinhos ao sol*



*Arre,
burrinho da Nazaré!
Uns a cavalo,
outros a pé.*



*Um, dois, três, quatro
A galinha e o pato
Fugiram da capoeira
Por causa da cozinheira
Que lhes deu com o sapato
Um, dois, três, quatro*

Propor outras formas de dizer as rimas e lengalengas. Inventar outras.

Um

1



Cabrum

Dois

2



Bois

Três

3



Chinês

Quatro

4



Sapato

Cinco

5



Pinto

Seis

6



Reis

Sete

7



Trotinete

Oito

8



Biscoito

Nove

9



Chove

Dez

10



Pés

TRAVA-LÍNGUAS

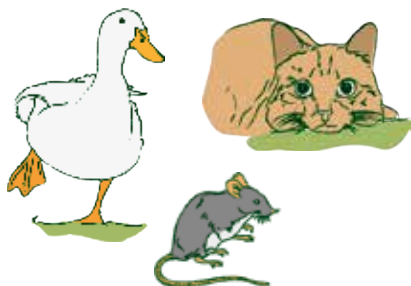
ATIVIDADE 3

3º e 4º ANOS

Depois de memorizado o texto, ler o primeiro trava-língua lentamente, marcando a pulsação com o pé. Depois ligeiramente mais acelerado, batendo palma na palavra sublinhada. Exemplos de Trava-línguas:

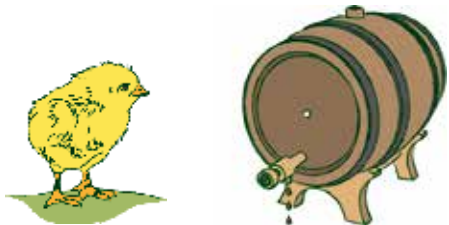


A aranha **arranha** a rã
A rã **arranha** a aranha
Nem a aranha **arranha** a rã
Nem a rã **arranha** a aranha



Foge o rato,
paga o gato
Dorme o rato,
foge o pato
Paga o rato,
dorme o pato
Foge o gato,
paga o pato

Pinga a pipa
Pia o pinto
O pinto pia
A pipa pinga



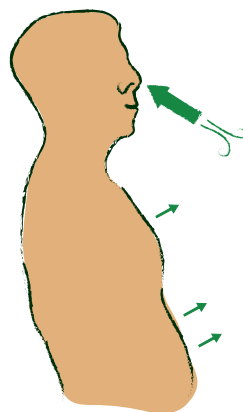
1.8. PRÁTICA VOCAL E DE RESPIRAÇÃO

ATIVIDADE 1 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

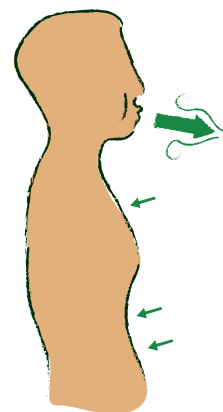
Aprender a respirar bem

Antes de cantar, a criança deve fazer alguns exercícios de respiração. Inspirar pelo nariz e deixar o ar sair por entre os dentes. Empurrar o umbigo para fora, contar um, dois, metê-lo para dentro e soprar ao mesmo tempo. Fazer este exercício várias vezes.

Observar bem a gravura que se segue e reparar nos movimentos do tronco nos dois momentos – No inspirar, o peito vai para fora e o diafragma desce. No expirar, o peito vai para dentro e o diafragma sobe.



INSPIRAÇÃO



EXPIRAÇÃO



Diafragma

TRAVA-LÍNGUAS ATIVIDADE 4 3º ANO

Dizer o segundo trava-língua batendo palmas nas palavras que indicam ação e batendo no peito nas restantes palavras.

TRAVA-LÍNGUAS ATIVIDADE 5 4º ANO

Trabalhar o terceiro trava-língua da seguinte maneira: Dizer a palavra pinga de forma explosiva (sonorizando a palavra) mas suave, e a palavra pia com voz aguda.

ATIVIDADE 2 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Preparar a voz para cantar

- Baixar a cabeça devagar até encostar o queixo no peito. A coluna fica reta. Levantar devagar até onde conseguir, enquanto inspira. Segurar o ar por algum tempo e descer a cabeça soltando o ar devagar. Sincronizar o tempo do movimento com a respiração.
- De pé, levantar os dois braços e esticá-los devagarinho para cima, como quem quer apanhar uma corda que está um pouco acima da nossa cabeça. Manter os pés bem fixos no chão.
- Fazer movimentos rotativos com os ombros para a frente e depois para trás, sempre a inspirar e a expirar.
- Trabalhar a respiração: Encher os pulmões e esvaziá-los devagar, como se fossem pneus.
- Cheirar uma flor com uma inspiração profunda e soprar uma fila comprida de velas.



1.9. CANÇÕES

Não existe uma receita rígida para se ensinar uma canção, pois isto depende do nível de aprendizagem e do nível de desenvolvimento auditivo de cada classe.

No entanto, existem alguns passos que podem ser seguidos e que dão bons resultados.

Uma das condições necessárias, se não a primordial, é a segurança do professor relativamente ao conhecimento da canção. Deve conhecer muito bem a canção, tanto ao nível da melodia como do texto.

O texto deve ser trabalhado sobretudo a nível da semântica. Os alunos têm de saber o que estão a cantar.

É importante levar a criança a trabalhar o ritmo das frases sobretudo as que constituem mais dificuldades.

Sempre antes de cantar devem fazer alguns exercícios de respiração.

ATIVIDADE 1 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Cantar canções relacionadas com os temas transversais

Ambiente limpo

Albertina Aniceto (aluna IP 2002) CV - 1º e 2º ANOS

*Crianças da nossa escola
Vamos unir e proteger o ambiente
Afim, é o meio onde vivemos
Vamos limpar a praia
Deitar o lixo nos contentores
Plantar muitas árvores.*

*Ambiente limpo vida saudável
Ambiente limpo vida saudável*

A Natureza-Mãe

Paula Freitas (IP 2002) CV - **3º e 4º ANOS**

Soa em mim o canto
Da Natureza-Mãe
Pensar na sua beleza
Enche o meu coração de amor
Deve ser respeitada
Deve ser adorada
Porque tudo que existe nela
É necessário à vida
Vamos aprender como utilizar
A Natureza com inteligência

Devemos comer bem

Marly Brito (aluna do IP 2000 CV) - **1º e 2º ANOS**

Devemos comer bem
E fazer higiene
Para termos saúde
E ficar bem fortes
Na minha escola
Como a canjinha
Bebo o meu leiteinho
E aprendo muito

Pumbinha branca

Osvaldo Delgado (CV, 1995) - **3º e 4º ANOS**

Vuá pumbinha branka
Pumbinha branka di paj
Vuá na seu di mundo
Bô levá paj pa tudo mundo
Kónd bô voltá um dia
Trazême um flor na bô biko
Um ta guardób um surrizo
Di tudo kriansa di mundo

Vuá pumbinha vuá pumbinha
Pumbinha branka di paj
Vuá pumbinha vuá pumbinha
Pumbinha branka di paj

Sou pequenino

Lisangela Vitória (aluna IP 2002- CV) - **1º e 2º ANOS**

Sou pequenino, sou pequenino
mas vou à escola
Sou pequenino
E gosto de ir à escola
Vou à escola para aprender
Vou à escola para crescer
Mesmo pequeno aprendo
a escrever e a ler o meu nome,
Aprendo a ler, lindas histórias
Sou pequenino mas já sei ler
Sou pequenino mas já sei escrever

Pexkador

Margarida Brito Martins CV - **1º e 2º ANOS**

Pexkador lavantá d'plumanhá sed
Na `xperansa di panhá algum pêxe
D`pôj d'konsertá um rêd fród
Na sê bote el leval
Kónd el remá um bokód
Na mar el lansal

Obs. Para esta faixa etária, a estrutura das canções deve ser simples: uma estrofe, se os versos são longos, um refrão, ou duas estrofes, se os versos são curtos, mais o refrão, que se repete. Exemplo de alguns temas: natureza, higiene, saúde, paz, direitos e deveres, amizade, formas de cumprimentar, etc.

O sopro do vento

(Margarida Brito Martins CV) **3º e 4º ANOS**

O vento soprou
Baixinho gemeu
Como quem quer contar
o seu segredo
Na praia os coqueiros
Mexeram-se de leve
Ao sentirem
o sopro acariciante

Vento ú- ú- ú
Bailar com o vento
Vento ú-ú-ú
Cantar com o vento

ATIVIDADE 2 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Vivenciar canções tradicionais simples. Ao aprender as canções tradicionais, as crianças aprendem também o nome dos compositores e intérpretes e relacionam essas canções com o tipo de instrumentos que entram na sua execução.

Exemplo de algumas canções:

Janela B.Leza 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

*Janela na bo kantinho
Bo é bo sô
Kem krê sabê si bo é bela
Um dia tem ki bai na bô*

*Águas kantantj já bo tem
Na boj bananeira
Kriolaj lindaj na Ribera
Di lábiuj dose simá mel*

Doutor Adriano

Morna .B.Leza 3º e 4º ANOS

*Kriola bem kantá ku gosto
Kanta sabi ku surizo na rosto
Di bu peto di setim trá voj más dose
Bu bem kantá es morna
Na bu bokinha di roza
kriola mimosa po um melodia sabinho
na voj di sodad um belo moreninho,
ternamente bem kantá assim...
Seló! Seló Sr Dr Adriano
Fidjo kerido des terra morena
Seló! Seló! Sr Dr Adriano
Irmão di tudo nos cabo-verdiano*

Nhô pret (Ritmo de batuke)

Popular 1º, 2º, 3º e 4º Ano

*Ó Nhô pret `sê dáme um gota d'aga
Pam bá btzá nha fi`Carlota
Um`subi koku oi zé
Um`dixi koku oi zé
Um`bibê lêt na buli moku*

*Ta bá ta krrê bo ta txgá máj d'pressa
Má dvagar bo `nda panhá topada*

1.10. CONTOS SIMPLES SONORIZADOS

ATIVIDADE 1 1º e 2º ANOS

Audição ativa de um relato

(Atenção à poluição sonora. Respeito pelo descanso dos outros.)

As crianças vão produzir sons, imitando o barulho dos carros na cidade. Para a produção dos sons, utilizar os sons vocais, podendo auxiliar a voz com outro tipo de material, como por exemplo: a buzina pode ser feita com a tampa de uma esferográfica.



Exemplo de um relato:

Durante um passeio pela cidade, começa-se a ouvir os carros. Como é que fazem os carros? Imitar o motor dos carros. E as buzinas? Agora ouvem-se as motos. Estão a acelerar...Ai! Que barulho...

Um carro de bombeiros começa a aproximar-se, mas ainda está longe de nós... Está mais perto agora... Afastou-se. Passa um avião neste momento. Está muito distante e o barulho mal se ouve. Mas será que é a ambulância que se aproxima? É sim...! É a ambulância que vai a toda a pressa!... Está a afastar-se.

O passeio já vai terminar. Os carros afastam-se e vão para as suas garagens.

São horas de descansar. A lua já saiu por de trás do monte. As primeiras estrelas começam a aparecer. Finalmente vamos para casa em silêncio. Como é bom o silêncio às vezes...

Só se ouvem agora os passos na calçada. Chegou a hora de ir dormir.

ATIVIDADE 2 3º e 4º ANOS

Audição ativa de um conto

As crianças vão escutar um conto e depois vão introduzir sons vocais para representar os personagens.



"Esta é a história sobre um gatinho que gostaria de ver a chuva cair. Como não podia sair para a rua, ficava a imaginar como é que seria a água da chuva. Da janela onde ficava deitado, via outros animais a passarem e como era muito tímido, sentia receio de falar com eles.



Um dia encheu-se de coragem e, vendo um cão passar, perguntou-lhe como é que era a água da chuva. Este disse-lhe para perguntar aos pardais, porque eles gostavam de tomar banho na água da chuva. Quando perguntou aos pardais, eles responderam que gostavam da chuva, mas não sabiam explicar como é que ela era.



Então o gatinho resolveu perguntar ao vento, que lhe disse que só ele próprio é que saberia dizer como é que era a água da chuva, e foi-se embora, pois estava com pressa.

O gatinho ficou a pensar na resposta do vento e lá continuou na sua janela a sonhar.



Certo dia estava ele a dormir, quando ouviu um barulho estranho, era o trovão que lhe disse: <<Acorda gatinho! Trouxe a chuva que tanto querias conhecer>>.

E o gatinho, que não sentiu medo do trovão, ficou tão feliz, pois finalmente via a água da chuva."

Após a escuta, as crianças falam dos personagens do conto e imitam os sons separadamente.

Depois, divididas em grupos, de acordo com os personagens, (gatinho, cão, pardais, chuva, vento e trovão) vão imitar os sons à medida que as personagens entram no conto que é contado de novo. Um grupo imita o gatinho, o segundo imita o cão, o terceiro imita a chuva, o quarto imita o vento, o trovão é imitado pelo quinto grupo.

<https://youtu.be/Roh8nMmZPBc>

(para som dos animais)



2. Educação Rítmica e Corporal



11

2.1. PULSAÇÃO /ANDAMENTO

Vamos movimentarmo-nos de acordo com o som.

PULSAÇÃO - ATIVIDADE 1 1º e 2º ANOS

Adequação a um ritmo externo

As crianças vão bater a pulsação regular com palmas. Depois, enquanto escutam uma música, mantêm a pulsação de acordo com o andamento (rápido ou lento) dado.

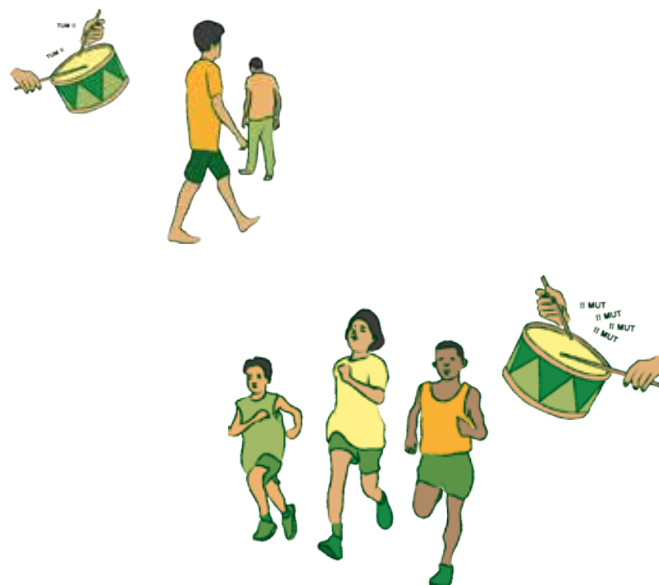


12

Marcando a pulsação regular com batimento de palmas.

ANDAMENTO - ATIVIDADE 2 3º e 4º ANOS

Os (As) alunos (as) vão andar pela sala, seguindo os batimentos de um instrumento (por exemplo um tambor). Chamar a atenção das crianças para não andarem, nem devagar nem muito depressa, mas acompanhado o instrumento.



2.2. RITMO

As primeiras atividades com o ritmo devem ser feitas através da imitação rítmica. O (A) professor (a) começa por bater ritmos simples com palmas e pede aos (as) alunos (as) para repetir. Depois apresenta sequências de ritmos através de fichas para eles (as) lerem.

ATIVIDADE 1 1º e 2º ANOS

As crianças vão executar o ritmo com palmas, seguindo as imagens. A leitura soará da seguinte maneira:

1ª Sequência - Palma (), Palma (), Palma, Palma.

2ª Sequência - Palma, Palma (), Palma, Palma ()

3ª Sequência - Palma, Palma, Palma (), Palma, Palma.



Palma

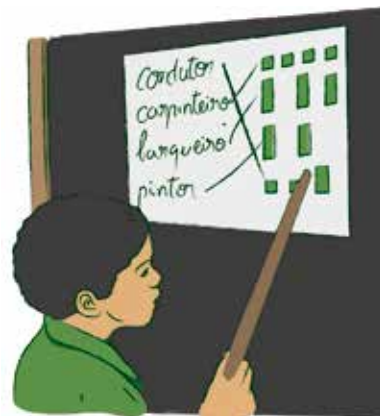


() – Silêncio (mãos abertas)

ATIVIDADE 2 3º e 4º ANOS

As crianças vão fazer a correspondência entre as palavras e o seu respetivo ritmo. De seguida leem as sequências rítmicas.

Correspondência entre a palavra e o seu ritmo.



RITMO - FICHA 5- 3º e 4º ANOS

Marca um X no ritmo que escutaste.

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

RITMO FICHA 5 1º e 2º ANOS

Produzir os sons de acordo com a imagem.

2.3. PERCUSSÃO CORPORAL

ATIVIDADE 1 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

As crianças exploram as potencialidades de partes segmentares do corpo.

Elas deverão ser orientadas na descoberta de diferentes formas de percutir partes do corpo:

- bater palmas com as mãos abertas, com as mãos em concha, só com a parte de dentro das mãos levando os dedos para trás;
- bater com dois dedos de uma mão sobre a palma da outra, com dois dedos de uma mão sobre dois dedos da outra;
- bater com o punho de uma mão sobre a palma da outra;
- esfregar uma mão na outra;
- cruzar os dedos das duas mãos e entrecostar as palmas ou com as costas de uma mão sobre a outra;
- dar estalos;
- soprar entre os polegares com as duas mãos juntas em concha.

Após a exploração das mãos, passa-se para os pés e para outras partes do corpo.

ATIVIDADE 3 2º ANO

As crianças experimentam a conjugação da percussão de duas partes do corpo. Por exemplo: conjugar palmas e peito e depois experimentar palmas e pé. Em grupos, combinar outras formas de juntar diferentes batimentos corporais.

ATIVIDADE 4 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Sugerir às crianças a entoação de uma canção conhecida e acompanhá-la com batimentos do corpo. Cantá-la juntando palmas e peito alternadamente. Depois com palmas e pernas, palmas e pés, etc. Para as crianças do 3º e do 4º anos, conjugar três ou quatro partes do corpo.

ATIVIDADE 5 3º e 4º ANOS

Esta atividade integra o ritmo, o andamento e a percussão corporal.

As crianças sentadas em semicírculo vão bater simultaneamente e de forma sincronizada a seguinte sequência rítmica num andamento lento: duas palmadas nas coxas e de seguida duas palmas. Uma criança que vai ficar à frente como dirigente do jogo, começa por dizer o seu nome ao mesmo tempo que bate nas coxas e o nome de uma outra criança que está sentada no semicírculo, ao mesmo tempo que bate as duas palmas.



ATIVIDADE 2 1º ANO

PERCUSSÃO CORPORAL – FICHA 6 1º ANO

1 - Lê a sequência rítmica corporal.

Cada quadrado corresponde ao batimento de uma pulsação - um segundo (repetir várias vezes).

2 - Acompanha uma lengalenga que conheces com esta sequência.





Coxa 2 vezes - Dizer o próprio nome. Palmas 2 vezes dizer o nome de um (a) colega.

A criança que ouviu o seu nome vai fazer a mesma coisa, isto é, diz o seu nome ao bater nas coxas e o nome de uma outra criança ao mesmo tempo bate palmas. O jogo continua e se alguma criança errar, por exemplo, não seguir o ritmo e a sequência, sai do jogo. À medida que o número de crianças diminui, o andamento acelera.



13



14

2.4. GÉSTICA, MOVIMENTO

ATIVIDADE 1 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Seguir o ritmo da música

Ao som de uma música gravada, as crianças movimentam-se e acompanham o ritmo.



ATIVIDADE 2 1º e 2º ANOS

Vivenciar gestos e movimentos em canções.

Exemplo:

"A cobra não tem pés"

"Mão, mão, mão"

"Zim zim" entre outras

ATIVIDADE 3 3º e 4º ANOS

Ao ritmo de um instrumento, como por exemplo, uma pandeireta ou umas clavas, as crianças vão fazer movimentos com algumas partes do corpo: Com a cabeça – direita/ esquerda, para cima para baixo.

Braços – alternar direita/ esquerda na lateral e a mesma coisa para a frente.



3. Educação Instrumental



15

3.1. MATERIAIS E OBJETOS SONOROS - FONTES SONORAS ELEMENTARES

ATIVIDADE 1 1º e 2º ANOS

As crianças, a pedido do(a) professor(a), colocam em cima da carteira diferentes tipos de materiais de desperdício que recolheram previamente. Exploram esses objetos, tirando partido das suas potencialidades. Podem friccionar, sacudir, entrechocar, soprar, percutir (bater), etc.



16

ATIVIDADE 2 3º e 4º ANOS

Depois de explorar as potencialidades dos objetos, as crianças vão tentar organizar uma grande coleção de ruídos e sons. Vão fazer grupos de objetos: de plástico, de metal, de papel, etc.



17

ATIVIDADE 3 3º e 4º ANOS

O (A) professor(a) estabelece uma conversa com as crianças sobre os sons que existem na natureza e que podem ser imitados com objetos sonoros.



Por exemplo:

- Para imitar as ondas do mar, fazer oscilar, de um lado e para outro, um cartão com areia granulada.



- Imitar o som do trovão com uma pedra de tamanho médio, dentro de uma caixa de cartão e fazer movimentos bruscos.



- Imitar o som da chuva com os sacos de plástico.

- Imitar o som dos pardais, dando beijos sonoros na palma ou na costa da mão.

- Imitar o som das motas e dos carros com a boca.

- Imitar o som do vento, soprando com a boca na posição de assobio, inspirando e expirando.

3.2. INSTRUMENTOS MUSICAIS DE PERCUSSÃO

ATIVIDADE 1 1º e 2º ANOS

Jogar com os instrumentos musicais



25

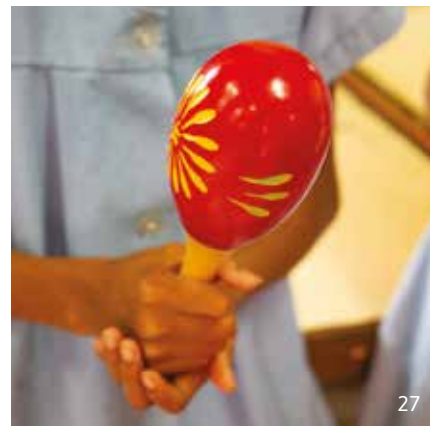
Organize a turma em grupos, um com olhos vendados e outro com instrumentos musicais de percussão.

Cada criança do primeiro grupo terá que identificar o som produzido por um dos instrumentos.

Depois de o identificar, a criança tira a venda e mostra o número do instrumento. Se a resposta for correta, toca o instrumento.

Deve-se dar uma segunda oportunidade à criança, caso ela dê uma resposta errada.

Maracas



27

Pandeireta com pele



28

Pandeireta sem pele



29

Caixa chinesa



26

Triângulo



30



31



32



33



34

ATIVIDADE 2 2º ANO

Identificação de instrumentos musicais

Distribuir fichas com o desenho de sequência de três instrumentos em cada fila. As crianças vão escutar através de uma gravação o som de três instrumentos musicais, um a seguir ao outro. Depois, vão colocar uma cruz à frente da sequência de instrumentos que escutaram. Isto é, se escutaram os três instrumentos que estão em cima ou então os três que estão em baixo.

Reco-reco

Variante da atividade (ver ficha a seguir)

Desta vez, as crianças vão escutar o som dos instrumentos e vão enumera-los pela ordem escutada (Tocar todos os instrumentos mas um de cada vez).

INSTRUMENTOS MÚSICAIS -FICHA 7- 2º ANO Enumerar os instrumentos pela ordem escutada.

Castanholas

ATIVIDADE 3 2º e 3º ANOS

Caracterizando um instrumento de percussão

Primeiro, as crianças vão dizer o nome de alguns instrumentos que já conhecem. Depois, de dentro de um saco ou de uma caixa, contendo alguns instrumentos, tirar um de cada vez, mostrar às crianças e em seguida tocar e dizer o nome para elas repetirem.

