Balcão de Ideias e Práticas Educativas

CULTURA , GUARANY , TRIUNFO

Theatro Cinema Guarany

Preservar, conhecer e valorizar a origem e história do Theatro Cinema Guarany de Triunfo/PE.

PÚBLICO-ALVO

Ensino Fundamental - Anos iniciais

TIPO DE PRÁTICA

Docente

REDE DE EDUCAÇÃO

Rede Municipal de Triunfo

FASE DE DESENVOLVIMENTO

Ideia

NOME DA ESCOLA(S)

Escola Municipal Higino Bezerra

COMPONENTE CURRICULAR

Língua Portuguesa, Arte e História.

PRÁTICA DE LINGUAGEM

Prática de Linguagem de Língua Portuguesa: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Oralidade Análise Linguística/ Semiótica (ortografização) Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma) | Campo Temático- Arte: Artes Visuais Música Teatro | Unidades Temáticas – História: O lugar em que vive

OBJETO DO CONHECIMENTO

Objeto de Conhecimento - Língua Portuguesa: Compreensão; Escuta de textos orais; Inferência; Informações explícitas; Construção do sistema alfabético e da ortografia; Revisão de textos. Objeto de Conhecimento – Arte: Matrizes estéticas e culturais; Processos de criação; Notação e registro musical Objeto de Conhecimento – História A produção dos marcos da memória: os lugares de memória (ruas, praças, escolas, monumentos, museus etc.)

Tempo de duração: Fevereiro a setembro do ano letivo de 2022.

Introdução

O município de Triunfo fica localizado no sertão de Pernambuco. A cidade é conhecida como Oásis do Sertão. Essa nomenclatura dar-se pelo fato de que o lugar é privilegiado com um clima agradável, ameno e chuvoso, diferente das cidades vizinhas. A localidade abriga uma população com aproximadamente 15.232 habitantes, apesar de ser consideravelmente um pequeno lugar, destaca-se com suas construções detalhadas e pontos turísticos conhecidos e importantes para região.
Referindo-se a prática cocriada, pode-se afirmar que se desenvolveu através do projeto envolvendo toda a comunidade educacional da Escola Municipal Higino Bezerra, inserida em Coroas, zona rural do município. Com a finalidade de sensibilizar e mostrar a diversidade cultural existente na cidade de Triunfo/PE.
O objetivo principal foi enfatizar um dos maiores pontos turísticos e com arquitetura patrimonial do

município e do estado pernambucano, a saber: O Theatro Cinema Guarany. A iniciativa partiu do Programa de Iluminação Cultural da iniciativa privada Neoenergia, por meio do Instituto Neoenergia, uma parceria que envolveu vários atores.
Como metodologia deste projeto, a proposta abrangeu como estratégia metodológica, vivências concretas com os estudantes sobre a cultura local e a importância de preservá-la. Os alunos tiveram contato com diversos documentos históricos, entre eles pode-se citar: Jornais e anúncios antigos sobre o Guarany, livros, documentários audiovisuais etc.
Ao final do projeto, uma das turmas teve oportunidade de gravar um filme no espaço físico do Guarany, representando assim toda a escola. Especificamente a turma protagonista: 5° ano "U",contando com a participação de todos os discentes, isto é , os 16 (dezesseis) estudantes inseridos neste ano/série.

Objetivos de aprendizagem

- • Conhecer a origem e história do Theatro Cinema Guarany;
- • Valorizar o Guarany como um Patrimônio Histórico Cultural material e imaterial;
- • Produzir desenhos a partir de ilustrações representando o Guarany;
- • Assistir o filme: Uma viagem no tempo - Curta Metragem sobre o Guarany.

Estratégia / Desenvolvimento

DINÂMICA 1

DINANICA 2

Conhecer a origem e história do Theatro Cinema Guarany; Valorizar o Guarany como um Patrimônio Histórico Cultural material e imaterial; Produzir desenhos a partir de ilustrações representando o Guarany; Assistir o filme: Uma viagem no tempo – Curta Metragem sobre o Guarany	– Apresentar o projeto e o mediador da turma; – Levantar conhecimentos prévios dos alunos sobre o significado de patrimônio; -Ler e conhecer reportagens antigas, por meio de jornais publicados na época. – Reexibição do filme: Uma viagem no tempo – Curta Metragem sobre o Guarany; – Atividade de relaxamento: Cheirar flor imaginária e soprar vela; – Sorteio de filmes antigos exibidos no Theatro Cinema Guarany, para inspiração do novo enredo elaborado pelas próprias crianças. – 0 Jogo: Quem conta um conto-Elaboração do roteiro do filme onde as crianças serão protagonistas. Através da dinâmica de contar uma história coletiva, ou seja, um aluno inicia e os outros dão continuidade. – Reflexão sobre o roteiro criado pelos próprios alunos; – Dança do Coco da cantora e compositora local : Jéssica Caitano. – Viajar ao passado, vasculhando a memória a partir de questionamentos orais sobre quem contou em casa sobre o encontro, o que fizeram e aprenderam com a história do Guarany; – Reflexões sobre como cuidar do patrimônio, relembrando o roteiro e função das personagens. Viajar no presente através de exercícios práticos para ensaio das cenas; -Trava-línguas 1 Tigre ,2 Tigres... Lagartixa, larga a tia Alongamentos: Soltar o corpo, pernas, pulando, mastigando de maneira imaginária e com a boca fechada; Jogo das Expressões Faciais: Alunos de frente um para o outro não poderão rir, quem rir primeiro sai do jogo (Cara assustada, alegre, de raiva, de choro, tímido, pensativo, de tristeza, de cansado.) Jogo das Expressões do Corpo; caminhar seguindo as orientações, a saber: Imaginar que está descalço pisando na areia movediça, no gelo, na piscina com a água pelo pescoço, carregando um bebê, atendendo ao telefone e tec. – Ensaio seguindo a estrutura do roteiro previamente elaborado. Gravação do filme/Curta Metragem: Rasputim e a Imperatriz na pisada do Careta. (Título adaptado a partir do sorteio de filmes antigos já exibidos no Theatro. O personagem “Careta” faz mensão a um importante símbolo da cultura local: Caretas de Triunfo.) Exibição dos trabalhos audiovisuais protagonizados pelas turmas participantes de todas as escolas municipais da localidade. Contando com a presença de todos os envolvidos, a saber: mediadores, gestores, professores e alunos.

1º bimestre	2º bimestre	3º bimestre	4º bimestre

Ação:

-
Objetivo de aprendizagem:

Apresentar o projeto e o mediador da turma;
– Levantar conhecimentos prévios dos alunos sobre o significado de patrimônio;
-Ler e conhecer reportagens antigas, por meio de jornais publicados na época;
-Produzir desenhos a partir de ilustrações representando o Guarany;
– Reexibição do filme: Uma viagem no tempo
– Curta Metragem sobre o Guarany;
– Atividade de relaxamento: Cheirar flor imaginária e soprar vela.

Recurso:
Retroprojetor;
Folhas de papel sulfite;
Jornais e documentários antigos.

Ação:