Claves

Pulseira
de guizo

Aproveitar esta atividade para levar a criança a falar dos instrumentos musicais utilizados na música tradicional de Cabo Verde. Seguidamente,

distribuir os instrumentos às crianças. Cada uma delas vai tocar o seu instrumento, dizendo o nome do mesmo. Depois trocam de instrumento com os(as) colegas.



Conhecendo instrumentos musicais de percussão.

ATIVIDADE 4 3º e 4º ANOS

Exploração de instrumentos musicais de percussão

O(A) professor(a) coloca alguns instrumentos em cima de uma mesa. Depois, diz o nome de um instrumento, pede a uma criança para apanhar o referido instrumento e para experimentar a sua potencialidade.



Identificar e explorar as potencialidades de um instrumento musical.

ATIVIDADE 5 1º, 2º, 3º e 4º ANOS

Utilização de instrumentos de percussão para acompanhar canções

Distribuir alguns instrumentos musicais. As crianças cantam a canção “A bandinha”. Na parte do refrão, quando disserem o nome do instrumento, só as crianças que têm esse instrumento é que tocam. Os instrumentos musicais devem ser de preferência os que foram construídos pelas crianças.

Exemplo de canções com acompanhamento de instrumentos de percussão.

Canção:

*“Bandinha vai a tocar muito depressa
e sem parar*

*Prestem muita atenção, pois os (....o nome do
instrumento) vão tocar*

Tara-ta-tchim

Tara-ta-tchim

Tara-ta-tchim,

tchim, tchim, tchim, tchim”



Com dois copos de plástico e areia no interior é possível construir 'chocalhos' para acompanhar uma canção.

3.3. CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS DE PERCUSSÃO

ATIVIDADE 1 3º e 4º ANOS

Os (As) alunos (as) são solicitados (as) a levarem previamente vários tipos de materiais de desperdício. Esses instrumentos são explorados e, após isso são orientados na construção de instrumentos em grupos. Por exemplo, um grupo constrói tambores, outro constrói maracas, outro racordai (chincalho), etc.



38



39



40



41



43

3.4. FAMÍLIA DE INSTRUMENTOS MUSICAIS DE PERCUSSÃO

ATIVIDADE 1 3º e 4º ANOS

Após as crianças conhecerem bem os instrumentos, vão agrupá-los depois por famílias. Podem agrupar os instrumentos pela sua forma de produção do som. Assim, agrupam instrumentos sacudidos, friccionados, percutidos.

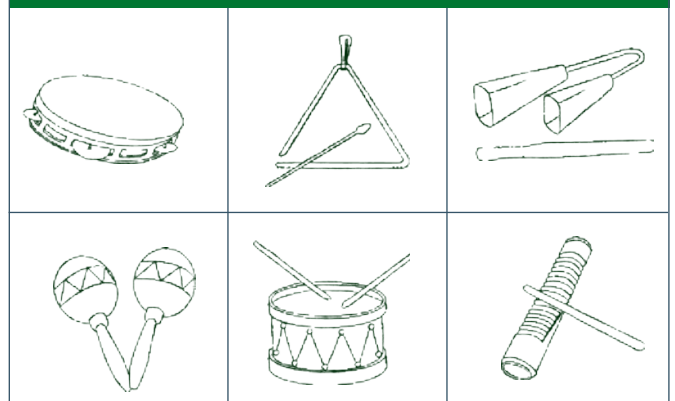
ATIVIDADE 2 1º e 2º ANOS

Descobrir a forma de execução de um instrumento

As crianças vão escutar o som de alguns instrumentos para descobrirem a forma como são tocados. Após essas tarefas, assinalam numa ficha a imagem de um instrumento que foi tocado, pintando-o:

FICHA 8 - 1º ANO

Pintar o instrumento que escutou.



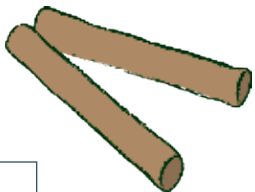
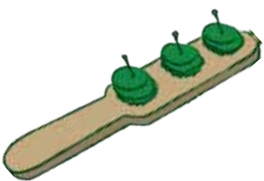

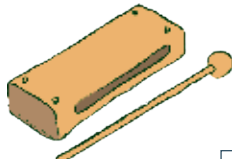
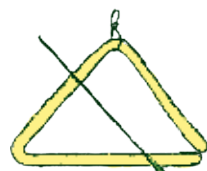
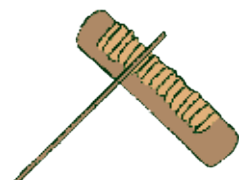
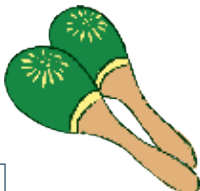



ATIVIDADE 3 3º e 4º ANOS

As crianças vão identificar a família de instrumentos de percussão por fricção e por percussão por pancada.

FAMÍLIA DE INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO

FICHA 8 - 3º e 4º ANOS

Coloca um X no instrumento que é friccionado e O no instrumento que é percutido.

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

3.5. FONTES SONORAS CONVENCIONAIS E NÃO CONVENCIONAIS

Qualquer fonte que produz som é chamada de fonte sonora. Ela é considerada de fonte sonora convencional quando é utilizada na música. Neste caso, todos os instrumentos musicais que são utilizados para tocar ou acompanhar uma música são fontes sonoras convencionais. As outras fontes são não convencionais como, por exemplo, o som do vento o som dos carros, o som dos objetos, etc.

ATIVIDADE 1 4º ANOS

As crianças vão distinguir as fontes sonoras convencionais das fontes sonoras não convencionais através de uma ficha.





FONTES SONORAS CONVENCIONAIS E NÃO CONVENCIONAIS FICHA 9 - 4º ANO
 Escreve no espaço em baixo se o instrumento é convencional ou se é não convencional.

4. Glossário



45

A

Agudo – Regido do som alto ou de frequência alta, que corresponde às vozes de mulheres ou de crianças.

Altura – É a propriedade do som que o caracteriza como grave ou agudo e está relacionada com a frequência de uma onda sonora.

É possível identificar a altura do som ao comparar dois ou mais sons.

Andamento – É a velocidade lenta ou rápida com que uma peça musical é executada.

C

Castanholas – Idiofone de percussão de som indeterminado, constituído por um par de conchas côncavas de madeira fixas por um cordel que se enfia entre os dedos, polegar e médio, para produzir som por entrecchoque das conchas.

D

Dinâmica – Termo musical que se refere às variações da intensidade do som. A passagem da intensidade pode ser brusca ou gradual.

Duração – Uma das características do som em que este pode ser longo ou curto. Valor de uma figura musical cuja execução pode ser longa ou curta. A forma, como os sons longos e curtos se alternam com as pausas ou silêncio, produz o ritmo.

F

Fontes Sonoras – Tudo o que produz som através da vibração.

Friccionar – Forma de tocar um instrumento esfregando ou raspando um objeto sobre ele.

G

Grave – Registo do som baixo ou de frequência baixa, que corresponde à voz dos homens.

Géstica - Que diz respeito aos gestos. Conjunto de gestos e mimica: mãos, corpo, face.

I

Intensidade – É a propriedade que o som possui de ser mais forte ou mais fraco, em relação a outro som.

L

Lengalenga – Cantilena ritmada, geralmente usada nos jogos de crianças, na qual se repetem determinadas palavras ou expressões, transmitida de geração em geração.

M

Maracas – (também designado por chocalho) Instrumento musical sacudido, constituído por um corpo geralmente feito de cabaça com sementes no interior e munido de um punho.

O

Onomatopeia – São vocábulos que imitam os sons que fazem parte do meio envolvente, como por exemplo: tiquetaque, ciciar, gluglu, chape- chape, etc.

P

Pandeireta – Arco com soalhas (espécie de tampinhas de garrafas achatadas) com ou sem membrana esticada.

Percussão corporal – Sons produzidos percutindo ou batendo em segmentos do corpo (palmas, estalos, peito, pernas, pés).

Percutir – Bater. Tocar um instrumento batendo com a mão ou com um objeto sobre ele.

Pulsção – Marcação regular de uma música, que vem da palavra pulso.

R

Reco-reco – Instrumento musical de percussão indireta por fricção, constituído por um corpo geralmente cilíndrico feito de cabaça ou bambu, com ranhuras, cujo som provém da fricção dessas ranhuras por uma peça mais estreita e pontiaguda.

Ritmo – É a distribuição de sons fortes e fracos, longos e curtos e de pausas, que aparecem em intervalos iguais numa frase musical.

Rítmica – Que diz respeito ao ritmo.

Rimas – Sons iguais ou semelhantes que se repetem em palavras ou sílabas, geralmente no final de cada verso ou de cada dois ou mais versos.

S

Sons vocais – Todo o tipo de som que pode ser produzido pela boca.

T

Tessitura – Termo que designa a abrangência das notas do grave ao agudo que uma voz ou instrumento consegue executar com qualidade necessária, sem esforço.

Timbre – É a propriedade ou característica do som que nos permite conhecer a origem da fonte sonora. O timbre permite identificar a voz de pessoas ou o instrumento musical que está a ser tocado.

Às vezes, dois sons têm a mesma altura, a mesma duração e a mesma intensidade, mas têm timbres diferentes. Uma mesma nota pode ser tocada em instrumentos diferentes, por exemplo, o piano e a flauta, possuem a mesma altura, mas o timbre é diferente.

Trava-línguas – Jogo verbal em que se diz com clareza e rapidez, versos ou frases cujas palavras, por serem formadas por sílabas do mesmo som, são difíceis de pronunciar.



EXPRESSÃO DRAMÁTICA

1º ciclo

Autora

Maria Celmira Morais Veríssimo



Aos (às) colegas professores (as)



A finalidade da Expressão Dramática é de promover a educação do(a) aluno(a) numa estreita relação com uma educação Social, Cívica, Cultural e Artística, contribuindo para o enriquecimento da sua personalidade, formação da sua sensibilidade e promoção da sua cultura geral.

A sua abordagem particular permite uma experiência sistematizada que favorece pedagogias de comunicação e de trabalhos de capacitação como o de expressão corporal e vocal, para dar respostas em diversas situações baseadas na improvisação, possibilitando ao aluno exprimir, comunicar, sentir e experimentar.

A construção dos conhecimentos na Expressão Dramática deverá ter por base metodologia diversificada, mas, dado ao carácter da disciplina recomenda-se que seja trabalhada em atelier, por este ser um espaço aberto, livre e de partilha, onde as crianças têm uma participação ativa em todas as dinâmicas das atividades. Os ateliers de Expressão Dramática organizam-se em 4 momentos:

Aquecimento - pretende-se uma ativação geral de modo a preparar emocionalmente e fisiologicamente os(as) alunos(as) para a tarefa, onde poderão explorar o próprio corpo, o espaço, a voz e a respiração.

Relaxação - tem a finalidade de descontrair o aluno para o aumento da concentração e da sensibilidade dos órgãos de sentido.

Comunicação e expressão – é onde se dá o desenvolvimento das atividades tanto dos jogos de exploração como da improvisação das dramatizações. É um momento de muita comunicação e de participação do grupo.

Reflexão – todos numa roda, deverão fazer a reflexão e partilhas verbais de experiências vividas no atelier.

OBS: As sugestões de atividades que se seguem são apenas alguns exemplos nos quais o(a) professor(a) deverá basear-se para criar os seus próprios ateliers, visto que deverá saber quais os objetivos pretendidos e critérios a serem avaliados, e principalmente conhecer a turma que leciona. Deverá ser criativo e adaptar os exercícios de acordo com os seus alunos e criar novos.

Introdução



46

Este guia tem como objetivo fundamental auxiliar o professor na sua prática pedagógica, fazendo uso da metodologia da Expressão Dramática, que assenta essencialmente na prática através de exercícios/jogos dramáticos organizados em ateliers, com base nos objetivos, que se pretende desenvolver com os alunos, bem como no grau de complexidade de acordo com o seu nível de escolaridade.

Encontra-se dividido por áreas temáticas de acordo com as linguagens da expressão dramática. Em cada unidade, para além da fundamentação da referida linguagem, também apresenta propostas metodológicas com atividades que poderão ser desenvolvidas nos referidos atelier's, de modo a atingir os objetivos pretendidos.

Relativamente à avaliação esta deverá ser criteriosa, ou seja, a avaliação em Expressão Dramática não pode basear-se apenas no gosto pessoal do(a) pro

fessor(a), mas deve estar fundamentada em critérios definidos. Os conceitos emitidos pelo(a) professor(a) não devem ser meramente quantitativos/qualitativos.

No fim de cada momento de realização dos projetos artísticos dramáticos, deve ser feita uma avaliação baseada em critérios previamente definidos e ordenados, conforme o grau de complexidade.

Esses critérios devem ser relativos a:

1. Observação de aulas (ateliers);
2. Aplicação das técnicas de comunicação em jogos dramáticos;
3. Participação/Apresentação individual ou em grupos, em situações de jogos dramáticos propostos nos ateliers;
4. Participação nos momentos de reflexão;
5. Atenção, observação e concentração, espontaneidade e criatividade.

1. Expressão Corporal



47

A Expressão Corporal ou Linguagem corporal é um tipo de comunicação não-verbal. Abrange essencialmente, postura, gestos, expressões faciais e corporais, o movimento dos olhos e a proximidade entre o recetor e o emissor.

Os ambientes educacionais são os locais onde as crianças começam a ter um maior contato com os seus iguais, outras crianças. Estas possuem variadas maneiras de jogar, brincar, falar, e dentre outras coisas principalmente de se movimentar. Por meio destas diferentes linguagens é que as crianças se expressam no seu meio social.

A criança expressa/comunica com o seu corpo, através do movimento, possibilitando-a apreensão e exploração do mundo, estabelecendo relações com os outros e com o meio, de forma a se descobrir. Assim, acredita-se que sejam necessárias práticas pedagógicas que beneficiem o espaço de expressão, através de suas experiências com o

movimento. O movimento é uma forma de comunicação natural, que expressa não somente as emoções, mas também os sentimentos, as ideias e as percepções do mundo.

Trabalhar com a expressão corporal é importante, pois ela é um meio de comunicação das crianças e, diferentemente das linguagens escrita e falada, já nasce com a pessoa, e esta evolui das situações vivenciadas pelas crianças no seu quotidiano. Implica uma produção do conhecimento do próprio corpo. Apresenta-se como um conteúdo de caráter formativo, que propicia a vivência de atividades de movimentos espontâneos.

O corpo como comunicação não verbal: o corpo contém em si próprio e por si próprio um sentido e uma expressão intelectual e mental que não se pode ignorar. É um meio privilegiado da relação de comunicação com o mundo exterior.

A maioria da nossa comunicação apoia-se na Expressão e Comunicação Corporal, que reforça e completa, muitas vezes, o significado das palavras e frases. As emoções expressam-se no campo mímico-corporal e, neste caso o corpo é emissor de sinais com significado sócio-cultural. A possibilidade de aprender um movimento é sinónimo dum corpo que se projeta no mundo e ao mesmo tempo interage com esse mesmo mundo.

Exemplos de Expressões: curiosidade; embaraço; indiferença; rejeição; observação; autossatisfação, gratidão; determinação; ambiguidade; atenção; agressividade; excitação; preguiça; surpresa; timidez; meditação.

1.1. JOGOS DE COMUNICAÇÃO NÃO-VERBAL

ATIVIDADE 1 - 1º ANO

Nome: “Apresentação”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Conhecer o outro e comunicar emoções

Atelier: Individual

- Andando pela sala, a um sinal, cumprimentar o colega mais próximo dizendo quem é; como se fosse um amigo que não vê há muito; alguém a quem tem de dar uma boa/má notícia.

- Exemplo: Cada um apresenta-se dizendo «Eu sou o Manuel e gosto do mar;»

« Eu sou a Sofia e gosto de sopa» De seguida: «Eu sou o Manuel e gosto do mar. No entanto não gosto de marisco...»



ATIVIDADE 2 – 1º ANO

Nome: “O Espelho”

Materiais: Nenhum

Finalidades: desenvolver a concentração, o silêncio, o sincronismo, a observação e os gestos

Atelier: Formar pares

- Colocar os alunos frente a frente olhando-se nos olhos. Um dos alunos faz de espelho, imitando o colega com movimentos lentos. O aluno “espelho” deverá ser o reflexo do seu colega através da reprodução de todos os seus movimentos.

Variantes:

- Sem deixar de se olhar, movimentar-se pelo espaço, lentamente (diferentes andamentos e posturas);
- Criar situações comuns à frente do “espelho” (lavar os dentes, pentear, vestir, etc.



ATIVIDADE 3 – 1º ANO

Nome: “Explorar expressões”

Materiais: Nenhum

Finalidades: movimento, imaginação, criatividade, expressão corporal/ facial.

Atelier: Formar dois grupos em roda

- Em roda, em cadeia, «passar» uma expressão facial a quem estiver ao seu lado. Confrontar a primeira com a última. Em roda, em cadeia, começar por «passar» um sorriso que a pessoa seguinte altera para uma expressão facial bem diferente.

ATIVIDADE 4 – 1º ANO

Nome: “Trabalho de equipa – A corda”

Materiais: Nenhum

Finalidades: desenvolver o trabalho de equipa.

Atelier: todos de mãos dadas formando uma “corda”

- Escolher um aluno como sendo a “ponta da corda” que irá entrelaçar-se por entre os colegas, mantendo sempre de mãos dadas, e os outros vão seguindo o colega que é 2ª ponta da corda” até formarem um emaranhado (dando um nó).
- O último aluno(a), “a ponta final da corda”, irá conduzir os colegas de modo a desembaraçarem a corda.

Neste caso todos têm de arranjar a melhor estratégia de tirar o “nó da corda” mantendo sempre de mãos dadas.



ATIVIDADE 5 – 1º ANO

Nome: “Jogo das profissões”

Materiais: Pedacos de papel com imagem de algumas profissões

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, expressão corporal, comunicação.

Atelier: Formar uma roda sentados no chão.

O professor deverá entregar a cada aluno um pedaço de papel com uma imagem correspondente a uma profissão, e pedir que cada um observe a imagem, escondido dos colegas.

- A um sinal do professor um aluno deverá ir para o centro da roda e, através de expressões corporais e gestuais deverá representar a sua profissão, levando os colegas a adivinharem. O primeiro a acertar deverá tomar o lugar no centro da roda e representar a sua profissão. Todos deverão participar de igual modo.

1.2. JOGOS DE AQUECIMENTO

ATIVIDADE 1 – 2º ANO

Jogo: “A bola invisível”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Conhecer o outro e comunicar emoções

Atelier: grupo

Objetivos: Desenvolver o inter-relacionamento e fortalecimento do espírito de grupo. Ativação muscular; desenvolver o imaginário; interagir com colegas, coordenação motora.



Exercício 1: O professor sugere aos alunos que andem livremente pela sala e que imaginem uma bola. Escolher um espaço da sala onde se encontra a “bola invisível”, devem segurar a bola com as duas mãos; atirar a “bola” ao alto e imaginar o seu percurso.

Exercício 2: usar a mesma “bola invisível” e jogar com um colega e/ou demais colegas.

ATIVIDADE 2 – 2º ANO

Jogo: “A meu comando”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Ativação muscular

Atelier: grupo

Objetivos: Desenvolver o inter-relacionamento de grupo, fortalecer o espírito de grupo. Ativar a musculatura; interagir com colegas, desenvolver a coordenação motora.

Exercício 1: O professor sugere aos alunos que andem livremente pela sala e a seu comando pede-lhes para saltitarem com 1 e 2 pés de forma alternada.

Exercício 2: Andando livremente pela sala alternando a variação da velocidade (normal, rápido, lento)



1.3. JOGOS DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO

ATIVIDADE 1 – 2º ANO

Nome: “O meu animal é?”

Materiais: Nenhum

Finalidades: desenvolver a expressão e comunicação

Atelier: individual e grupo

Objetivos: Desenvolver a comunicação e a expressão gestual.

Exercício 1: Cada aluno escolhe um animal (guardando segredo) que pretende imitar: cão, gato, galinha, lobo, macaco, burro, cavalo, etc.

- A vez, cada um irá imitar, então o animal que escolheu; Não poderá falar nem imitar qualquer ruído da voz do animal;

- Os colegas tentarão adivinhar qual o animal representado

Exercício 2: Em vez de um aluno, outros deverão formar grupos de acordo com o tipo de animal escolhido. Feitos os grupos, estes deverão atuar em grupo, imitando os gestos do (s) animal (s).

Nota: ao fazer-se o jogo de imitação de animais, há normalmente que chamar atenção aos alunos para as diferentes atitudes que o animal pode ter: andar devagar, depressa; correndo; saltando; caçando; lutando; atacando; com medo; comendo; dormindo; etc.



ATIVIDADE 2 – 2º ANO

Nome: “A descoberta do ofício”

Materiais: Nenhum

Finalidades: expressão e comunicação

Atelier: grupo

Objetivos: Desenvolver a comunicação e a expressão gestual.



Exercício 1: o professor divide a turma em dois grupos: “atores” e espetadores. Cada espetador deverá dizer ao professor o nome de um ofício (pedreiro, agricultor, peixeira, varredor, soldado, polícia, etc.). De seguida, o(a) professor(a) dará a cada “ator” a missão de desempenhar: imitação dos ofícios sugeridos pelos espectadores; após a imitação cada espetador deverá reconhecer o ofício que sugeriu.

Nota: após as imitações o professor deverá trocar os grupos.

1.4. JOGOS DE RECONHECIMENTO E DISTRIBUIÇÃO DE ESPAÇOS

ATIVIDADE 1 – 2º ANO

Nome: “O meu espaço”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Espaço

Atelier: individual e grupo

Objetivos: Trabalhar a orientação espacial e desenvolver a capacidade criativa e expressiva do corpo.

Exercício 1: o professor deverá estabelecer espaço equidistante entre os alunos. Estes deverão andar com uma certa rapidez e a dada altura, o(a) professor(a) deverá dizer “PÁRA!” e os alunos ao pararem devem procurar ocupar o maior numero possível de espaços na sala.

Exercício 2: o professor em vez de dizer somente “Para!”, dirá também um numero e então os alunos deverão formar grupos segundo o numero anunciado: 3, 5, 8, pessoas, etc.

Exercício 3: O professor menciona um número e uma parte do corpo. Se disser, por exemplo, três narizes e sete pés, então três narizes e sete pés deverão se tocar. Todo o espaço da sala deveria estar ocupado por grupos.



1.5. ATIVIDADE DE CONCENTRAÇÃO

ATIVIDADE 1 – 3º ANO

Nome: “O JOGO DA MEMÓRIA”

Objetivos: Desenvolver a confiança e a concentração.

Materiais: Uma bandeja, com doze objetos de diferentes texturas e um lenço ou uma toalha, lápis e papel.

Atelier: de grupo



Exercício: O(a) professor(a) antes do jogo, reúne doze objetos numa bandeja, tendo o cuidado que os mesmos apresentem texturas diferentes, por exemplo: objeto de madeira, metal, plástico; rijo, flexível; áspero, liso, etc.; e tapa com uma toalha. Manda reunir o grupo e descobre a bandeja. Concede trinta segundos para que possam observar os objetos silenciosamente. Tapa de novo a bandeja e pede para que cada jogador registre todos os objetos de que se lembre, numa folha de papel.



1.6. ATIVIDADE DE COMUNICAÇÃO E IMPROVISAÇÃO

ATIVIDADE 1 – 3º ANO

Nome: “OS MEIOS DE TRANSPORTES”

Objetivos: Desenvolver a interação de grupo e a comunicação. Estimular a capacidade de improviso e de criatividade.

Materiais: Nenhum

Atelier: de grupo

Exercício: Os alunos distribuem-se em grupos, conforme o meio de transporte escolhido voluntariamente.

Um(a) aluno(a) serve de condutor do “veículo” escolhido e o restante imitam os solavancos da marcha, o inclinar das curvas, os balanços as travagens, etc.

Pode-se sugerir diversas situações de improviso: uma velinha perdida, uma criança mal disposta, um senhor apressado, etc.

1.7. ATIVIDADE DE COORDENAÇÃO E INTERAÇÃO DE GRUPO

ATIVIDADE 1 – 3º ANO

Nome: “CORRIDA DE OBSTÁCULOS”

Objetivos: Desenvolver a confiança, a coordenação e o espírito de grupo.

Materiais: Nenhum

Atelier: de grupo

Exercício: Os alunos dividem-se em dois grupos e formam uma roda, deitados de barriga para baixo, mão debaixo do queixo, cabeça dirigida para o interior do círculo.

Respondendo a um sinal do professor, um(a) aluno(a) corre pela esquerda ou pela direita, saltando sucessivamente por cima dos companheiros. Ao chegar ao seu lugar, deita-se e o jogador seguinte levanta-se e procede de igual modo, o mesmo fazendo, um após outro, todos os jogadores. Ganha o grupo que acabar primeiro.

1.8. ATIVIDADE DE RELAXAMENTO E CONFIANÇA

ATIVIDADE 1 – 3º ANO

Nome: “O DESMAIO”

Objetivos: Desenvolvimento da confiança e da capacidade de relaxamento.

Materiais: Nenhum.

Atelier: grupo

Exercício: Os alunos colocam-se a uma certa distância uns atrás dos outros, mas ambos virados para o mesmo lado.

O(a) aluno (a) deverá fechar os olhos, relaxar e deixa-se cair para trás. Os colegas que estão atrás de si deverão agarrá-lo(a). O (a) professor(a) deve estimular o trabalho de equipa.



1.9. ATIVIDADE DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO

ATIVIDADE 1 – 4º ANO

Nome: “O MEU CORPO”

Objetivos:

- Explorar o corpo como meio de comunicação;
- Explorar diferentes reações sensório /motor;
- Desenvolver o sentido de grupo.

Materiais: Nenhum

Atelier: de grupo

Exercício 1: O (a) professor(a) pede aos alunos que andem livremente pela sala e cada um a seu tempo que simulem corporalmente as seguintes sensações e emoções:

- frio;
- calor;
- zanga;
- indiferença;
- alegria;
- surpresa;
- admiração;
- mimo;
- etc.;

Exercício 2: Associado ao exercício anterior e com as características das sensações e emoções, o (a) professor(a) pede aos alunos que mimem situações do quotidiano como por exemplo uma paragem de autocarro onde deverão fazer-se de banco, de passageiros, de autocarro, de árvore com vento, de pessoas, ou num parque infantil; numa feira; numa procissão; etc.



2. Expressão Oral



48

No 1º ano, o(a) aluno(a) apresenta ainda dificuldades em se exprimir corretamente as suas ideias e suas emoções, pois a sua expressão oral depende da sua memória e dos seus conhecimentos.

É errado quando o professor exige que o(a) aluno(a) se exprima oralmente, em atuação de jogos dramáticos. Ele fá-lo-à, normalmente e casualmente, quando estiver apto para tal.

A criança consegue exprimir-se bem por gestos, muito antes de ter o domínio da oralidade para expressar e comunicar convenientemente. Nesta fase pretende-se que a criança acompanhe e associe os gestos as palavras. O maior erro é pretender que ela decore e recite frases. Não só se está a retirar-lhe a possibilidade de se exprimir livremente como, forçando-a a tal antes do domínio da expressão oral. Há que ajudar o(a) aluno(a) a desenvolver as suas potencialidades vocais e orais

e não o(a) submeter a provas difíceis para as suas possibilidades.

- Não interessa a correção da ditação, mas a educação dos órgãos vocais tirando o máximo as potencialidades de comunicação e expressão.
- Não interessa que que recite bem, mas sim que se expresse bem. Não interessa o que diz, mas sim como o diz (a expressão para além da palavra, entoação, ênfase, clareza, ritmo, etc.).
- Não deverá pôr o(a) aluno(a) a ler textos, mas sim motivando-o(a) para que articule sons.
- Interessa sobretudo a qualidade de expressão e de improviso levando a criança a desenvolver formas de expressões.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES E RECURSOS

No primeiro ano do EBO, alunos a partir dos 6-7anos, o essencial para desenvolver a oralidade ou a expressão oral das crianças deverá ser feita a partir de Jogos de iniciação à associação de sons e de palavras, fazendo uso de sons de objetos diversos ou de instrumentos musicais. Tendo em atenção que nesta fase a expressão verbal é já razoável e fluente, mas ainda apresentam dificuldades em fazer ligação da palavra ao gesto.

Nesta fase inicia-se o emprego de pequenas frases nas ações de imitação e mímica, conseguindo já sustentar diálogos em grupo. A partir dos 7anos a criança já começa a unir, com algum êxito a palavra ao gesto sem que o(a) iniba o outro.

Na expressão vocal, interessa-se sobretudo a articulação dos sons, os aspetos psicofisiológicos da fala. Por isso, joga-se com os sons emitidos pelo aparelho fonador:

- Duração de um sopro (prolongamento, força e intermitência);
- Sustentação de um som;
- Aceleração e retardamento de um som;
- Variações de alturas e intensidades do som;
- Palavras recitadas ritmicamente (nome próprio, número de telefone, nome de um animal, etc);
- Ouvir sons diversos do quotidiano;
- Imitar sons orgânicos (produzidos pela pessoa) e inorgânicos (imitando sons da natureza);



2.1. JOGOS DRAMÁTICOS

ATIVIDADE 1 – 1º, 2º e 3º ANOS

Nome: “O Telefone”

Materiais: Nenhum ou dois copos descartáveis unidos por um cordel.

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, expressão oral, comunicação.

Atelier: Formar pares.

Colocar os alunos, um em cada canto da sala, e sem qualquer sugestão de tema de conversa, deverão iniciar um diálogo, por “telefone”.

ATIVIDADE 2 – 1º, 2º e 3º ANOS

Nome: “Comprar e Vender”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, expressão oral, comunicação.

Atelier: Dividir a turma em vendedores e compradores. Criar uma situação relacionada com o quotidiano (mercado de peixe, verduras, supermercado) e levar os alunos a venderem e a comprarem os produtos da sua imaginação.



ATIVIDADE 3 – 1º, 2º e 3º ANOS

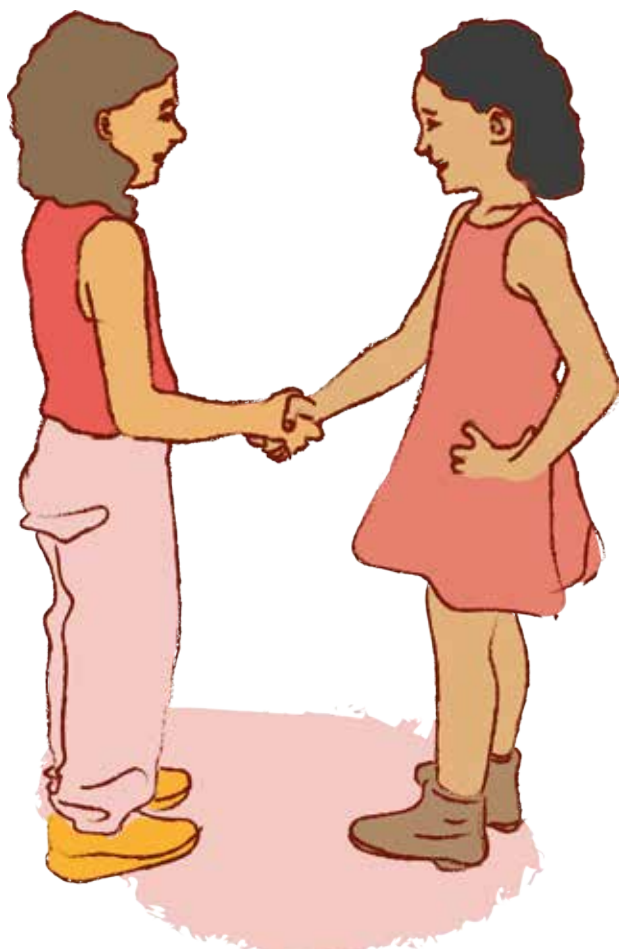
Nome: “Cumprimentar”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, expressão oral, comunicação.

Atelier: Todos andando livremente pela sala ao sinal do professor cada aluno deverá dirigir-se ao colega e cumprimentando-o (como está?, como está a família?). Alterar as regras do jogo de modo a ensinar a criança como deverá ser a sua postura ao cumprimentar pessoas de diferentes faixas etárias (amigo, colega, mãe, pai, vizinho, pessoas mais velhas,...etc).

O professor deverá aproveitar esse momento para transmitir valores de educação.



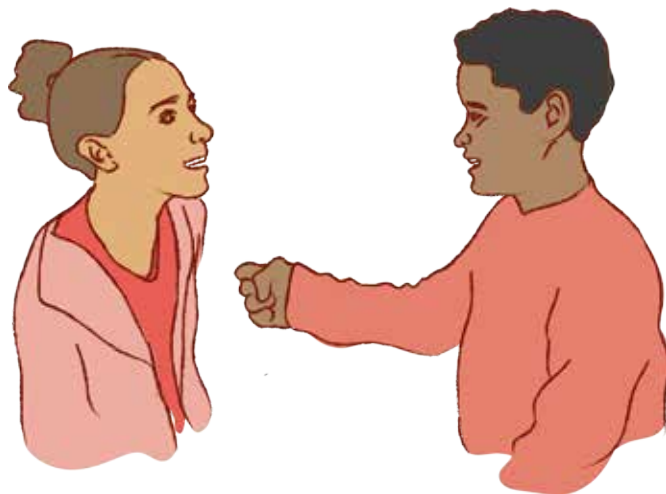
ATIVIDADE 4 – 1º, 2º e 3º ANOS

Nome: “Noticiário da TV”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, expressão oral, comunicação.

Atelier: Formar pequenos grupos em que os alunos deverão imitar um programa de entrevista de televisão.



ATIVIDADE 5 – 1º, 2º e 3º ANOS

Nome: “A orquestra desafinada”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, expressão oral, comunicação.

Atelier: Criar pequenos grupos em que cada um vai improvisar um som orgânico e de acordo com o sinal do professor os grupos vão imitando os sons até formarem uma harmonia vocal.

ATIVIDADE 6 – 1º, 2º e 3º ANOS

Nome: “A orquestra”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, expressão oral, comunicação.

Atelier: Criar pequenos grupos em que cada um vai improvisar um som de um instrumento musical (trompete, tambor, piano, viola, etc) e de acordo com o sinal do professor os grupos vão criar uma harmonia vocal.

ATIVIDADE 7 – 4º ANO

Nome: “O RITMO DAS PALAVRAS”

Objetivos:

- Viver o ritmo da palavra;
- Dramatizar uma lengalenga.

Materiais: Lengalengas

Atelier: individual e de grupo

Exercício 1: O (a) professor(a) pede aos alunos para formarem uma roda e pede a cada um que leia uma lengalenga associada a um ritmo da palavra.

Exercício 2: O (a) professor(a) forma 3 ou 4 grupos e entrega a cada um, uma lengalenga. Cada grupo deverá preparar uma pequena dramatização associada ao tema.



3. Improvisação



49

A atuação individual, mas todos ao mesmo tempo, para a livre exploração de temas é a forma mais corrente do uso da mímica pela criança. A atuação em grupo aparece mais tarde como forma de transição para o jogo dramático. Não interessa se o(a) aluno(a) cinja apenas no tema, este é apenas um meio para que ele(a) se expresse e desenvolva as suas capacidades criativas.

Cada um, existindo um clima de liberdade, de confiança, de alegria e de respeito mútuo, poderá revelar as suas capacidades de criação e expressar todos os seus problemas através da improvisação. Interessa cultivar o humorismo e a boa disposição, saindo da imaginação do real para a de cenas cómicas e alegres: pensando-as primeiro, antes de atuar; Atuando de improviso, sem prévio pensamento da ação.

A improvisação sem pensamento prévio será uma sequência natural do aluno e que surgirá espontaneamente após certas experiencias e maturação.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES E RECURSOS

No primeiro momento em que o(a) aluno(a) não se sente capaz de interagir com o outro ou em grupo aconselha-se que o professor crie motivações para tal através de jogos de faz-de-conta. Ou seja, dar a oportunidade ao(a) aluno(a) de experimentar diferentes personagens e diferentes situações para quando se deparar com uma situação de improviso esteja apto(a) para responder positivamente. No trabalho da improvisação com o outro ou em grupo, interessará motivar o(a) aluno(a) com a interação e com concentração.

3.1. CRIANÇA EM AÇÃO REAL

ATIVIDADE 1 – 4º ANO

Nome: “Múltiplos usos de um objeto”

Materiais: Objetos diversos

Finalidades: Desenvolver a improvisação, a imaginação e a criatividade

Atelier: Entregar ao aluno um objeto de uso comum (corda, cadeira, alguidar, régua, etc.). Cada aluno(a) deverá procurar imaginar que usos diferentes poderá dar aquele objeto improvisando uma ação mímica em que desempenha um desses usos (exemplo: imagina uma cadeira que poderá servir de carro, executando a ação).



ATIVIDADE 2 – 4º ANO

Nome: “Que estou a fazer?”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade

Atelier: É um jogo em que a criança imagina e imita uma ação real fazendo uso da mímica (exemplo: descascar uma banana e comer; ler um livro) e levando os colegas a adivinharem a ação.

ATIVIDADE 3 – 4º ANO

Nome: “Interpretação de ruídos”

Materiais: Objetos e materiais diversos

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade.

Atelier: Os alunos ficam de olhos fechados, enquanto o professor produz uma pequena sucessão de ruídos diferentes. Cada aluno mantendo os olhos fechados, imagina uma ação que produza aqueles ruídos, e improvisando de seguida a mímica dessa ação.

ATIVIDADE 4 – 4º ANO

Nome: “Imitando os animais”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade

Cada aluno irá escolher um animal e de acordo com as pistas sugeridas pelo professor deverá improvisar uma ação que corresponde a situação.

Exemplo:

-um cão- a guardar os animais; puxar uma corda; guia um deficiente visual; segue pistas com o faro; que encontra o seu dono; escava a terra para esconder o osso; encontra com um gato.



3.2. CRIANÇA EM AÇÃO FICTÍCIA

ATIVIDADE 1 – 4º ANO

Nome: “O pássaro imaginário”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade

Atelier: Deitados de olhos fechados, os(as) alunos(as) escutam o(a) professor(a) a contar uma história, acerca de um pássaro numa floresta. Cada aluno(a) deverá imaginar o seu pássaro e tentar explorar as emoções da história.

Depois cada um, a seu tempo, deverá levantar e agir de acordo com o seu animal imaginado e percorrer “o espaço” onde decorreu a ação.



ATIVIDADE 2 – 4º ANO

Nome: “O carteiro”

Materiais: Uma folha de papel em branco

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, explorar emoções

Atelier: a turma de acordo com o número de alunos deverá ser dividida em grupos de 4 a 5 elementos, formando uma família (pai, mãe, filhos, avós, etc.). O professor que é o “carteiro” deverá entregar ao patriarca/matriarca da família uma “carta” (folha de papel dobrada) e ele/a ao recebê-la deverá imaginar o que se encontra escrito na

folha e reagir de acordo com a “notícia encontrada”. Deverá passar a referida carta aos restantes membros do grupo que irão também reagir sobre a notícia. Os(as) alunos(as), resto da turma, que assistem a ação deverão tentar adivinhar de que notícia se trata.



ATIVIDADE 3 – 4º ANO

Nome: “Palavras associadas”

Materiais: nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação, criatividade, explorar as palavras

Atelier: sentados numa roda o professor lança uma palavra ao grupo que seja de conhecimento geral e os alunos deverão também dizer palavras que estão associadas a que o professor lançou primeiro (exemplo: mar; partindo desta palavra os alunos poderão sugerir outras associadas: verão, peixe, areia, sol, etc.).



ATIVIDADE 4

Nome: “Umas férias diferentes”

Materiais: Nenhum

Finalidades: Improvisação, imaginação

Atelier: dividir a turma em grupos com 5 ou 6 elementos e a partir de sugestão de um lugar (praia, floresta, montanha, uma ilha, etc.) o grupo de alunos deverá imaginar e improvisar uma situação de férias naquele “espaço ou lugar”.



4. Dramatização



52

A Dramatização não terá de ser uma reprodução fiel do argumento. A história é apenas um ponto de partida da dramatização e nunca alvo fixo e imutável que é necessário cumprir. Os(as) alunos(as) deverão ter inteira liberdade para interpretar e improvisarem na maioria das vezes e de a representarem como desejam.

Na maioria das vezes a improvisação do momento enriquece a atuação, chegando a dar lugar a representações por vezes, muito diferentes da história original. É a criatividade em ação e, portanto, é procedimento a incentivar e não a cortar.

Para chegar a Dramatizações o(a) professor(a) deverá incentivar o contar e ouvir de muitas histórias. Neste caso o(a) docente deverá ser ativo a ação, ou seja, pode fazer leituras dramatizadas, na sala de aula, recorrendo aos alunos para representarem as personagens.

A dramatização não é teatro, pois convém não confundir. A necessidade de se fazer referência às semelhanças e diferenças entre Teatro e Expressão Dramática justifica-se porque existe, no senso comum, tendência para confundir essas duas atividades.

SEMELHANÇAS:

- Ambos baseiam-se na capacidade de encarnar e desenrolar um papel ou personagem;
- O meio de expressão é o próprio corpo;
- Fazem o uso simbólico do espaço, do tempo e de objetos;
- Representam situações humanas;
- Tem carácter integrador das diferentes linguagens:

Texto-verbal: palavra, silêncio e sons;

Corporal: postura, gestos, movimentos, mímicas, deslocações;

Ícónico: cenário, figurinos, adereços e luzes.

DIFERENÇAS:

Expressão Dramática

- É um processo (longo prazo)
- Atividade dramática
- Jogos de expressão; Jogo Dramático; Representação de papéis
- Finalidade: desenvolver a Expressão- comunicação
- Tem um carácter ou objetivo apenas curriculares
- Aluno: ator / espetador

Teatro

- É um produto (curto prazo)
- Uma arte dramática
- Tem como base o texto que levará ao espetáculo teatral.
- Finalidade: exibição de espetáculo
- Ator: o centro das atenções
- Público (espetador)

PROPOSTAS DE ATIVIDADES E RECURSOS

O método recomendado para levar a dramatização deverá partir do(a) professor(a) que, fazendo uso de leituras dramatizadas, em que os(as) alunos(as) vão se transformando nas personagens das histórias ou fazendo uso de fantoches, máscaras e sombras chinesas, irá desenvolver a capacidade criativa e imaginativa dos(as) seus(suas) alunos(as). Levando-os(as) através de jogos dramáticos coordenados e de improviso, a experimentarem e explorarem diferentes emoções e personagens. Passando por todas essas experiências o aluno já estará apto para participar no processo de criação e realização de dramatizações.



4.1. SUGESTÕES DE CONTOS CLÁSSICOS TRADICIONAIS

- “Ti lobo e Chibinho”
- “Blimundo”
- “A branca de neve”
- “O capuchinho vermelho”
- “A carochinha”
- “O gato das botas”



4.2. SUGESTÕES DE FÁBULAS

- “A cigarra e a formiga”
- “Os três porquinhos”
- “A raposa e a cegonha”

4.3. OUTRAS SUGESTÕES

POESIA

- Dramatizações, acompanhando a recitação de uma poesia.

MÚSICA: LETRAS

- Tradicionais
- Infantojuvenis

HISTÓRIAS

- Histórias inventadas pelos alunos com recurso a fantoches ou sombras chinesas.



5. Atelier de Expressão Dramática



60

Atelier? É uma palavra francesa que significa oficina, sala de trabalho. Isso quer dizer que é um espaço onde todos participam no processo de construção de ideias, das artes e decidem sobre o objeto.

5.1. ORGANIZAÇÃO DE UM ATELIER DE EXPRESSÃO DRAMÁTICA

Organiza-se em 4 momentos (duração total de 50min):

1º momento: AQUECIMENTO (5 - 8 min.)

Momento de ativação geral do(a) aluno(a) quer a nível fisiológico como emocional. Recomenda-se música como elemento desinibidor e atrativo; exercícios de aquecimento vocal e de exploração do corpo e do espaço.

2º momento: RELAXAMENTO (5 min.)

Com o aquecimento elevam-se os níveis emocionais permitindo aumentar a sensibilidade; com o suporte musical suave o(a) aluno(a) deve estar em posição descontraída (deitado, de olhos fechados, em silêncio);

3º momento: COMUNICAÇÃO/EXPRESSÃO (30 – 35min.)

Momento da criatividade; imaginação; improvisação; imitação; proporcionar jogos de desinibição, de autoconfiança, de socialização, de autonomia, e de espírito de grupo. Apoiando-se na fábula (mímica, gestos, atitudes, movimentos, sons, palavras para dar vida a uma história) e nas personagens (quando através de um objeto, animal, elemento da natureza ou ser humano), o(a) aluno(a) vivencia situações durante um curto espaço de tempo exprimindo e comunicando as suas sensações sentimentos e ideias.

4º momento: **REFLEXÃO (5 – 10min.)**

Sentados em círculo, entre os (as) alunos(as) há trocas verbais em que cada um com o grupo a sua experiência no atelier; O professor faz também parte ativa do grupo e convida os alunos a exprimirem as emoções do atelier; pode ser feito a nível verbal mas também a nível gráfico.

5.2. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Na preparação dos ateliers o(a) professor(a) deverá ter em conta quais os objetivos pretendidos e elabora-los de acordo com os mesmos. Nesse sentido a avaliação deverá ir ao encontro dos objetivos e passa pela observação e reflexão das sessões. De acordo com o progresso e interesse dos(as) alunos(as) o professor deverá alterar a sua metodologia consoante a avaliação que vai fazendo.

Cada professor(a) organiza os seus métodos de avaliação, dependendo de cada turma e das características individuais dos(as) alunos(as). Porém, esta atividade requer uma avaliação de carácter essencialmente contínuo tendo como base os seguintes itens:

- Assiduidade e pontualidade
- Comportamento/ atitudes
- Autonomia
- Sociabilidade
- Espírito crítico
- Espírito de observação
- Observação direta
- A participação-ação, individual e/ou em grupo
- Capacidade de organização no tempo/ espaço
- Destreza motora
- Criatividade
- A apresentação de trabalhos
- Capacidade de auto e heteroavaliação.



5.3. EXEMPLOS DE ATELIERS DE EXPRESSÃO DRAMÁTICA

5.3.1. LINGUAGEM CORPORAL E GESTUAL

ATELIER 1 - 1º ANO

Conteúdo: LINGUAGEM CORPORAL

Objetivos:

- Explorar o movimento global do seu corpo
- Explorar diferentes potencialidades do corpo.
- Saber expressar livremente com o corpo

1º Momento: AQUECIMENTO (5 – 8 min.)

*colocar uma música que motiva o aquecimento

- Formar uma roda, de pé, de mãos dadas e olhos fechados. Manter assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.
- O professor vai para o centro da roda e a seu comando os(as) alunos(as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular (mexer os pés, andar em roda na ponta dos pés, rodar o quadril, levantar os braços, alongamento da cabeça).

2º Momento: RELAXAMENTO (5 min.)

*colocar uma música suave

Deitados de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados.

O professor conta uma história, com uma voz muito suave, cujo tema serve para expor o conteúdo da aula.

3º Momento: COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)

Exercícios corporais explorando a mobilidade e imobilidade

Exercícios corporais explorando a contração e descontração;

Exercícios de relaxamento do corpo

Exercícios de controlo corporal na respiração torácica e abdominal

Representação de formas diversas com o corpo;

Movimentos livres e ordenados com o corpo.



4º Momento: REFLEXÃO (5 – 10min.)

Sentados todos no chão formando uma roda, o(a) professor(a) lança algumas perguntas ao grupo, relativo a sessão. O que mais gostaram de fazer? O que aprenderam acerca do movimento do corpo? Como se sentiram no momento de relaxamento?



ATELIER 1 - 2º ANO

Conteúdo: LINGUAGEM CORPORAL E GESTUAL

Objetivos:

- Utilizar o corpo e gesto como um instrumento de comunicação
- Identificar diferentes tipos de comunicação com o corpo e os gestos

1º Momento: **AQUECIMENTO (5 – 8 min.)**

*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos(as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O (A) professor(a) vai para o centro da roda e, a seu comando, os(as) alunos(as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular (mexer os pés, andar em roda na ponta dos pés, rodar o quadril, levantar os braços, alongamento da cabeça).

2º Momento: **RELAXAMENTO (5 min.)**

*colocar uma música suave

Organizar os(as) alunos(as) para que fiquem deitados(as) de costas no chão, com braços e pernas estendidas e de olhos fechados.



3º Momento: **COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)**

Exercício 1:

Andar livremente pela sala. Ao sinal do (a) professor (a), cumprimentar o colega mais próximo com um abraço (explorar diferentes formas de cumprimentar - acenar, com um gesto da cabeça, aperto de mãos, com um sorriso,...)



Exercício 2:

Formar 4 grupos
Cada grupo escolhe uma forma de cumprimentar. O (a) professor (a) coloca os grupos dois a dois, frente a frente e a seu comando um dos grupos cumprimenta o outro com o gesto combinado e o outro retribui com o seu gesto.

4º Momento: **REFLEXÃO (5 – 10min.)**

Com os (as) alunos(as) todos(as) e professor (a) sentados(as) no chão, formando uma roda e falam sobre as diferentes formas de cumprimentar com gestos explorados ao longo do atelier.

ATELIER 1 - 3º ANO

Conteúdos: CORPO, GESTO E ESPAÇO

Objetivos:

- Explorar o movimento global do seu corpo da maior à menor amplitude;
- Explorar os movimentos segmentares do corpo.

1º Momento: **AQUECIMENTO (5 – 8 min.)**

*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O(A) professor(a) coloca uma música agitada e pede aos alunos que dançam livremente ao seu ritmo. Depois ao seu comando devem dançar fora do ritmo. Repetir o exercício alternando sucessivamente o ritmo.

2º Momento: **RELAXAMENTO (5 min.)**

Organizar os(as) alunos(as) para que fiquem deitados(as) de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados.

3º Momento: **COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)**

Exercício 1:

O(a) professor (a) previamente tem uma conversa com os alunos acerca do próximo exercício que exige muita atenção e concentração. Devem fixar um número que irá corresponder a um movimento do corpo:

- 1 Andar com corpo mole
- 2 Andar como se fosse um robot
- 3 Andar como um soldado
- 4 Andar com leveza
- 5 Andar pisando espinhos

Depois destas instruções o(a) professor(a) pede aos alunos que andem livremente pela sala e segundo o número que anunciar eles(elas) deverão mudar o ritmo e postura de andamento.

4º Momento: **REFLEXÃO (5 – 10min.)**

Os(as) alunos(as) formam uma roda e o(a) professor(a) entrega a cada aluno (a) uma folha de desenho A4 e espalha vários lápis de cor e canetas de feltro pede-lhes para desenharem o andamento que mais os motivou. No final fará uma exposição ao longo da sala.



ATELIER 1 - 4º ANO

Conteúdos: CORPO, GESTO E ESPAÇO

Objetivos:

Realizar movimentos do corpo em diferentes posições, de acordo com as possibilidades individuais; Organizar os movimentos corporais no espaço e em diferentes formas;

1º Momento: **AQUECIMENTO (5 – 8 min.)**

*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O(A) professor(a) coloca uma música agitada e pede aos alunos que andem livremente pela sala. Depois ao seu comando devem experimentar diferentes andamentos (*pé coxinho, marchando, saltitando, deitar, levantar, de lado,...etc*)

2º Momento: **RELAXAMENTO (5 min.)**

*colocar uma música suave

Organizar os (as) alunos(as) para que fiquem deitados(as) de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados.

O(a) professor(a) aproveita o momento para introduzir o tema da aula relacionado com sensações:

os alunos devem imaginar que se encontram a meio de uma floresta; devem imaginar as árvores, as flores, os animais, as cores do ambiente. De repente começa a escurecer e devem experimentar a sensação de medo, de abandono.

#O(a) professor (a) deve explorar ao máximo as diferentes sensações

3º Momento: **COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)**

Exercício 1:

O(a) professor(a) pede aos alunos(as) para distribuírem pela sala e entrega a cada um, uma palavra referente a uma sensação e emoção. Cada um, a seu tempo deve experimentar a sensação, explorando ao máximo. Nesse sentido o professor deverá incentivar os alunos a representar a referida emoção/sensação.

4º Momento: **REFLEXÃO (5 – 10min.)**

Os alunos formam uma roda e o(a) professor(a) pede-lhes que falem sobre as emoções sentidas ao longo da sessão.



5.3.2. LINGUAGEM VOCAL

ATELIER2 - 1º ANO

Conteúdo: LINGUAGEM VOCAL

Objetivos:

- Controlar a voz explorando a respiração
- Ter cuidados com a voz
- Experimentar diversas variedades de sons;
- Produzir sons orgânicos e inorgânicos com a voz;

1º Momento: AQUECIMENTO (5 – 8 min.)

*colocar uma música que motiva o aquecimento

- Formar uma roda, de pé, de mãos dadas e de olhos fechados. Manter assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.
- O(a) professor(a) vai para o centro da roda e a seu comando os(as) alunos(as) fazem alguns exercícios simples de aquecimento vocal.

Experimentando diferentes tonalidades do som, com vogais (a, e, i, o, u)

- Exercícios de aquecimento do maxilar (*encher a boca como se fosse um balão, mastigar uma pastilha elástica, mexer os lábios, fazer caretas*)



64

2º Momento: RELAXAMENTO (5 min.)

*colocar uma música suave

Deitados de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados.

Por 5 minutos os(as) alunos(as) em silêncio total, escutam uma música suave.

3º Momento: COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO 30 – 35min.)

- Dividir a turma em grupos de 5 elementos
- Cada grupo vai escolher um som a produzir – som orgânico.
- De acordo com o sinal do(a) professor(a) os grupos vão produzindo suavemente o seu som até criarem uma harmonia. O jogo termina ao sinal do professor.
- O mesmo som, por grupo, associado a um movimento do corpo (batendo palma, batendo com a mão no peito, batendo pé, estalando os dedos – cada grupo deverá escolher um movimento que se adeque ao seu som).

4º Momento: REFLEXÃO (5 – 10min.)

Sentados todos no chão formando uma roda, o(a) professor(a) e alunos(as) entoam uma canção que é de conhecimento geral.

Depois o professor aproveita o momento para explicar ao(as) seus(suas) alunos(as) os cuidados que devem ter com a voz (comer maçã, legumes, não beber líquidos muito frio e nem muito quente, não pigarrear, cuidados de higiene bucal, etc). No fim pedir que os alunos façam um desenho alusivo a sessão.



65

ATELIER2 - 2º ANO

Conteúdos: A VOZ

Objetivos:

- Participar na elaboração oral de uma pequena história;
- Produzir sons orgânicos e inorgânicos com a voz;
- Experimentar diversas variedades de sons;

1º Momento – AQUECIMENTO (5 – 8 min.)

*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando-lhes momento de concentração.

O(A) professor(a) vai para o centro da roda e, a seu comando, os(as) alunos(as) fazem alguns exercícios simples de ativação muscular como andar livremente pela sala; andar na ponta dos pés; andar pé-coxinho; saltitar.

2º Momento: RELAXAMENTO (5 min.)

Organizar os(as) alunos(as) para que fiquem deitados(as) de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados.

O (a) professor (a) entoia com uma voz muito suave uma canção infantil que tenha como tema os animais.

3º Momento: COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)

Exercício 1:

O(a) professor (a) tem uma breve conversa com os alunos acerca do tema da canção (os animais) como forma de introduzir o próximo exercício. Cada aluno irá escolher o seu animal a representar.

De forma livre cada aluno, *andando pela sala, deverá imitar o seu animal (andar, movimentar com o corpo, dormir...)* sem utilizar o som.

Exercício 2:

Formar 4 grupos

Cada grupo escolhe uma forma de cumprimentar. O (a) professor (a) coloca os grupos dois a dois, frente a frente e a seu comando um dos grupos cumprimenta o outro com o gesto combinado e o outro retribui com o seu gesto.

4º Momento: REFLEXÃO (5 – 10min.)

Com os (as) alunos (as) todos (as) e professor(a) sentados (as) no chão, formando uma roda e falam sobre as diferentes formas de cumprimentar.



ATELIER2 - 3º ANO

Conteúdos: VOZ E DICÇÃO

Objetivos:

Aliar a emissão sonora a gestos/movimentos

1º Momento: **AQUECIMENTO (5 -8 min.)**

*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando-lhes momento de concentração.

O(A) professor(a) forma uma roda com os alunos e propõe alguns exercícios de activação muscular.

2º Momento: **RELAXAMENTO (5 min.)**

*colocar uma música suave

Organizar os(as) alunos(as) para que fiquem deitados(as) de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados. Apenas escutem a música.

3º Momento: **COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)**

Exercício 1: O (a) professor(a) deve formar uma roda juntamente com os(as) alunos(as) e propor exercícios de aquecimento facial:

- 1 Aquecimento facial com massagens suaves e intensas no rosto
- 2 Fazer caretas
- 3 Mastigar uma “pastilha elástica imaginária”



Exercício 2: O(a) professor(a) deve formar uma roda juntamente com os alunos e propor exercícios de aquecimento vocal:

- 1 Aquecimento das cordas vocais emitindo os sons “O... O...O...O...O...”
- 2 Aquecimento das cordas vocais emitindo os sons “U... U...U...U...U...”
- 3 Aquecimento das cordas vocais emitindo os sons “I... I ...I...I...I...”

O(a) professor (a) deve orientar os(as) alunos(as) a forma de colocação da boca ao emitir os sons.

Exercício 3: O (a) professor(a) deve formar uma roda juntamente com os alunos e propor exercícios de dicção com palavras com diferentes sonoridades (ssss....fffff....rrr...)

4º Momento: **REFLEXÃO (5 – 10min.)**

Sentados numa roda o (a) professor(a) pede aos(as) alunos(as) para escreverem as palavras e que depois cada um a sua vez pronuncie um de forma correta e clara.



ATELIER2 - 4º ANO

Conteúdos: A VOZ E RESPIRAÇÃO

Objetivos:

Explorar a emissão sonora fazendo variar a forma de respirar, a altura do som, o volume da voz, a velocidade, a entoação;

Utilizar a voz na produção de variações sonoras de forma expressiva;

1º Momento: AQUECIMENTO (5 – 8 min.)

*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os(as) alunos(as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando-lhes momento de concentração.

O(a) professor(a) coloca uma música agitada e pede aos alunos que andem livremente pela sala e façam exercícios de alongamento e de activação muscular e facial.

2º Momento: RELAXAMENTO (5 min.)

*colocar uma música suave

Organizar os (as) alunos(as) para que fiquem deitados(as) de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados. O professor (a) aproveita o momento para experimentarem diferentes formas de respiração (torácica e abdominal). Após o exercício recomenda-se que os(as) alunos(as) se levantem bem devagar.

3º Momento: COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)

Exercício 1: O(a) professor(a) pede os alunos para formarem uma roda e propõe diferentes exercícios de respiração e de emissão sonora. Nesse exercício recomenda-se que os(as) alunos(as) explorem as variações sonoras de forma expressiva.

4º Momento: REFLEXÃO (5 – 10min.)

Os alunos formam uma roda e o professor tem um diálogo com eles(elas) acerca dos cuidados a ter com a voz. Forma a projetá-la sem gritar, a alimentação adequada a voz e exercícios diários que devem seguir.



5.3.3. IMPROVISAÇÃO/ DRAMATIZAÇÃO

ATELIER 3 - 1º, 2º e 3º ANOS

Conteúdo: IMPROVISAÇÃO

Objetivos:

- Improvisar um diálogo ou uma pequena história: a dois, em pequeno grupo, a partir de uma frase, de uma história, de um som, de um tema, de uma canção, e de observação de situações do quotidiano.

1º Momento: AQUECIMENTO (5 – 8 min.)

*colocar uma música que motiva o aquecimento

- Formar uma roda, de pé, mãos dadas e olhos fechados. Manter assim por 10 segundos, proporcionando aos(as) alunos(as) momento de concentração.
- Exercícios de aquecimento experimentando diferentes emoções (rir, chorar, zanga, medo...)

2º Momento: RELAXAMENTO (5 min.)

*colocar uma música suave

Deitados de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados.

O professor conta uma história descrevendo o espaço onde decorre a ação, as personagens e as emoções das personagens.

3º Momento: COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)

O professor divide a turma em 3 ou 4 grupos e entrega a cada grupo uma situação do quotidiano (*mercado de peixe, restaurante, passeio pela praia....*).

De acordo com a situação cada grupo irá representar uma pequena improvisação relacionada com o seu tema. O grupo deverá escolher as suas personagens e fazer um trabalho de equipa. Cada improvisação deverá ter no máximo 3 minutos.

4º Momento: REFLEXÃO (5 – 10min.)

Sentados todos no chão formando uma roda, o(a) professor(a) lança perguntas ao grupo relativo as suas personagens e as situações vivenciadas pelos mesmos.



ATELIER3 - 4º ANO

Conteúdos: IMPROVISO E DRAMATIZAÇÃO

Objetivos:

- Improvisar, individualmente e em grupo gestos, movimentos e acções a partir de um estímulo diferente (palavras, situação, tema...)

1º Momento: AQUECIMENTO (5 – 8 min.)

*colocar uma música que motive o aquecimento

Formar uma roda com os (as) alunos (as) de pé, de mãos dadas e com os olhos fechados. Mantê-los (as) assim por 10 segundos, proporcionando momento de concentração.

O(a) professor(a) coloca uma música agitada e pede aos alunos que andem livremente pela sala e façam exercícios de alongamento e de activação muscular e facial.

2º Momento: RELAXAMENTO (5 min.)

Organizar os (as) alunos(as) para que fiquem deitados(as) de costas no chão, com braços e pernas estendidos e de olhos fechados e que escutem o silêncio.

3º Momento: COMUNICAÇÃO /EXPRESSÃO (30 – 35min.)

Exercício 1:

O(a) professor(a) pede os(as) alunos(as) para formarem uma roda e propõe diferentes exercícios de respiração e de emissão sonora.

Nesse exercício, recomenda-se que os(as) alunos(as) explorem as variações sonoras de forma expressiva.


Exercício 2:

O (a) professor(a) divide a turma em pequenos grupos e entrega a cada um, uma situação quotidiana escrita num papel e que estes deverão improvisar os diálogos de acordo com o exposto e criar uma situação dramática a ser representada.

4º Momento: REFLEXÃO (5 – 10min.)

Os(as) (as) formam uma roda e o(a) professor(a) tem um diálogo com os(as) eles(as) acerca das representações dramáticas e de improviso apresentados.





6. Propostas de Articulação com outras Áreas Curriculares

72

A expressão dramática é um meio privilegiado como forma de transmitir outros conteúdos na sala de aula, em diferentes áreas curriculares. O professor deverá fazer uso desta ferramenta para abordar conteúdos e alcançar objetivos nas disciplinas nucleares.

Ciências Integradas:

- Trabalho de pesquisa em grupo sobre os animais e sua classificação quanto à alimentação, respiração e à reprodução.

A partir desta pesquisa o(a) professor(a) poderá pedir aos(as) alunos(as) que representem os animais, o seu habitat, o modo de alimentação etc.

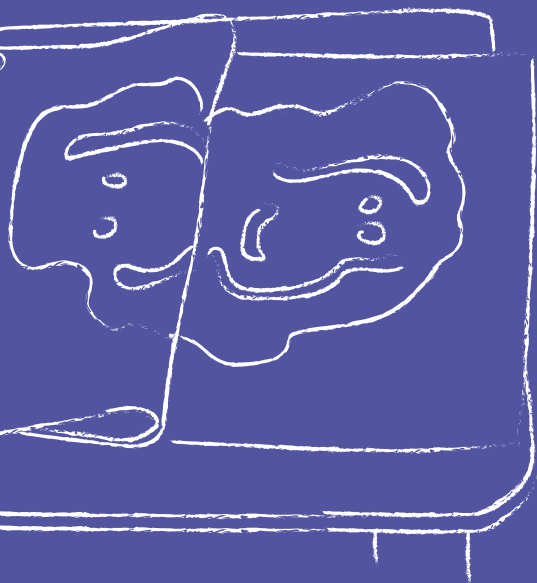
Língua Portuguesa:

- Leitura dramatizada de diferentes contos ou histórias.
- A partir de palavras ou frases simples criar situações de improvisação ou de dramatização

Matemática:

- Situações problemáticas elaboradas e resolvidas por cada grupo;
- Criar situações de jogos dramáticos, em que o(a) aluno(a) deverá aplicar as operações.





EXPRESSÃO PLÁSTICA

1º ciclo

Autores

Jair André Pinto dos Reis
Manuel Lima Fortes



Aos (às) colegas professores (as)



Caros colegas professores (as) do ensino básico em Cabo Verde.

Recomendamos que as informações e as propostas contidas neste documento sejam exploradas pelos profissionais desta área do saber, apenas como auxiliares do processo do ensino e de aprendizagem deste nível de educação formal e não como determinações rígidas ou único caminho a seguir para alcançar os objetivos pretendidos em cada área da expressão plástica.

As propostas de atividades e os exemplos de ensino da expressão plástica não devem ser encarados como soluções únicas, nem receitas fechadas, pois estão partilhadas aqui como caminhos possíveis que podem e devem ser adaptados, respeitando a criatividade e a individualidade dos (as) alunos (as) e necessidades da turma, a realidade e as especificidades socioculturais de cada região do país.

O (a) professor (a) deverá sempre assumir-se como um (a) investigador (a) assíduo da área que trabalha para se poder diversificar as atividades e criar várias possibilidades para enquadrá-las sempre que possível em projetos interdisciplinares da plástica com as outras áreas curriculares.

Introdução



73

O guia para o ensino da expressão plástica constitui um documento de apoio ao (à) professor(a), inserido no contexto da reformulação/conceção dos programas da educação artística e das outras áreas do saber, de acordo com a nova configuração do currículo do ensino básico e secundário em Cabo Verde.

A expressão plástica está estruturada por áreas temáticas, correspondentes às áreas de exploração contempladas no programa de educação artística: Modelagem e Escultura; Construções; Recorte; Colagem; Dobragem; Tecelagem; Costura; Gravura e Impressão; Pintura e Desenho.

Em cada área temática, pode-se encontrar uma abordagem introdutória com indicações pedagógico-didáticas, uma breve referência do que se pretende atingir neste nível de ensino, propostas de atividades e recursos. Também, apresentam-se algumas informações técnicas para cada área, acompanhadas de apoio visual/ilustrativo sobre os materiais, as ferramentas necessárias, processos e produtos.

1. Modelagem e Escultura



74

Com a Modelagem e a Escultura, pretende-se que o (a) aluno (a), ao manipular diversos materiais, ganhe domínio da plasticidade dos mesmos e seja capaz de criar objetos de carácter lúdico ou utilitário, desenvolvendo a destreza e a motricidade. Além disso, o prazer de ir dominando a plasticidade e a resistência dos materiais leva, progressivamente, os (as) alunos (as) a utilizá-los de forma pessoal, envolvendo-se numa atividade criadora. Essa atividade de manipulação e de exploração de diferentes materiais pastosas moldáveis deverá ser praticada, com frequência, pelas crianças no 1.º ciclo.

Amassar, separar, esticar, e alisar proporcionam explorações sensoriais importantes como: a libertação das tensões e o desenvolvimento da motricidade fina (movimentos de precisão localizados) e da destreza manual, contribuindo para uma harmonia psicomotora.

O artesanato e as peças típicas da região podem servir, numa fase avançada, de motivação para trabalhos a executar pelos (as) alunos (as).

Finalidades

Pretende-se, com a modelagem, que o (a) aluno (a) adquira o desenvolvimento da motricidade fina, através de atividades de manipulação e de exploração de diferentes materiais, preferencialmente da sua região.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES E RECURSOS

Para a realização das atividades de escultura e modelagem, o professor deve criar algumas condições:

- Assegurar a existência de barro ou outros materiais modeláveis (pasta de papel, massa de sal, massa de cores, etc.), em boas condições de plasticidade (podendo ensinar aos(às) alunos (as), numa fase mais adiantada, a extrair a argila do solo);
- Encorajá-los para continuarem, já que as primeiras experiências de contacto com o barro são, por vezes, frustrantes, pela dificuldade de manter as figuras de pé;
- Exemplificar, construindo um cilindro, uma esfera (por enrolamento sobre uma mesa ou entre as duas mãos) e, também, como se unem as peças de barro (riscando em cruz os dois sítios que se pretendem unir e colocando-as com “lambugem” – pasta líquida feita com água e o próprio barro);
- Fazer recomendações quanto aos cuidados na execução. Por exemplo:
 - a)** lembrar que é preciso amassar o barro até que ele deixe de se agarrar as mãos;
 - b)** que, para conservar o barro, modelável, se deve guardá-lo num plástico, retirando apenas o necessário para trabalhar;
 - c)** que, enquanto se trabalha, não se quer que o barro seque, se deve cobrir o trabalho com um pano húmido e revestir tudo com um plástico;
 - d)** que o trabalho deve secar fora da corrente de ar, de calor ou do sol, pois uma secagem demasiado rápida faria com que ele rachasse;
 - e)** que, se a peça se destinar a ser cozida, deve

ser escavada de modo a ficar oca e aberta (nunca deixando a peça oca fechada) para evitar que rebenta na cozedura;

f) que as peças de barro só vão a cozer depois de bem secas.

A criação de formas simples, de expressão original ou de uso corrente devem ser praticadas individualmente e com frequência, pois permitem explorações sensórias importantes para o desenvolvimento da criança. O facto de a atividade ser praticada individualmente, não exclui, no entanto, a possibilidade de haver trabalhos e projetos coletivos. Por exemplo: a construção de uma peça em que cada aluno(a) constrói uma parte.



1.1. MODELAGEM COM O BARRO

TÉCNICA DA BOLA

É a técnica da olaria mais simples de executar. É aplicada na execução de peças pequenas e funcionais.

Com este processo, podemos modelar peças a partir de uma bola de barro.

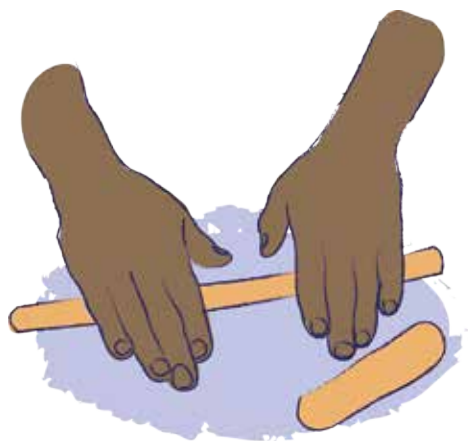
É o método ideal para a realização de formas abertas.



TÉCNICA DO ROLO

Consiste na obtenção de peças pela união de rolos de barro. Com este método é possível modelar qualquer tipo de peça, mas é necessário estar atento a uniformidade dos rolos. Estes serão finos ou grossos de acordo com a espessura das peças que se pretende executar.

Os rolos são feitos a partir de bolas e é aconselhável que, de início, não tenham mais do que 25 cm de comprimento.



1.2. MODELAGEM COM MASSA DE CORES

MASSA DE CORES (A QUENTE)

Para fazer a massa de cores, segue-se um procedimento semelhante à digitinta:

- a)** põe-se ao lume a ferver (2 chávenas de água);
- b)** com uma colher de detergente líquido e pigmento de cor;
- c)** quando a água ferve, deitam-se 2 chávenas de farinha e mexe-se rapidamente até fazer uma bola homogénea que se desloca do tacho,
- d)** quando a massa esfriar, amassa-se e modela-se.

MASSA DE CORES (A FRIO)

Para se fazer a massa a frio, basta misturar farinha com água e depois misturar detergente líquido e tinta cenográfica e amassar tudo muito bem. Pode ser colorida com anilinas ou outras tintas e com corantes naturais: Terras, água da cozedura de cebola, de beterraba e de vegetais verdes.

MASSA DE SAL

A massa de sal é um ótimo material para criar modelagens com as crianças e, além de ser uma atividade prazerosa, elas desenvolvem a concentração e a destreza manual.

Num recipiente, misture a farinha de trigo e o sal com uma colher de pau e acrescente a água aos poucos, até que forme uma massa compacta. Se a massa estiver muito pegajosa, acrescente mais farinha de trigo, se ficar seca demais, esfarelado, acrescente mais água. Vá trabalhando esta massa com as mãos até que fique bem homogénea. Sobre uma superfície limpa, plana e enfarinhada, você deverá trabalhar a massa para que não grude. Quando terminar a modelagem das figuras, leve-as ao forno por aproximadamente 1 hora. Para pintar as figuras, você pode utilizar as tintas

que tiver em casa, pois não necessita de tintas especiais. Após o processo de pintura, envernize - as.



78



79

1.3. O FANTOCHE

Oriundo das civilizações greco-romanas como entretenimento popular, o fantoche tem tido grande utilização lúdica na educação. A sua confeção a partir de materiais de desperdício ou de pastas moldáveis, como a do papel constitui um grande exercício de imaginação e de criatividade. Pode-se utilizar trapos, materiais naturais como: legumes, frutos, galhos, sementes, raízes, flores, búzios e outros materiais como: pasta de serradura de madeira, papel, embalagens, frascos, tubos, tampas, rolhas são para a construção de fantoches para a dramatização de contos, história, fábulas, canções e outros.

Há também formas de construção de materiais para a dramatização como **fantoches de luva, de vara, dedós e marionetas** que são materiais didáticos importantes para fomentar a interdisciplinaridade e o desenvolvimento da expressão oral.

PASTA DE PAPEL PARA FANTOCHE E OUTROS OBJETOS

Material:

Papel de jornal
Alguidar ou outro recipiente
Cola branca
Água
vinagre

- Corta-se com a mão o papel em pedaços pequenos e coloca-os num recipiente;
- Deita-se água em cima dos pedaços e mexe-os,
- Escorre-se a água usando um passador, um pano ou outro utensílio;
- Passa-se o papel com uma varinha mágica ou num pilão;
- Junta-se um pouco de cola e umas gotas de vinagre (para não criar bichos);
- Junta-se um pouco de farinha e mistura-se tudo até obter uma pasta consistente, própria para modelar.



80



81



82

1.4. MÁSCARAS DE PAPEL

Associadas a rituais religiosos e profanos, as máscaras são encontradas em várias culturas, africana, asiática, americana e europeia, possuindo características diferenciadas de acordo com a sua origem. Cabo Verde herdou uma tradição africana relativamente as máscaras. Embora esta tradição não seja tão forte como no continente, essas marcas são mais visíveis no carnaval. Elas fazem parte de uma manifestação puramente profana com uma função essencialmente lúdica, mas, antigamente na Europa, as pessoas mascaravam para representar espíritos dos antepassados, com versos satíricos, para censurar, roubar ou mendigar.

As construções de máscaras de carnaval nas escolas de Cabo Verde aparecem como uma atividade expressiva que intervêm na formação global do aluno.

Para a construção de uma máscara, pode-se recorrer a várias técnicas e materiais: balão, pasta de papel, liga de gesso e outras, decorando-os com materiais de desperdício.

Material:

Balão, rede ou outro material para estrutura
Papel de jornal
Cola branca e farinha de trigo (ou pasta de calabaceira)
Pincel e tintas
Tesoura ou x-ato

- Faz-se a forma de uma cabeça com balão, rede ou outro material para a estrutura;
- No caso de uma estrutura de rede, cobre-se com plástico para evitar que as tiras colem à rede;
- Corta-se tiras de papel,
- Reveste-se toda a forma com tiras de papel embebidas em cola misturada com farinha de trigo (2 ou 3 camadas) e deixa-se secar;
- Depois de estar bem seco, com a ajuda de uma tesoura ou x-ato, corta-se em duas metades e retira-se a estrutura (dão para duas máscaras);
- Corta-se os orifícios dos olhos, boca e nariz. Pode ser pintado ou decorado ao gosto do aluno, acrescentando o que quiser.



83



84



85

2. CONSTRUÇÕES



86

A exploração livre dos materiais e dos objetos, em que a criança pode juntar, colar, sobrepor e inventar novas formas contribui para o desenvolvimento da sua imaginação e destreza.

Baseada nas necessidades das crianças em explorar, sensorialmente, diferentes materiais e objetos, procurando livremente, maneiras de os agrupar, ligar, sobrepor e outros, as construções permitem a exploração da tridimensionalidade, ajuda a desenvolver a destreza manual, fiquem a conhecer razoavelmente as características mais importantes de diversos materiais e constitui um desafio à capacidade de transformação e criação de novos objetos.

O caráter lúdico, geralmente associado a estas atividades, garante o gosto e o empenho dos alunos na resolução de problemas com os quais são confrontados.

Nesta atividade, o papel do(a) professor(a) deve ser de estimular a realização de projetos que poderão ter uma finalidade prática para o(a) aluno(a) e, para concretizar estas aprendizagens, sugere-se que ele crie condições para:

- Assegurar a existência de materiais inutilizados, engrenagens velhas, etc. (que poderá pedir aos próprios alunos);
- Pôr os(as) alunos(as) a mexer nesses materiais de modo a que os observem atentamente, desmontando-os e voltando a montar;
- Proporcionar conhecimentos mínimos sobre o funcionamento de algumas engrenagens;
- Proporcionar o conhecimento mínimo da nomenclatura do emprego correto das ferramentas de que se servem.

Finalidades

Pretende-se com as construções, estimular no aluno a destreza manual e a capacidade de transformar e recriar objetos através da exploração lúdica de materiais de desperdício e recuperados.

Pretende-se que as atividades propostas proporcionam ao(à) aluno(a) o desenvolvimento da destreza manual, a concentração e o interesse pelo património cultural.

2.1. BRINQUEDOS TRADICIONAIS

O olhar mais atento pelas tradições e pelo património lúdico tem juntado estudiosos para debaterem sobre a vida social, familiar e educativa da criança.

Os brinquedos tradicionais permitem a recuperação de pedaços de infância esquecida e que hoje faz parte do nosso património. Através de experiências de destreza, esses brinquedos entrelaçam fios de carácter e sensibilidade distinta.

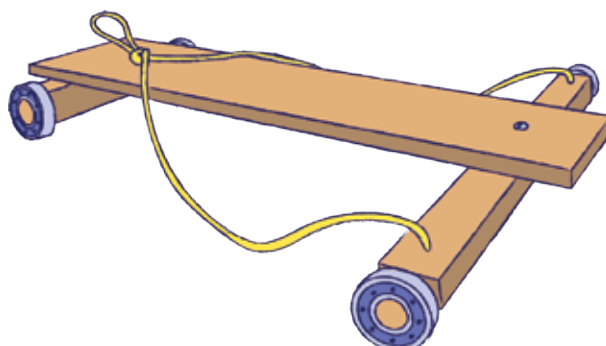


Os materiais para a construção variam de acordo com a faixa etária das crianças. No 1º ano, porque ainda as crianças não têm a motricidade e a destreza muito desenvolvidas, trabalha-se com materiais recicláveis. Com a evolução, começa-se a trabalhar carrinhos, barcos e aviões com latas para mais tarde serem trabalhados com madeira. Em Cabo Verde há uma antiga tradição de brinquedos tradicionais, carros ou barcos, com materiais de desperdício que podem ser, não só latas e arame, mas também embalagens de cartão e de plástico. Deve haver poucas crianças que não tenham feito carrinhos de lata na sua infância. Se o(a) professor(a) cultivar essa tradição na sua turma, além de incentivar a imaginação e a criatividade, proporciona a destreza manual e interessa as crianças. Redefinir funções de objetos transformando-os em carrinhos, barcos ou aviões, é uma atividade criativa. Através dela podemos observar o modo de uma criança pensar, aprender e brincar.

CARRINHO DE ROLAMENTO

Os carrinhos de rolamento são os mais característicos brinquedos de rua, em algumas ilhas de Cabo Verde. Há os carrinhos de três rodas com o volante de madeira encaixado na base e há também de quatro rodas, sem volante, conduzidos por uma corda que se ata ao eixo da frente. Com rodas de rolamento, deslocam-se nas descidas por embalo ou empurrado com um pau pelos companheiros nas subidas.

Materiais: Madeira, Prego e Rolamentos



BONECOS E BONECAS DE TRAPO

Um brinquedo versátil, antigo e universal, era feito por crianças que utilizavam os mais variados materiais, barro, palha de milho, cortiça, trapo e outros. Os trapos eram os materiais preferidos das meninas, imitando os vestuários tradicionais da sua localidade.

Em Cabo Verde, esse brinquedo é uma tradição de todas as ilhas, como o caso da “boneca badia” da ilha de Santiago e das bonecas de trapo de São Vicente, que fazem parte do património cultural, expostos no CNAD – centro nacional de Artesanato e Design.

Confeção:

- faz-se um molde de duas metades de uma boneca;
- corta-se, deixando um espaço para a costura;
- cose-se as duas partes, exceto na zona da virilha;
- enche-se todas as zonas dentro da boneca com retalhos;
- faz-se os olhos, a boca e o nariz com bordado;
- cose-se ou cola-se o cabelo com fibras sintéticas, lã ou outro material;
- faz-se o vestuário.

Material:

Tecido
Tesoura
Agulha
Trapos



88

Boneca de Pano com traje tradicional de Santiago, Ivone Ramos, 1983, São Vicente. Espólio do Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design.



89

Boneca de Pano com traje tradicional de Cabo Verde (Nha Diminga), 1983; Boneca de Pano (Juvita, Carregadeira de Cais, "Ó que carga pesóde"), 1983; Boneca de Pano com traje tradicional de Cabo Verde, 1987. Ivone Ramos, São Vicente. Espólio do Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design.

VENTOINHA



90

TELEFONE DE CORDEL

É contruído por um fio esticados e duas caixas de fósforo (latas de graxa ou copos de iogurte, pode leva uma membrana de pele, papel ou seda para fazer a vibração.

CARRINHO DE LATA

O carrinho de lata é uma tradição antiga de construção de brinquedos em cabo Verde. Feitos a partir de materiais de desperdício, alguns mais

simples e outros mais elaborados, poucas foram as crianças que não tenham feitos o seu carrinho para brincar.

É uma atividade que, além de incentivar a imaginação e a criatividade, serve também para promover o desenvolvimento da destreza manual, o interesse e a concentração. É também uma atividade que permite a redefinição das funções de um objeto, transformando-o em carrinho para brincar, de forma criativa e lúdica. Através desse processo, podemos também observar como é que a criança pensa e acompanhar, assim, o seu desenvolvimento global.

Cabe ao professor, cultivar e desenvolver essa tradição, proporcionando a construção de vários modelos para uma utilização, tanto como objeto de exposição, como de manuseamento que levam a preservação do património cultural e identitário. Uma outra ação pode ser promovida através de visita a exposições e o intercâmbio com artesãos que costumam trabalhar esse metié.

Confeção:

Aproveitando as latas de azeite ou de conserva, os carrinhos de lata são excelentes ...

- abre-se as latas e aplanam-se;
- desenha-se as peças sobre a lata (do chassi, cabine e carroçaria);
- corta-se as peças com uma tesoura, faca ou outro material cortante;
- coloca-se um volante para ficar funcional;
- decora-se com tampinhas de refrigerantes ou pode também ser pintado.



91

2.2. FABRICO DE ADEREÇOS

É útil que os(as) professores(as) incentivem os(as) alunos(as) a procurar materiais de desperdício para construir os seus brinquedos ou adereços. Também podem ser utilizados, para o mesmo efeito, materiais do meio como pinhas pequeninas ou outros materiais naturais. As sementes de santa clara, as baguinhas de acácia ou de outras vagens, as conchas, os búzios, podem ser um ótimo material para enfiar e fazer colares e pulseiras. Servem também para colagens decorativas. Algumas das sementes têm que ser cozidas antes de serem furadas.



92



93

3. Recorte



94

Recortar significa cortar formando determinadas figuras, ou seja, cortar a volta de uma figura e variando de direção.

A atividade de recorte é uma atividade que nas crianças desenvolve a coordenação psicomotora, mas nos adultos desenvolve uma imaginação construtiva, daí ser uma atividade recomendada ao longo do ensino. Temos de deixar a criança manipular a matéria, para elaborar e inventar problemas e soluções e para a sua necessidade de exprimir-se.

Normalmente para recorte, utiliza-se materiais como o papel de jornal e de embrulho porque são mais económicos e de fácil acesso e pode-se também utilizar papeis de cores e de espessuras diversas que poderão ser rasgados e colados sobrepostos num suporte.

Pode-se utilizar papel de revista pela variedade de desenhos e fotografias, papel de seda ou também o tecido que, pela sua consistência deve ser recomendada às crianças mais velhas.

Nesta atividade, o(a) professor(a) deve sugerir o caminho orientador para a concretização da tarefa, levar a criança até o trabalho final, de forma significativa e prazerosa.

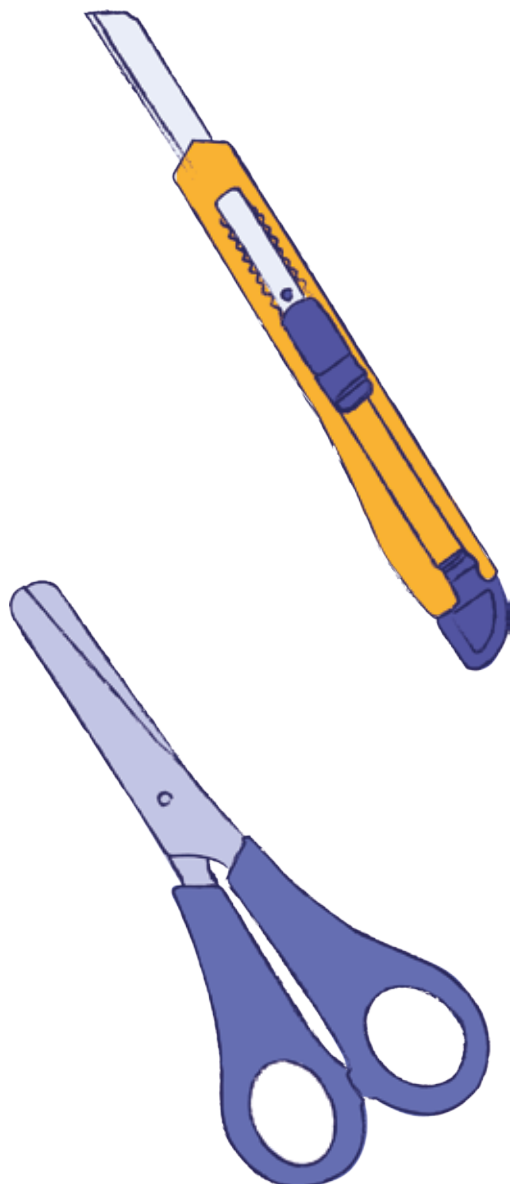
Rasgar papéis, ou outros materiais, serão experiências pessoais de contato com o mundo, que ajudará o(a) aluno(a) a ter consciência da capacidade que possui para modificar esse mesmo mundo. Não se trata, pois, de rasgar de forma descontrolada, mas, antes pelo contrário, de ir gradualmente controlando os gestos e progressivamente utilizando utensílios adequados. Esta atividade presta-se também para os alunos aprenderem a saber utilizar o material sem o desperdiçar.

Com o recorte pretende-se criar no aluno autodo-

mínio e autoconfiança, além de contribuir para o desenvolvimento da coordenação visuo-motora.

Sugere-se que o(a) professor(a):

- Proponha a tarefa, dando recomendações quanto à sua execução, como por exemplo, o melhor aproveitamento do material;
- Deixe os alunos trabalharem sozinhos e criarem à sua vontade, interferindo apenas quando for necessário;
- Ao recortar qualquer superfície, a tesoura mantém-se sempre na sua posição de corte, deslocando somente a superfície a recortar.



3.1. TÉCNICAS DE RECORTE

No recorte, pode-se utilizar as mãos, tesoura, x-atos ou outros objetos cortantes. A utilização de cada instrumento tem a sua intencionalidade e requer a sua técnica. Essa técnica consiste em recortar, segundo uma linha de contorno de uma silhueta, geralmente para aplicar na decoração.

Utiliza-se a **tesoura** para recortar contornos de imagens, isto tem de ser feito sem interrupções bruscas e sem fechar completamente a tesoura, para se poder ter um corte uniforme.

O **x-ato** é utilizado para os papeis mais resistentes e, muitas vezes, com o auxílio de uma régua. Inclina-se o x-ato e deixa-o deslizar suavemente no contorno da linha ou na régua.

Para melhor aplicação da técnica de recorte, deve-se proceder do seguinte modo:

- Desenhar do lado do avesso do papel;
- Manter a mão que segura a tesoura numa posição fixa, fazendo o papel rodar à medida que se for cortando e, a outra mão vai guiando o papel que segura;
- Para evitar bocas no papel, deve-se manter a tesoura semifechada.

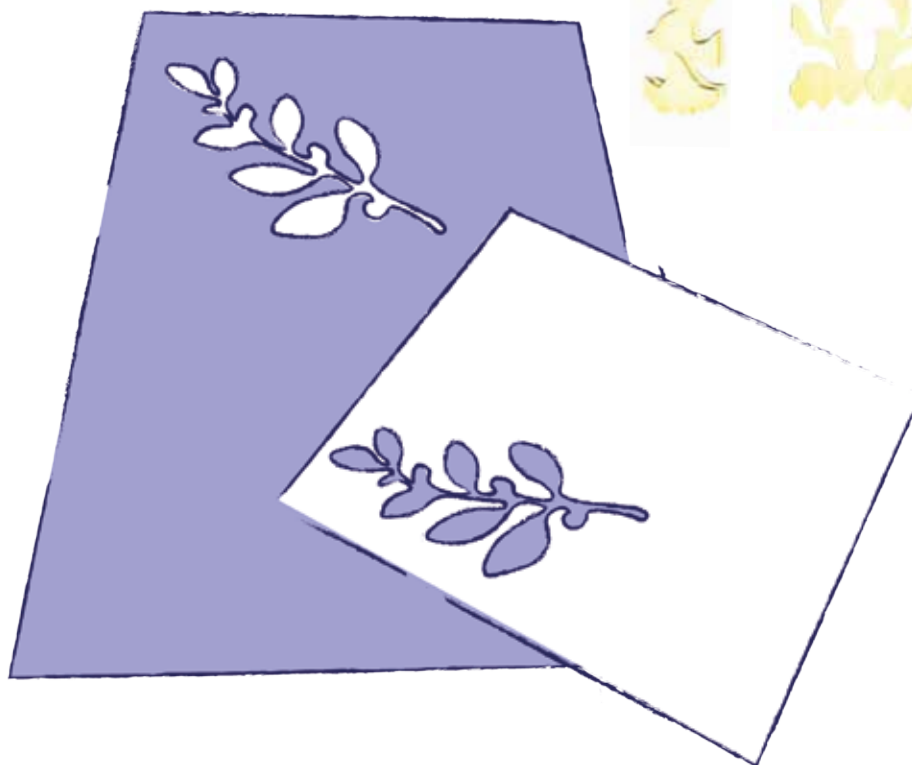
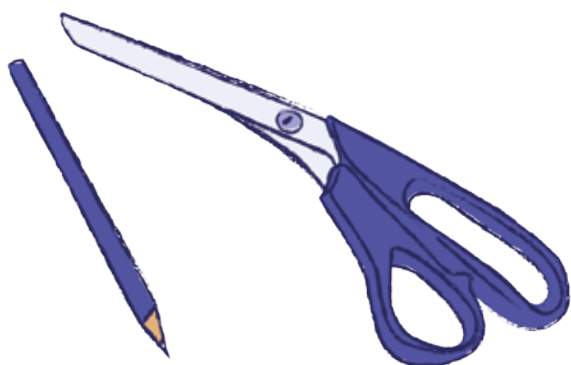
No ponto **5.2** poderá encontrar aplicações das técnicas de recorte no **Kirigami**.



3.2. TIPOS DE RECORTE

RECORTE VASADO

São executados no interior de um papel. Este tipo é muito empregado nos moldes das letras para cartazes e outros fins e também é muito utilizado nas decorações como pintura e batik.



RECORTE PLISSADO

Dobra-se o papel em forma de acordeão e após o desenho, faz-se o recorte.



96



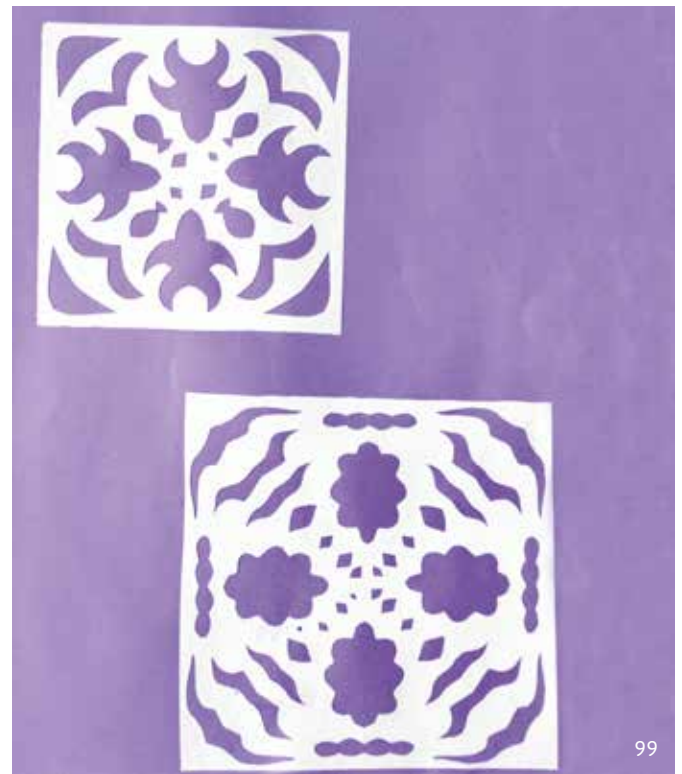
97

RECORTE RENDILHADO

Este serve para trabalhos com fins decorativos, normalmente para enfeitar caixas e criar naperons de papel.

Para ter êxito nos recortes, deve-se ter algumas precauções como:

- Escolher um papel fino para não criar dificuldades;
- Dobrar o papel em forma de quadrado ou círculo em partes iguais;
- Não se deve cortar totalmente os lados do papel dobrado;
- Abrir e recortar depois de recortado pelo centro.



4. Colagem



101

A colagem é sempre uma tarefa delicada que exige muita concentração e perícia. A ligação de dois materiais exige que a cola seja suficientemente forte para uni-los até a secagem. Quando se trata de papeis, deverá haver uma sobreposição parcial.

Esta área de exploração permite que os(as) alunos(as) se possam exprimir de forma pessoal, mesmo quando ainda não dominam os seus gestos. Permite também o uso de uma grande diversidade de materiais, além de se prestar a trabalhos coletivos, com toda a riqueza de aprendizagem que envolve o trabalho de grupo.

4.1. COLAGEM E MONTAGEM DE OBJETOS

A colagem e a montagem estão na base das construções e da criação de peças únicas a partir de elementos soltos. O(a) aluno(a) pode planificar a sua construção, elaborando um projeto que durante a sua evolução vão ganhando um maior grau de complexidade.

A construção em papel é muito praticada pelas crianças porque é de fácil realização, mas é mais frágil e a sua utilização nos jogos da criança é mais rara. Entretanto, a construção em cartão, pela sua robustez, é uma construção sem risco de queda ou torção, apresentando uma maior importância pela sua dimensão.

Normalmente, depois da construção dos objetos vem a decoração que deve ser uma fase de complemento da construção e não a finalidade. Por isso, não se deve dedicar muito tempo a decoração senão a criança perde o interesse.

Na maior parte das vezes, deve ser um trabalho coletivo e a progressão no emprego dos materiais deve ser controlado pelo(a) professor(a), de acordo com o desenvolvimento da capacidade das crianças e o grau de dificuldades que o material cria. No entanto, o(a) professor(a) deve ter sempre em conta que os desafios é que fazem a criança crescer.

Mesmo sabendo que nesta fase importa muito que a criança desenvolva a sua expressão, o(a) professor(a) deve também dar atenção à aquisição. Mesmo sendo uma atividade espontânea, a criança tem de aprender como se faz.

Relativamente as colas, as mais utilizadas em trabalhos de papeis são a cola celulósica (branca) e a transparente (sintética).

A cola transparente é uma cola de secagem rápida e é muito utilizada para as pequenas superfícies. Pode ser aplicada diretamente do tubo ou com uma espátula.

A cola branca é de secagem mais lenta e utilizada para as grandes superfícies. A sua aplicação pode ser com um pincel ou com uma espátula. Nos materiais de maior espessura e menos absorvente, as colas devem ser aplicadas em camadas finas e uniformes.

Para maior higiene e reforçar a aderência, deve-se sobrepor uma folha de papel limpo às superfícies coladas e passar suavemente um pano. Este movimento deve ser sempre do centro para as extremidades.



102



103

Há outras formas de unir peças como:

Por agrafos

Fazer aderir duas peças por meio de agrafos ou ganchos metálicos chama-se agrafar. É uma operação que se realiza com um utensílio chamado agrafador.

Por fita adesiva

Na linguagem corrente, é designada de fita cola. São feitas de papeis, plásticos ou tecidos revestidos, de uma camada de substância adesiva numa ou duas faces.

Por encaixe

Trata-se de unir duas superfícies por encaixe de abas. Isto é muito visível nas embalagens e nos envelopes.

Aconselhamos o(a) professor(a) a:

- Fazer e ensinar a fazer cola com elementos naturais existentes na região;
- Exemplificar como se cola e qual a quantidade que se deve usar;
- Ensinar a usar a cola de modo a que esta não se manche os trabalhos;
- Supervisionar a dinâmica dos grupos (nos trabalhos coletivos) para que não existam atropelos e que cada um(a) saiba ouvir os(as) outros(as) e espere a sua vez.

COLAGEM DE UMA EMBALAGEM

O papel é muito utilizado na construção de embalagens devido às suas características de aderência à colagem.

Elas são feitas de vários tipos e os formatos mudam de acordo com o produto que se destina. A maior parte de embalagens é formada a partir de figuras planas e regulares como o triângulo, o retângulo, o quadrado, o pentágono, o hexágono, o círculo e outros.

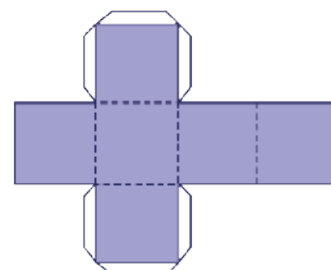
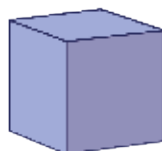
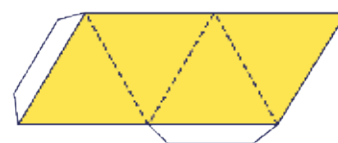
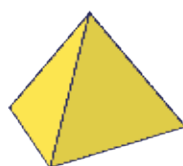


104

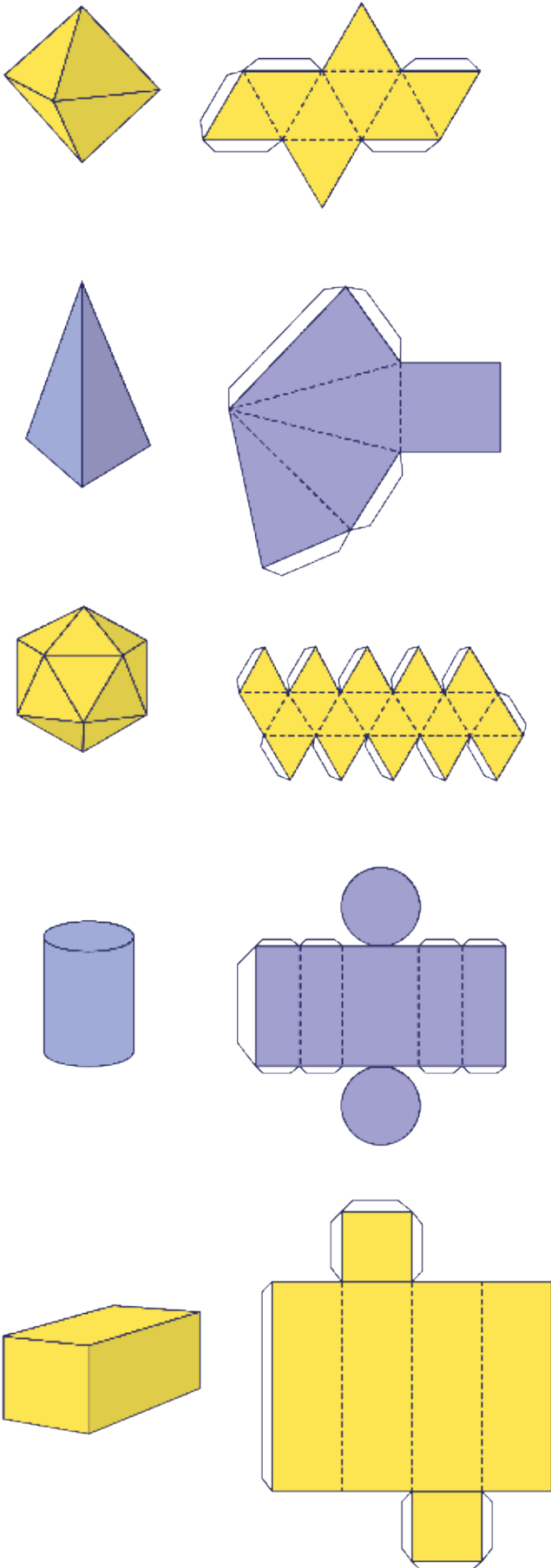
CONFEÇÃO DE UMA EMBALAGEM

Para a confeção de uma embalagem é necessário ter em conta os seguintes passos:

- Levar em conta o tipo, forma e o peso do objeto que se pretende embalar;
- Escolher o tipo de papel adequado, tendo em conta a qualidade, a resistência, o grau de colagem, a espessura, etc.;
- Definir a forma e as dimensões de acordo com a sua função;
- Fazer a planificação da embalagem sem se esquecer as abas para a colagem;
- Colar com a cola que se adeque ao papel e decorar.



4.2. COLAGEM DE ELEMENTOS NATURAIS



105



106



107

5. Dobragem



108

Na atividade que visa essencialmente a coordenação visuo-motora e a destreza manual (ades-
tramento da mão e dos dedos), os(as) alunos(as)
devem trabalhar individualmente, podendo fazer
trabalhos lúdicos, embora, sempre que possível,
devam ser encaminhados para a concretização de
situações práticas com características eminente-
mente lúdicas.

Em qualquer destas circunstâncias, seria bom que
o(a) professor(a) pudesse:

- Orientar as atividades segundo as exigências e a possibilidade de cada aluno(a);
- Diversificar as atividades, partindo das dobragens mais simples para as mais complexas. Inicialmente o(a) professor(a) pode fornecer aos(as) alunos(as) as formas básicas já cortadas (quadrados, retângulos ou outras formas);
- Assegurar material para os(as) alunos(as) pode-rem trabalhar;

- Exemplificar aos(as) alunos(as) o que se pretende fazer, mostrando o exemplo já executado;

- Exemplificar, fazendo e dizendo para que os(as) alunos(as) vejam, ouçam e imitem;

- O suporte do(a) professor(a) deve ser sempre maior para que todos(as) os(as) alunos(as) possam ver;

- Fazer recomendações quanto aos cuidados a ter na execução. Por exemplo, ao fazer dobragens ou pregas em grandes papéis, passar primeiramente uma faca levemente pela linha interior da prega. Também para ajudar a vincar as pregas, fazer correr a faca ao longo do vinco, fazendo um pouco de pressão.

Este tipo de atividades deve repetir-se até que os(as) alunos(as) as façam sem a necessidade de ajuda.

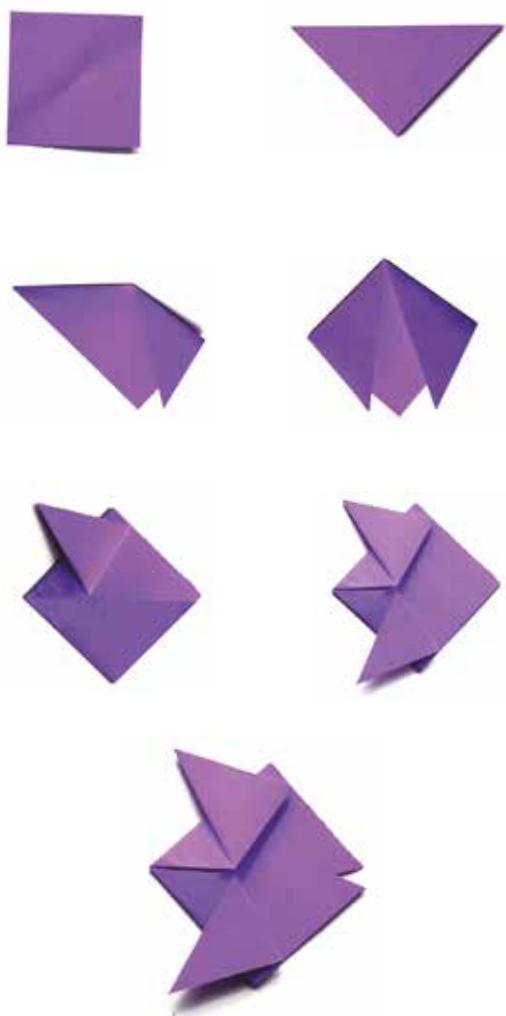
Os trabalhos desenvolvidos nesta área prestam-se à decoração da sala de aula, assim como possíveis exposições coletivas.

5.1. ORIGAMI

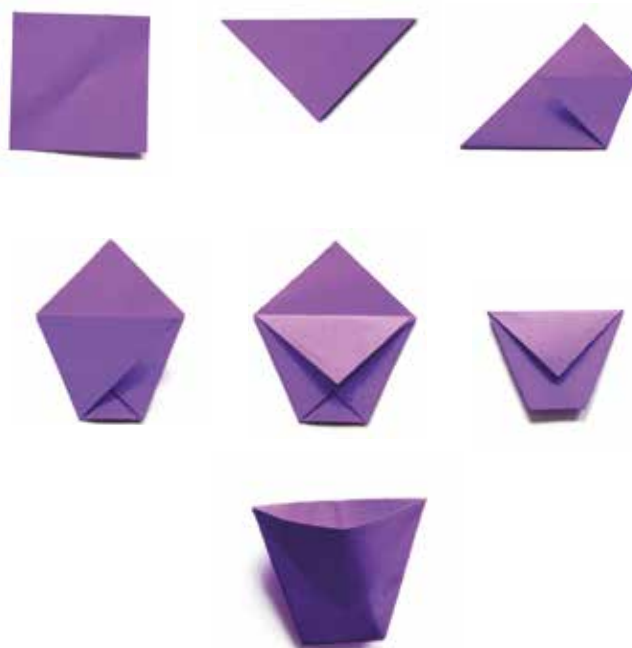
Origami é uma arte japonesa que significa a arte de dobrar o papel. A origem da palavra provém do papel, que ao juntar as duas palavras a pronúncia fica origami. Geralmente começa-se com um pedaço de papel quadrado, cujas faces podem ser de cores diferentes.

No origami, à medida que se vai ganhando a destreza, vai-se aumentando o grau de dificuldades e consequente complexidade para o desenvolvimento da criança. Por isso, no 1º ciclo do EBO, as peças mais complexas são para as classes mais avançadas.

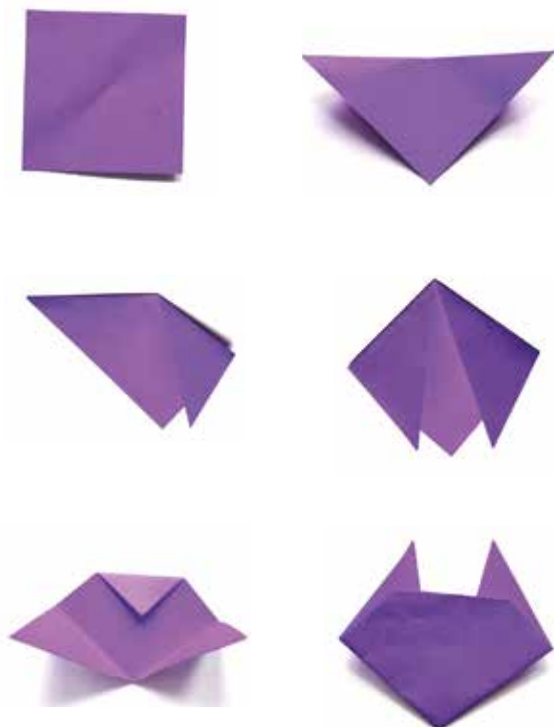
DOBRAGEM DE UM PEIXE



DOBRAGEM DA CABEÇA DE UM COPO



DOBRAGEM DE UM GATO



112



113



114

5.2. KIRIGAMI

Kirigami é uma arte tradicional japonesa de recortar o papel, criando representações de determinadas formas e ou objetos. Ele tem origem nas palavras japonesas “kiru”, que significa “cortar” e “gami” que significa “papel”. Ou seja, trata-se da arte de cortar papel dobrado, diferente do origami em que se dobra o papel sem cortá-lo.

Na cultura ocidental podemos encontrar técnicas de recorte semelhantes com os nomes de recorte vasado, plissado e rendilhado.

KIRIGAMI

O Kirigami é uma atividade de baixo custo e que pode ser ensinada como forma de preservar também o ambiente.

Materiais:

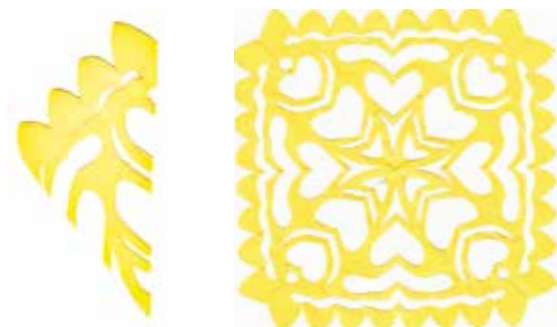
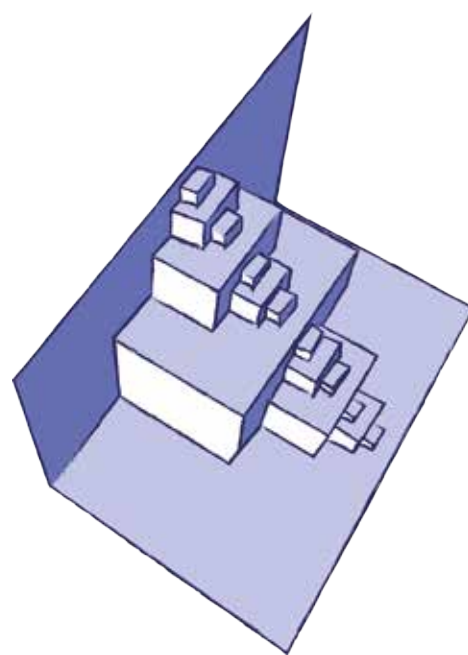
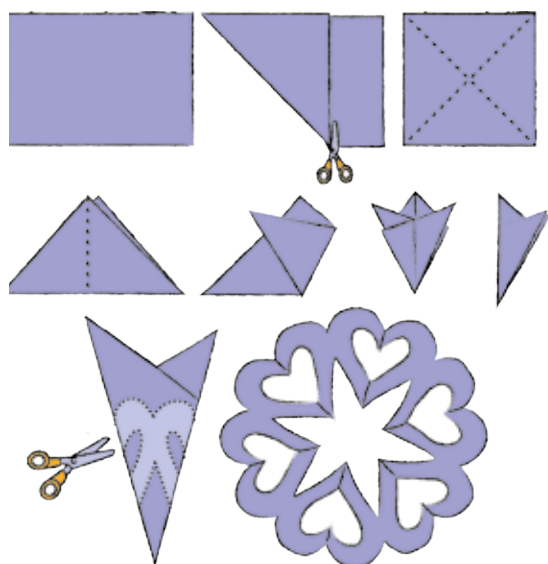
Tesoura
Papel de dobragem de qualquer dimensão
(de acordo o kirigami a executar)

Confeção

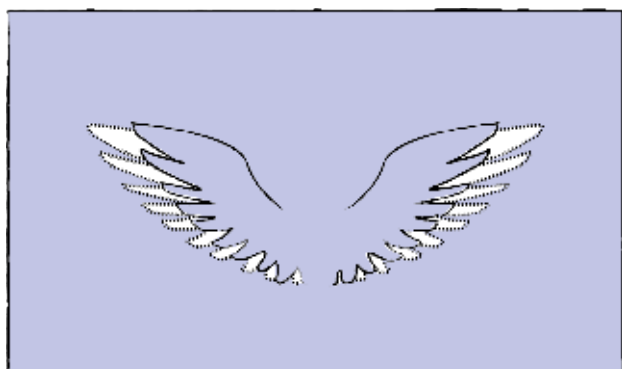
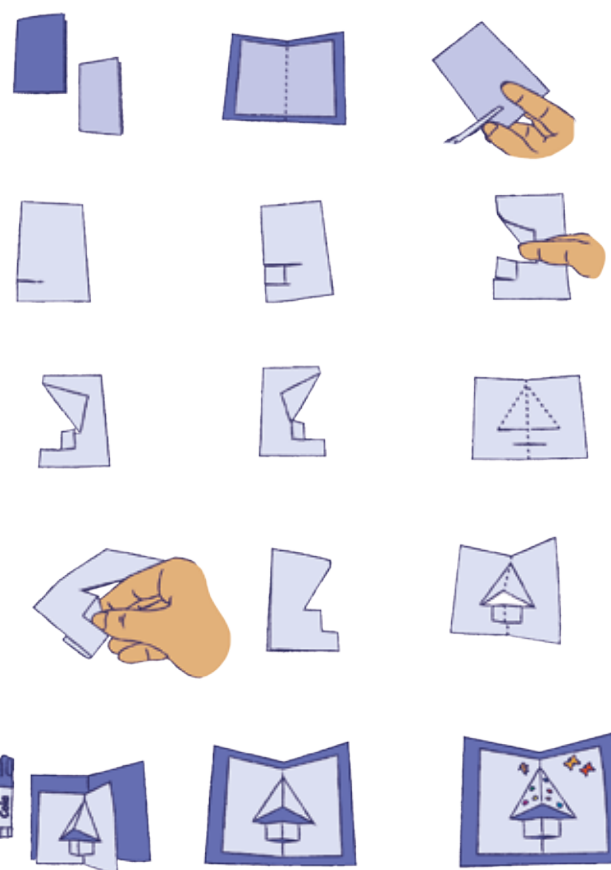
Escolha um papel e uma imagem ou objeto a executar:

- 1 - Pode-se utilizar a folha de papel A4;
- 2 - Dobre uma das pontas da folha de papel A4, formando um triângulo, corte a parte que sobrar;
- 3 - Abra a folha de papel e você terá o formato de um quadrado, dobre todas as pontas, formando um triângulo e faça o vinco. Feito isso, a folha terá um vinco em forma de X no meio;
- 4 - Feitos os vincos, sobre o papel ao meio, formando um triângulo;
- 5 - Pegue uma das pontas e dobre-a em direção ao vinco, faça isso com as duas pontas (**6º passo**);
- 7 - Dobre ao meio e faça o desenho onde será realizado o corte;
- 8 - Abra o kirigami com cuidado, e pronto! Agora é só decorar.

Obs: isso não exclui outras formas de kirigami.



115



6. Tecelagem e Costura



116

Com a tecelagem e a costura, pretende-se contribuir para o desenvolvimento psicomotor e visuo-motor do(a) aluno(a). Esta área contribuirá também para os(as) alunos(as) reconhecerem o valor artístico dos trabalhos de tecelagem da sua região, do país e de outras partes do mundo.

A tecelagem surgiu com a possibilidade de transformar as fibras em fios para entrelaçamentos. Além da sua vertente identitária na afirmação da cultura cabo-verdiana, é uma atividade que requer paciência e perseverança, pois além de contribuir para o desenvolvimento psicomotor do(a) aluno(a), torna o(a) aluno(a) ordenado(a), cuidadoso(a) e preciso(a).

O tecido nasce do jogo de dois fios ou tiras segundo uma determinada regra de cruzamento. O cruzamento é entre um fio móvel, trama, entre um

grupo de fio móvel, trama, entre um grupo de fios fixos, urdidura ou teia, de modo que a trama passe por cima e por baixo da teia.

Para tecer é necessário que os fios estejam bem esticados num suporte que se chama tear. Pode-se utilizar vários tipos de teares, conforme a idade dos(as) alunos(as). Os primeiros teares foram improvisados a partir de troncos de árvores, conforme as necessidades.

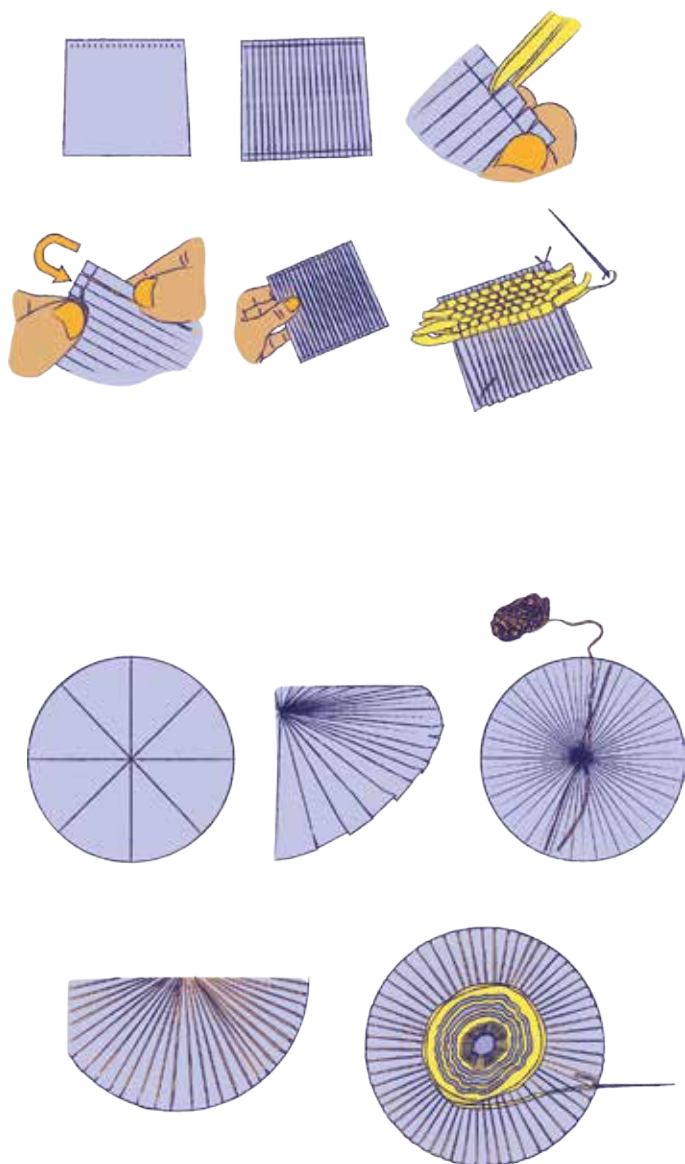
6.1. TEARES DE CARTÃO

Os teares de cartão podem ser quadrados, retangulares ou redondos.

No caso dos teares redondos, divide-se o círculo num número ímpar de partes iguais, fazendo cortes com uma profundidade de mais ou menos 5 milímetros.

Para os teares retangulares, divide-se os lados menores em intervalos iguais (de acordo com a espessura pretendida), fazendo cortes com profundidade de 5 milímetros.

A montagem da teia deve ser com fios bem esticados para facilitar a passagem da trama.



6.2. TEARES DE MADEIRA E PREGO

Normalmente são constituídos por quatro ripas de madeira com dimensões adequadas a tecelagem a executar. Prega-se os pregos nas ripas horizontais com espaçamento de 5 milímetros ou de 1 cm.

Utiliza-se diversos fios para a montagem da teia como juta, lã ou algodão, sendo este último mais resistente. A montagem da teia deve ser resistente, com uma tensão perfeita para obter uma maior densidade da teia e da trama.



6.3. TÉCNICAS BÁSICAS DE TECELAGEM

Deve-se iniciar a tecelagem com a ajuda de uma agulha ou de uma tira enfiada um fio de cor pretendida e começa-se a tecer, respeitando as regras de alternância dos fios. No final de cada passagem da trama, bate-se com um pente de forma a encostar o fio no anterior, passado em sentido contrário. Deve-se deixar um ângulo de mais ou menos 30° de folga em cada volta, para evitar o efeito de “cintura” no centro da tecelagem.

Acabando um fio, para mudar para outro, deve-se tecer a ponta inicial até acabar e iniciar com um novo enfiamento três ou quatro fios antes de ter terminado a ponta anterior, dentro do mesmo caminho.

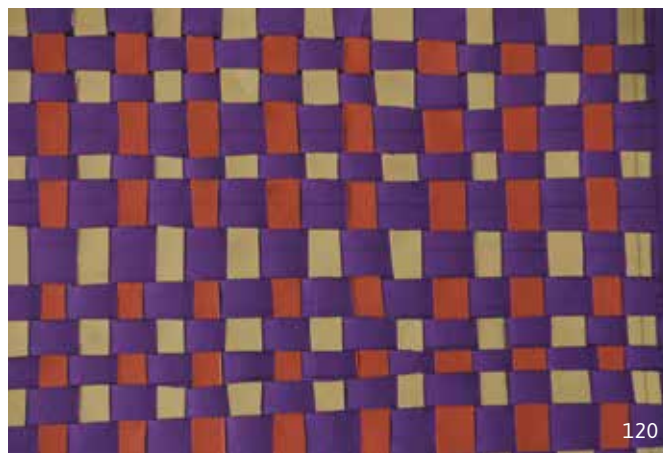
Ao terminar a tecelagem para tirar o tecido do tear, desenfia-se as argolas do fio da teia em cada ranhura ou prego e rematar as pontas depois de as tirar.

Para os(os) alunos(as) praticarem essa atividade, sugere-se ao(à) professor(a) que:

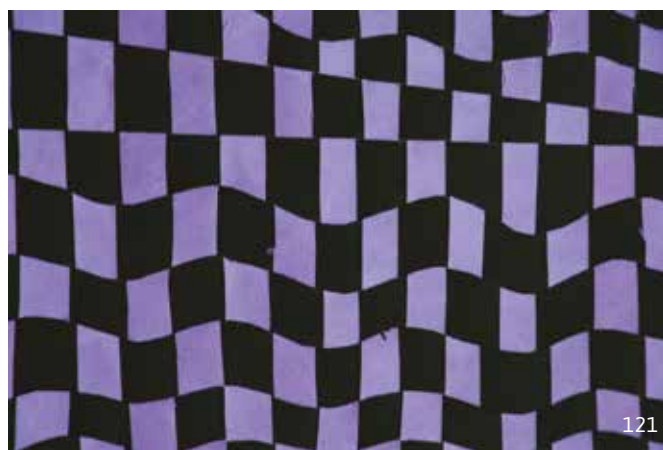
- Exemplifique a técnica, executando uma amostra para que os alunos vejam e entendam;
- Proponha, inicialmente, trabalhos muito elementares e, gradualmente, vá propondo outros mais complexos;
- Apoie os(as) alunos(as) constantemente, ajudando-os(as) a superar as dificuldades encontradas;
- Peça aos(às) alunos(as) para trazerem materiais, garantindo assim diversidade de materiais;
- Encoraje os(as) alunos(as) para confeccionarem trabalhos diferentes uns dos outros;

Estes trabalhos devem ser feitos individualmente, mas isso não exclui a possibilidade de os ligar, cosendo-os e formando um único trabalho. Nos primeiros anos de escolaridade, atendendo que os(as) alunos(as) ainda não possuem uma coordenação motora aprimorada, a tecelagem

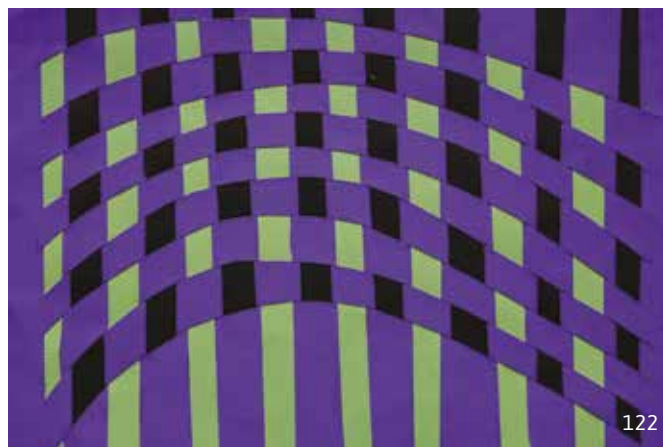
deve ser feita com materiais mais duros e resistentes. Pode-se usar o papel duro (cartão ou cartolina) e fibras naturais mais fortes, como as folhas da tamareira e outras. A teia e a trama devem ser cortadas de forma mais simples e à medida que o(a) aluno(a) vai adquirindo a coordenação, deve-se aumentar o grau de dificuldade e de complexidade da tecelagem.



120



121



122

6.3. TÉCNICAS BÁSICAS DE COSTURA

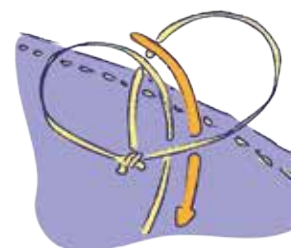
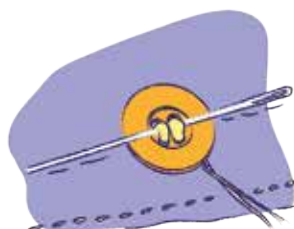
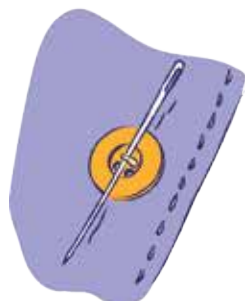
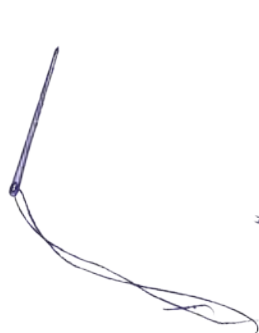
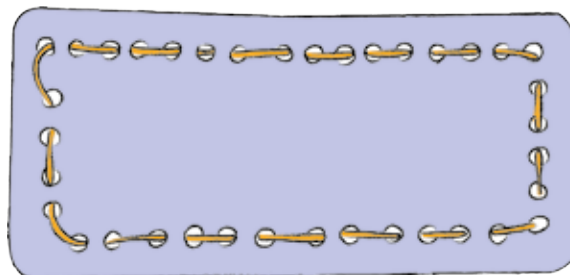
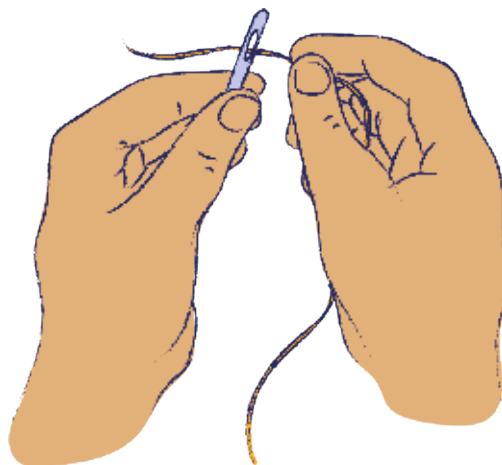
Sendo uma das técnicas mais antigas, ela apresenta grandes vantagens como prática pedagógica, pois contribui para o desenvolvimento da coordenação motora e do sentido de observação. Assim, parece aconselhável a exploração desta área, não somente para que o(a) aluno(a) a conheça e a domine como para com ela solucionar pequenos problemas de ordem prática.

Independentemente do sexo, os(as) alunos(as) devem aprender a coser. O(a) professor(a) deve proporcionar realização de atividades coletivas que poderá consistir em aplicação de restos de tecidos coloridos em diferentes suportes, de modo a obter diversas composições com qualidade para decorar a escola ou a sua sala de aula.

Para levar a sua concretização deve-se:

- Propor inicialmente exercícios muito simples;
- Fornecer indicações técnicas, baseando-se em demonstrações concretas;
- Dar prioridade às tarefas de utilidade imediata, por exemplo: enfiar uma agulha, pontear, alinhar, coser um botão, etc.

Esta atividade deve ir sendo praticada ao longo dos anos, sempre que se sinta necessidade e seja oportuno. Efetuar com os(as) alunos(as) visita a pequenas oficinas artesanais da região ou convidar o artesão a vir à escola fazer uma demonstração.



7. Gravura e Impressão



123

A gravura e a impressão são muito usadas e conhecidas no nosso cotidiano, desde as técnicas artesanais mais simples e antigas até aquelas que exploram as novas tecnologias digitais. No entanto, poucas pessoas entendem os seus processos e as suas técnicas. Por isso, é bom iniciar esta linguagem, mostrando aos(as) alunos(as) exemplos da sua exploração artística, decorativa e utilitária e o seu papel importante que desempenhou como meio de comunicação social mais antigo do mundo, com exemplos de gravuras rupestres (animais, mãos, cenas de caça) ... as primeiras reproduções em papel, livros, folhetos, jornal, entre outros.

A linguagem da gravura e da impressão conquista o gosto das crianças para trabalhos escolares relacionados com temáticas diversas, pelas possibilidades de sua execução manual, sem mecanização e com materiais de fácil acesso, de custo zero ou muito reduzido.

É preciso ter atenção ao nível etário destes(as) alunos(as) e selecionar, com muito cuidado, os materiais e as ferramentas que poderão usar para a exploração destas técnicas. Deve-se evitar a utilização de materiais cortantes, tintas ou líquidos com cheiros muito fortes e orientar os(as) alunos(as) para a utilização/criação de um avental simples, de plástico, para proteção das roupas.

No 1º ciclo, o(a) professor(a) deve criar atividades para a exploração de técnicas básicas de impressão como monotipia, fricção, carimbagem, expressão com cartão ou colagrafagem.

As impressões poderão ser feitas em vários tipos de papéis, tecidos, madeira, cartão, entre outros. Nas atividades práticas de impressão, deve-se evitar a utilização de alimentos ou produtos naturais que podem contrariar os procedimentos de defesa e preservação ambiental.

7.1. FRICÇÃO

Através da fricção, o(a) professor(a) poderá levar a turma a experimentar diversos materiais riscadores e várias superfícies de objetos e espaços, dentro e fora da sala de aula.



124

7.2. CARIMBAGEM

Orienta-se os(as) alunos(as) para a impressão de carimbos em pedaços de tecido, madeira, papel, a partir de uma recolha de vários elementos/materiais naturais e artificiais, na escola, na rua, em casa. O(a) professor(a) pode propor uma recolha de imagens de carimbos de instituições diversas, públicas e privadas.



125

7.3. MONOTIPIA

A monotipia é uma linguagem que permite uma singularidade de impressão e envolve o(a) aluno(a) pela fácil execução e pelos resultados plásticos imediatos, mono e policromáticos. Nos primeiros anos, deve-se utilizar, preferencialmente, materiais que não coloquem em risco a segurança do(a) estudante. Por isso, deve-se evitar a utilização de vidros, mosaicos ou azulejos.

Pode-se aproveitar qualquer superfície lisa e não aderente a tinta de água ou óleo. O(a) aluno(a) pode pintar (com os dedos, pincel, esponja...) sobre a tampa da mesa ou outro material como plástico, acetato, "oleado" (tapete das lojas chinesas). A seguir, faz-se uma impressão, pressionando, com as mãos, uma folha de papel sobre a pintura. Com este processo, a turma irá verificar que a pintura passa para o papel de forma invertida.



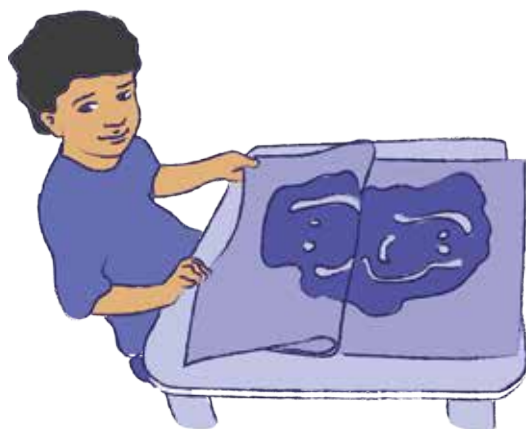
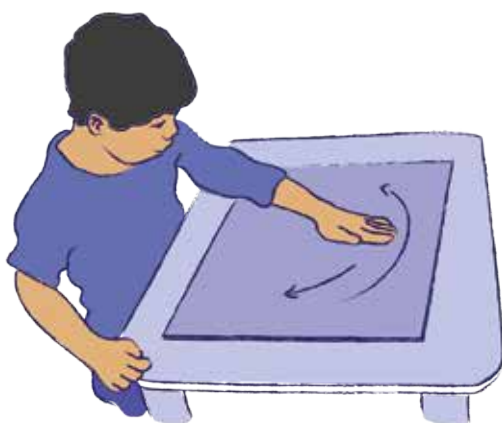
126



127

7.4. EXPRESSÃO COM CARTÃO

Neste nível de escolaridade, os(as) alunos(as), a partir da reutilização de diversos tipos de materiais de desperdício, poderão desenhar, cortar e colar elementos geométricos e não geométricos em cartão (A4, A3...), tintar e imprimir numa folha de papel.



8. Pintura



129

Nesta fase, a pintura não deve ser encarada exclusivamente sob o ponto de vista técnico, pois não se pretende cultivar nos(as) alunos(as) apenas a habilidade, pelo que se deve encará-la como um meio para os alunos se exprimirem. A criança ao pintar, tal como ao desenhar, fá-lo de uma forma pessoal, dando às coisas a sua própria interpretação e isso tem de ser respeitado. Assim, para satisfazer a necessidade dos(as) alunos(as) em se afirmarem e crescerem, torna-se indispensável que os(as) alunos(as) pratiquem esta atividade frequentemente ao longo dos anos.

O(a) professor(a) deverá ir observando, sem interferir nos aspetos expressivos, como as crianças utilizam o espaço da pintura: como pegam no pincel, preenchem superfícies, como usam a cor e também apercebem-se do ambiente gerado e do tipo de solicitações que lhe fazem, pois, pintar exige um clima de disponibilidade e de liberdade.

Nos primeiros anos, os suportes a utilizar na pintura deverão ser de cor neutra, de dimensão não inferior a A3 e ligeiramente absorventes. Variar o tamanho, a espessura, a textura e a cor do suporte base, são também experiências que o(a) professor(a) deve proporcionar. À medida que as crianças vão demonstrando mais iniciativa, o professor pode, então, sugerir outras experiências que permitirão aprofundar a capacidade dos(as) alunos(as) se exprimirem, de forma pessoal, através da pintura.

Finalidades

Pretende-se que o(a) aluno(a) explore as suas sensações e emoções através da descoberta e emprego da cor e ainda que dê às cores no seu meio circundante. Espera-se que o aluno, ao explorar a cor como forma de comunicação seja capaz de, através da pintura, tal como no desenho, expressar as suas sensações, ideias e emoções.

Para alcançar estas finalidades, sugere-se que o(a) professor(a) garanta condições para:

- Valorizar, esclarecer e estimular as experiências dos(as) alunos(as);
- Criar um clima de aceitação, do direito a fazer diferente, estimulando a criatividade;
- Estimular a autonomia dos(as) alunos(as), ou seja, favorecer a independência com que eles(as), de uma forma pessoal, tomem as suas decisões, evitando assim pinturas estereotipadas;
- Confeccionar tintas a partir dos recursos naturais existentes;
- Incentivar o uso de tintas artesanais;
- Sempre que possível, sugerir aos(às) alunos(as) temas contemplados nas matérias trabalhadas nesse mesmo dia;
- Alertar para os principais procedimentos a ter em conta nesta atividade:
 - a)** pintar primeiro as superfícies grandes, deixando os pormenores para o fim;
 - b)** começar a pintar de cima para baixo, da esquerda para a direita (no caso de trabalhar com a mão direita);
 - c)** nunca colocar o pincel sujo de uma cor num recipiente que contenha outra cor, sem o lavar primeiro;

8.1. TÉCNICAS DE PINTURA

DIGITINTA

A digitinta é uma tinta grossa que permite que se usem os dedos (daí vem o nome) em cima de uma superfície lisa. O suporte pode ser papel muito espesso, cartão, uma chapa de vidro ou mesa de tampa lavável.

Molham-se os dedos na tinta e pinta-se diretamente no suporte. Pode também cobrir o suporte com a tinta, espalhada com uma trincha ou com um pincel grosso, e depois desenha-se em cima, retirando a tinta com um dedo, um pauzinho ou um cabo do pincel.

Para obter uma cópia da pintura, pressiona-se uma folha de papel em cima da superfície pintada e obtêm-se o que se chama “uma monotipia” (mon quer dizer uma e tipia é cópia). Às vezes, consegue-se tirar mais do que uma cópia.

Uma outra experiência que se pode fazer é a de espalhar cola numa superfície e depois pintar por cima. A tinta movimenta-se em cima da cola criando efeitos inesperados.

A digitinta é um material que permite fazer desenhos livres e é muito útil para desinibir crianças e adultos. É uma atividade lúdica que permite compreender como se joga com as linhas e formas. Há crianças que, a princípio, não gostam de sujar as mãos, mas mais tarde ou mais cedo acabam por gostar.



TEMPERA

A tempera ou guacho pode adquirir-se no mercado, tal como a tinta a óleo. O guacho vende-se em uma bisnaga ou em pó para diluir em água. A experiência com guacho pode ser feita através da mistura das cores primárias para descobrirem outras cores.

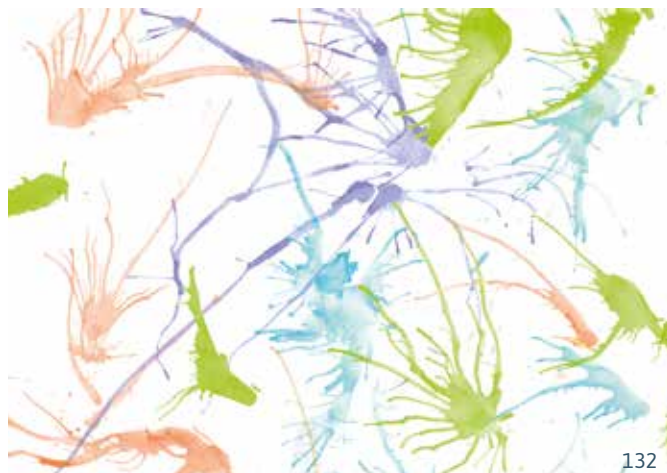
BORRÃO SIMÉTRICO



PINTURA DE SOPRO

Podemos obter uma linda composição, soprando por meio de uma palhinha várias cores de tinta diluída em água.

Devemos começar por molhar a folha de desenho com água. Em seguida, colocamos sobre essa folha vários pingos de tinta que, através do sopro (auxiliado por uma palhinha), se vai espalhando em várias direções.



8.2. FABRICO DE TINTAS

Para melhor conhecimento e processo de reflexão dos(as) alunos(as) sobre os pigmentos, recomenda-se experiências da obtenção de tintas a partir de elementos naturais. Este processo pode ser de variadíssimos modos.

Um dos modos pode ser o seguinte:

- a) Moer folhas ou flores secas (bungavília, acácia, tintinha, urzela...);
- b) Peneirar o pó e meter num frasco;
- c) Misturar água de levedura do arroz ao pó obtido.

Podemos também utilizar a casca de cebola, beterraba e outros frutos e folhas para obter líquido colorido que pode ser tanto para utilizar como aguarela como para a tinturaria de fibras têxteis.

No fabrico das tintas, recorre-se sempre aos mesmos pigmentos, entretanto, para as tintas a óleo, os aglutinantes são as resinas, a cera e óleos, para o guacho e aguarela é a água gomada como goma arábica, ou pode ser também substituída por mel e a glicerina, para tornar as cores mais brilhantes.

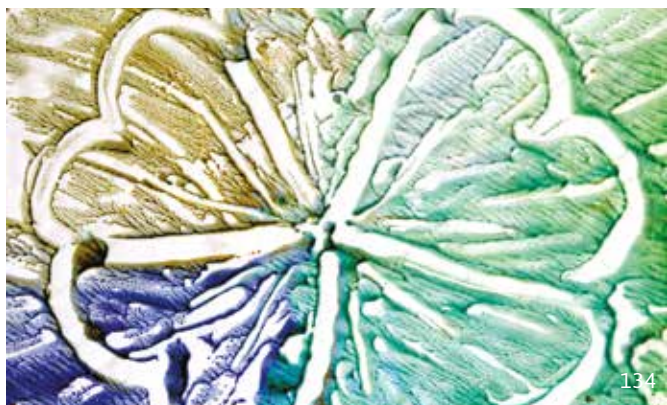
RECEITA DE DIGITINTA A FRIO

Mistura-se uma colher de farinha com uma colher e meia de dextrina (espessante), 1 colher de sopa de pigmento, 1 colher de sobremesa de detergente líquido e água quanto baste. Misturar bem até ficar sem grumos.



RECEITA DE DIGITINTA A QUENTE

Mistura-se 2 partes de farinha com 5 partes de água e junta-se uma colher de sobremesa de detergente líquido e corante. Leva-se ao lume a engrossar.



134

AGUARELA

As aguarelas são feitas a partir da mistura de:

- Pigmentos (corpos coloridos) que não se altera com a água e a luz. São extraídos pigmentos de minerais ou são pigmentos orgânicos. Podem ser usados pigmentos de origem vegetal e animal;
- Materiais de enchimento;
- Colas naturais ou artificiais, para colar os pigmentos à base. Pode-se usar farinha com água;
- Conservantes para evitar a deterioração dos produtos adesivos orgânicos. Pode usar-se um detergente doméstico;
- Água ou outro líquido.

Conforme se deitam mais ou menos materiais de enchimento, as tintas ficarão mais ou menos opacas. Pode-se utilizar uma tinta opaca para obter uma tinta transparente, adicionando-lhe água ou um diluente, conforme a sua composição. Engrossa-se, adicionando algum produto aglutinante, que pode ser uma farinha ou uma dextrina.

Para obter tintas de forma rudimentar, pode-se misturar farinha e água, juntar uma cola e colorir com pigmentos naturais ou de compra. A água de cozer cebola com casca, o café, o pó de carvão, as águas dos legumes podem dar cor a várias pastas.

AGUADA

A aguada é uma tinta muito diluída que se obtém colorindo a água apenas com uns pingos de corante. Fica muito transparente e por isso serve para dar cor aos desenhos a lápis nos quais se quer conservar visível o traço original. Muitas vezes, obtém-se a partir de água com um pingo de chá, tinta de china ou café. Acrescentando mais corante, consegue-se mais tonalidades. Podem-se colorir algumas partes do desenho com aguada de uma cor e outras com outra.

MATERIAIS DE PINTURA



135



136

9. Desenho



137

Sendo uma das linguagens fundamentais para o desenvolvimento da expressão gráfica e plástica infantil, o desenho e a pintura deverão acompanhar a criança como uma atividade frequente e de livre expressão nesta fase inicial do ensino básico. No entanto, esta singularidade de expressão poderá fomentar novas experiências com orientações e propostas do(a) professor(a), relacionadas com os contextos socioculturais, as áreas transversais e a educação pela cidadania.

Através do desenho, os(as) alunos(as) podem criar narrativas visuais de visitas de estudos, observações, viagens, férias e outros. Nos primeiros anos de escolaridade, o(a) professor(a) deve orientar o(a) aluno(a) no sentido de utilizar suportes de grandes dimensões.

Através desta atividade, a criança desenvolve a capacidade de expressão que se manifesta desde

tenra idade. Espera-se, que através do desenho, o(a) aluno(a) seja capaz de comunicar as suas ideias e emoções, desenvolvendo assim as capacidades de perceção e de interpretação do meio. Porém, ela só o saberá fazer se praticar. É, pois, importante dar oportunidade aos alunos de se expressarem livremente, riscando e tracejando.

Sendo o desenho infantil uma atividade espontânea, onde o prazer é proporcionado pelo desenrolar do traço, é um jogo pessoal que suscita a representação de sensações, experiências e vivências. As atividades de expressão devem ocorrer, ao longo dos anos, com bastante frequência e de uma forma livre, permitindo que a criança desenvolva a sua singularidade expressiva.

A utilização de suportes não deverá ser de dimensão muito reduzida (inferior a A4), sendo desejável que as crianças escolham os materiais e as cores que melhor se adequam à sua sensibilidade.

Através da introdução de diferentes materiais e suportes, nomeadamente ligado a experiências ocorridas noutras áreas, as crianças poderão aprofundar as suas capacidades de expressão e de representação gráficas e plásticas.

Finalidades

Pretende-se com o desenho que o(a) aluno(a) desenvolva a sua expressividade própria através da representação gráfica de sensações e de experiências vividas e gradualmente, vá adquirindo o domínio da sua mão.

Sugere-se que o professor crie condições para:

- Garantir um clima de liberdade e de aceitação para que os(as) alunos(as) se sintam compreendidos(as);
- Favorecer e estimular os registos gráficos dos alunos;
- Aproveitar os recursos naturais existentes para desenhar (com um pau na terra; com lápis no papel; com giz no cimento; com carvão na parede...);
- Preferencialmente, e sempre que possível, optar por facultar aos(as) alunos(as) suportes grandes;
- Propor, intervaladamente, desenho livre e desenhos temáticos. Progressivamente ir propondo também a ilustração e o desenho à vista, ou seja, desenho de observação;
- No desenho à vista, aconselhar a melhor maneira de fazer registos: a) começar por observar atentamente as formas daquilo que se pretende desenhar; b) comparar dimensões (largura com altura); c) selecionar o que considera mais importante; d) esboçar sem vincar as formas gerais, ou seja, sem fazer pormenores, enquadrando-os nas dimensões do suporte; e) finalmente acentuar o desenho e fazer pormenores;
- Sempre que possível, integrar temas surgidos nas matérias lecionadas nesse próprio dia;
- Evitar o decalque de desenhos estereotipados.



138



139



9.1. DESENHO GEOMÉTRICO



Nesta fase, a geometria é trabalhada de uma forma muito básica, preparando o(a) aluno(a) para os próximos anos que terá de utilizar a representação mais rigorosa, para isso, a manipulação dos instrumentos é indispensável. O(a) aluno(a) terá de aprender a manipular o compasso, a régua e o esquadro e fazer os primeiros traços simples. Os primeiros passos serão no sentido da observação das formas geométricas existentes na natureza. Sair com os(as) alunos(as) para fora da sala de aula para descobrirem essas formas. O mesmo exercício deve ser feito dentro da sala relativamente às formas geométricas artificiais.

O ensino da geometria não pode ser solto e desgarrado da sua utilização, pois, ela só existe porque essas formas geométricas têm uma função. O professor deve zelar para que o ensino deste conteúdo seja o mais agradável possível e mais significativo.

O exercício de desmontar embalagens, analisá-las e voltar a montá-las, contribui para que os alunos conheçam as formas planas regulares como, quadrado, retângulo, triângulo, pentágono, hexágono e círculo, e vejam a sua aplicação prática.

EXERCÍCIOS DE INTRODUÇÃO

MEDIR

Medir é sempre comparar uma distância com uma unidade de medida ou uma escala graduada. A unidade encontra-se gravada nas réguas esquadros e transferidores, além de outros instrumentos de medida.

O(a) professor(a) deve ensinar e corrigir os alunos, pois, uma medição incorreta pode destruir todo um trabalho.

Para fazer uma medição correta, deve-se:

- Colocar o zero da escala coincidente com um dos extremos da distância que se pretende medir;
- Fazer a leitura do valor da escala correspondente ao do outro extremo;
- Colocar os olhos perpendicularmente aos pontos de leitura.

TRAÇAR

Traçar consiste em unir dois pontos por uma linha. Pode-se traçar linhas planas retas e curvas. Para cada uma delas existe um instrumento apropriado, sendo régua e esquadro para as retas e compasso para as curvas.

As linhas retas classificam-se em retas, semirretas e segmento de retas. As linhas curvas podem ser circunferências ou arcos de circunferência. Deve-se traçar com o lápis um pouco mais inclinado do que a posição vertical, mas de forma a poder observar constantemente o traço. A atenção deve ser no sentido de puxar sempre o lápis e não o empurrar.

Com o compasso deve-se fazer movimentos circulares, uniformes, inclinando-o ligeiramente a medida que se vai traçando.



143

reta



semirreta



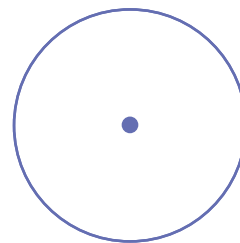
segmento de reta



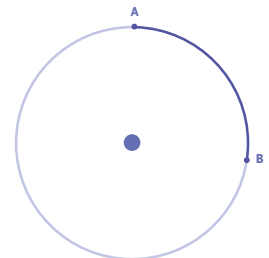
5 cm



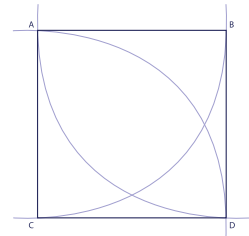
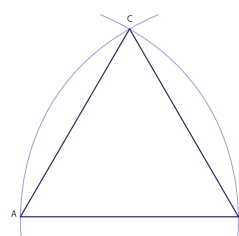
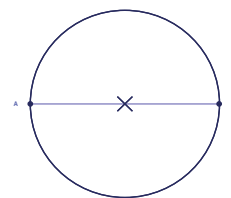
10 cm



circunferência



arco de circunferência



10. Múltiplos Meios



144

Múltiplos meios diz respeito à criação e produção de composições visuais e audiovisuais que permitem a mistura de várias linguagens. Com o postal, o jornal de parede, o cartaz ou uma composição visual relacionada com um tema escolar, a turma poderá explorar e aplicar, num único trabalho, vários elementos estudados, como textos, imagens, sons, gráficos, vídeos, entre outros.

A realização de um projeto para assinalar o fim de uma unidade, trimestre, ano letivo ou uma data comemorativa é extremamente importante para desenvolver atividades integradas, transversais e interdisciplinares, possibilitando a consolidação de vários conhecimentos abordados durante um período estipulado pelo(a) professor(a).

As produções multimédias são muito significativas para os(as) alunos(as), visto que é possível orientar a turma para realizar composições com finalidades expressivas e comunicativas:

- Criando **narrativas visuais**, usando o desenho e pintura, recorte, colagem e dobragem, a palavra, a imagem e vários outros elementos gráficos/plásticos.
- Explorando **diferentes materiais**, formas e suas propriedades: elementos naturais, vários tipos de papéis, cortiça, restos de tecido, cartão, jornal, ilustrações, objetos reutilizáveis..., utilizando materiais do meio e/ou de desperdício;
- Aplicando as **técnicas básicas de impressão** estudadas;
- Usando elementos das novas **tecnologias digitais** e da **linguagem audiovisual**.

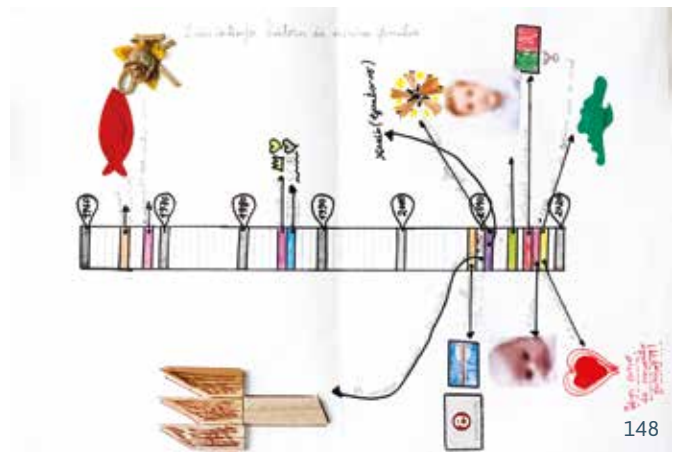
Os temas para o desenvolvimento de atividades das aulas ou projetos, devem estar relacionados com propostas várias para levar o(a) aluno(a) a contar visualmente as suas férias de natal, carnaval, páscoa ou “férias grande”. Também, o(a) professor(a) poderá orientar os(as) seus(suas) alunos(as) a criar mensagens visuais ou audiovisuais direcionadas para questões transversais, interpretação das manifestações culturais locais e nacionais, estórias populares, contos ou poesias, entre outros.



145



147



148



146



149

FONTES DE CONSULTA RECOMENDADAS EXPRESSÃO MUSICAL

Carneiro, Isabel (1992). Viver a Música – 5.º Ano – Novos Programas. Coimbra. Livraria Almedina

Carneiro, Isabel/Serra, Helena/Ferreira, Odete D. (s/d). Música no Futuro, 4.ª Edição. Lisboa. Editorial O Livro.

Costa, Armando; Abel, Jorge (2002). Caixa de Música – Educação Musical – 5.º Ano, 3.ª Edição. Texto Editora.

Costa, Armando; Abel, Jorge (2000). Caixa de Música – Educação Musical – 5.º Ano – Caderno de Atividades, 3.ª Edição. Texto Editora.

Godinho, José Carlos (1992). Educação Musical, Ministério da Educação de Cabo Verde.

Godinho, José Carlos (1996). Manual de Expressão Musical, Instituto Pedagógico de Cabo Verde.

Gomes, Fernando Paulo et all. (2001). Movimento – Jogos musicados, Primeira Edição, Tipografia Peres. Santa Comba Dão. SA. Edições Convite à Música.

Gordon, Edwin E. (2000). Teoria de Aprendizagem Musical – Competências, conteúdos e padrões. Lisboa. Fundação Calouste Gulbenkian.

Malta, Helena Maria Maia (2003). Canções para todo o ano – Fantasia – Projecto Pré-Escolar e 1.º Ciclo, 1.ª edição – 2.ª tiragem. Texto Editora.

Martins, Maria de Lourdes (s/d). A Criança e a Música – A Cartilha do Aluno. Livros Horizonte (Textos compilados).

Morais, Domingos (1999). Cantar em Português – Projecto Consolidação dos Sistemas Educativos. Comissão Europeia – Fundação Calouste Gulbenkian – Angola – Cabo Verde – Guiné-Bissau – Moçambique – S. Tomé e Príncipe.

Oliveira, David (1987). Educação pela Música – 2.º ano Ensino Preparatório, 3.ª Edição. Porto. Porto Editora.

Pinto, Nadir Martinez (1993). Trá Lá LáLáLá – 100 Canções mimadas para os mais pequenos. Lisboa. Editorial Futura.

Sousa, Alberto B. (2003). Educação pela Arte e Artes na Educação – 3.º Volume - Música e Artes Plásticas. Instituto Piaget. Horizontes Pedagógicos.

Sousa, M. Margarida Almeida e / SILVA, Maria Teresa Pereira da (1985). Ritmo e Melodia – Formação Musical Coral e Instrumental – 2.º Caderno – Guião do Professor, Editorial O Livro.

Stefani, Gino (1987). Compreender a Música, 1.ª Edição. Lisboa, Editorial Presença,

Vieira, Ernesto (S/d.), Teoria da Música, 1.ª Parte – Noções Elementares, 25.ª Edição. Lisboa

Wuytack, Jos (1995). Curso de Pedagogia Musical – 3.º Grau – Associação Wuytack de Pedagogia Musical. Porto. R. do Amial.

FONTES DE CONSULTA RECOMENDADAS

EXPRESSÃO DRAMÁTICA

Programa Revisto de acordo com as Orientações Programáticas do Ministério da Educação de Cabo Verde e com base no Programa de Educação

Artística – Expressão Dramática elaborado em São Vicente, Setembro de 2012, inserido no programa de Revisão Curricular

Programa Revisto de acordo com as Orientações Programáticas do Ministério da Educação de Cabo Verde e com base no Programa de Educação Artística – Expressão Dramática elaborado em São Vicente, Setembro de 2012, inserido no programa de Revisão Curricular.

AMORIM, T. A. (1995). Encontros de Teatro na Escola - História de um Movimento. Porto: Porto Editora.

BARRET, G. (1986 -1988). Essai sur la pédagogie de la situation en Expression Dramatique et en Éducation. Montréal: Université Montréal, Faculté des Sciences de l'Éducation.

BOAL, A. (1977), 200 Exercícios e jogos para o actor e o não actor com ganas de dizer algo através do teatro. Lisboa: Cooperativa de Acção Cultural SCARL.

Costa, I. e Baganha, F. (1991). O Fantoche Que Ajuda a Crescer, Colecção Práticas Pedagógicas. Porto: Edições Asa.

Barreira, A., & Moreira, M. (2004). Pedagogia das competências - da teoria à prática. Porto: Edições Asa.

FONTES DE CONSULTA RECOMENDADAS EXPRESSÃO PLÁSTICA

Areal, Z. (1996). Visualmente - Educação Visual 8º ano. Porto: Areal Editores.

Brito, C. (1988). Trabalhos Manuais - 5º ANO. Lisboa: Texto Editora.

Desporto, M. d. (1997). Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília.

Faleiro, A., & Gomes, C. (2002). Educação Tecnológica - 7º/ 8º. Porto: Porto Editora.

Marques, L., & Barros, M. J. Do Olhar ao Objeto - 7º ano. Porto: Porto Editora.

Marques, L., & Barros, M. J. Novo projetar Trabalhar - EVT - 5º Ano.

Medina, I., Fortes, M., & Lopes, M. J. (2012). Programa de Educação Artística Plástica. Praia : Ministério de Educação e Desporto.

Perrenoud. (2003). Porquê Competências a partir da Escola? . ASA Editores.

Porfírio, M., & Ramos, E. (2014). Educação Visual - 3º Ciclo - 7,º/8,º/9º Anos. Porto: ASA Editores, S.A.: Roldão, M. d. (2003). Gestão do Currículo e Avaliação de Competências (As questões dos Professores). Editorial Presenças.

Vaz, M. J., & Gomes, C. (1998). Educação Visual e Tecnológica - Construir Ideias - 5º ano. Lisboa: Texto Editora.

Xaviers, R., & Ketele, J. -M. (2006). Aprendizagem Integrada - Situação do Quotidiano Escolar. Artmed.

Xaviers, R., & Ketele, J. -M. (2004). Uma Pedagogia de Integração - Competências e Aquisições no Ensino. Artmed.

AGRADECIMENTOS

Agradecimento a todos(as) os(as) que se envolveram na realização do registo fotográfico das atividades aqui representadas, bem como a todos(as) os que cederam as suas imagens.

Agradecemos ainda à Escola Mestre Batista, Escola de Ribeira Bote e à Escola Portuguesa do Mindelo pela disponibilidade dos(as) seus(uas) professores(as) e alunos(as).

Oficina de Utopias

ÍNDICE DE IMAGENS

1 - 56. Fotografias de Atividades de Música e Dramática, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

57 - 59. Fotografias de Teatro de Sombras com retroprojeto, Intercâmbio Intercultural entre Movimento Intercultural Identidades e Comunidade Quilombola de Conceição das Crioulas. Arquivo Movimento Intercultural Identidades, 2009.

61. Fotografia de Atividade de Dramática, Escola de Ribeira Bote, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

62. Fotografia de Atividade de Dramática, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

63 - 72. Fotografia de Atividade de Dramática, Escola de Ribeira Bote, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

73 e 74. Fotografias de Atividades de Plástica, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

75. Fotografia de Atividade de Plástica. Ana Marta Clemente, 2018.

76 e 77. Fotografias de trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

78 e 79. Fotografias de Atividade de Plástica. Oficina de Utopias, 2019.

80 e 82. Fotografias de trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

83. Ilha do Maio. Ângelo Lopes, 2011.

84. Fotografia de Atividade de Plástica e Dramática, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

85. Oficina de Utopias, 2019.

86. Pixabay.

87. Fotografias de trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente.

88. Boneca de Pano com traje tradicional de Santiago, Ivone Ramos, 1983, São Vicente. Espólio do Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design. Oficina de Utopias, 2018.

89. Boneca de Pano com traje tradicional de Cabo Verde (Nha Diminga), 1983; Boneca de Pano (Juvita, Carregadeira de Cais, "Ó que carga pesó-de"), 1983; Boneca de Pano com traje tradicional de Cabo Verde, 1987. Ivone Ramos, São Vicente. Espólio do Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design. Oficina de Utopias, 2018.

90. Oficina de Utopias, 2019.

91. Pixabay.

92 e 93. Fotografias de Atividade de Plástica. Oficina de Utopias, 2019.

94. Fotografia de Atividade de Plástica, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

95. Trabalho realizado no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente.

96. Fotografia de Atividade de Plástica, Escola Portuguesa do Mindelo, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

97 - 100. Trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

101 - 103. Fotografias de Atividade de Plástica, Escola Portuguesa do Mindelo, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

104. Fotografia de Atividade de Plástica, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

105 - 107. Trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

108 e 109. Fotografias de Atividade de Plástica, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

110 e 112. Trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

113 e 114. Fotografias de Atividade de Plástica, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

115. Ttrabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

116 - 119. Fotografias de Atividade de Plástica, Escola de Ribeira Bote, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

120 - 122. Trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

123. Fotografia de Atividade de Plástica, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

124 e 125. Trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

126 e 127. São Vicente. Ângelo Lopes, 2011.

128. Trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Des-

porto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

129. Fotografia de Atividade de Plástica, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

130. Trabalho realizado no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

131. Fotografia de Atividade de Plástica, Escola Portuguesa do Mindelo, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

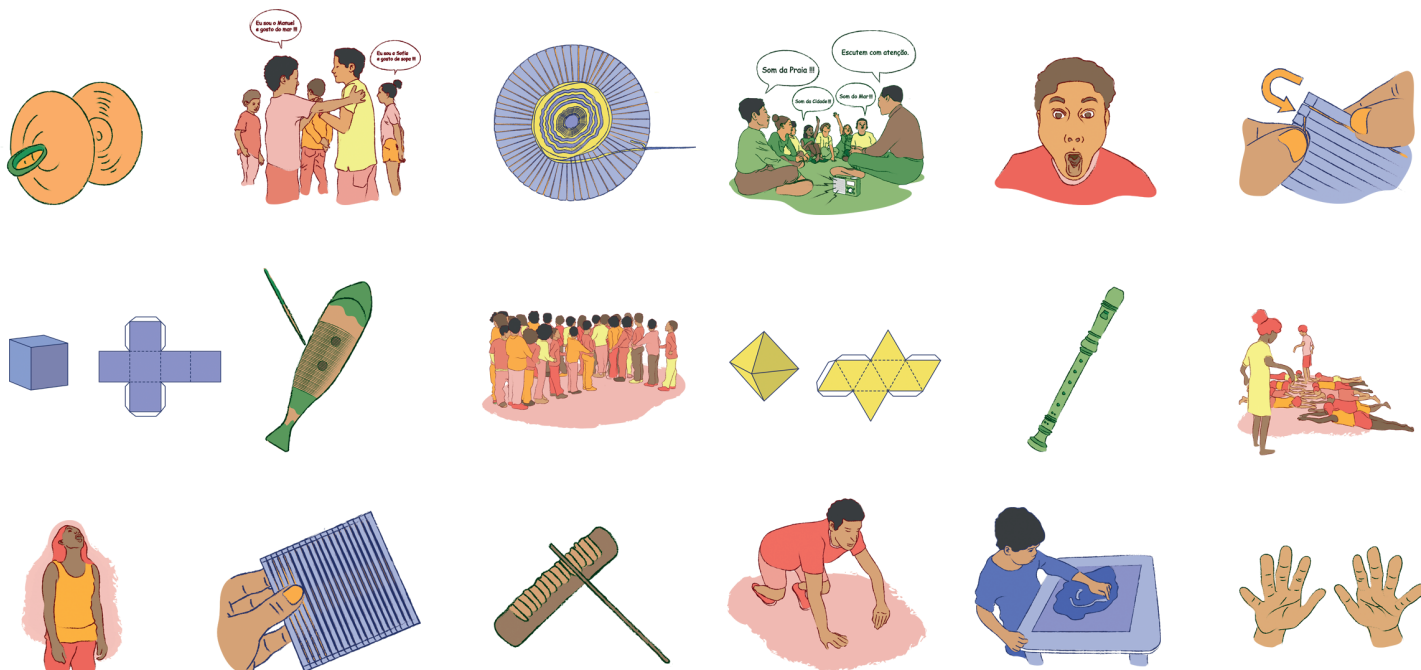
132 - 134. Trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

135. Pixabay.

136 e 137. Fotografias de Atividade de Plástica, Escola Mestre Batista, Monte Sossego, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

138 - 142. Trabalhos realizados no âmbito da Formação de Professores do Faculdade de Educação e Desporto, Uni-CV, nas escolas primárias de São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.

143 - 149. Fotografias de Atividade de Plástica, Escola Portuguesa do Mindelo, São Vicente. Oficina de Utopias, 2019.



Hino Nacional Cântico da Liberdade

Canta, irmão
canta, meu irmão
que a Liberdade é hino
e o Homem a certeza.

Com dignidade, enterra a semente
no pó da ilha nua;
no despenhadeiro da vida
a esperança é do tamanho do mar
que nos abraça.
Sentinela de mares e ventos
perseverante
entre estrelas e o Atlântico
entoa o cântico da liberdade.

Canta, irmão
canta, meu irmão
que a Liberdade é hino
e o Homem a certeza.

Ministério da Educação

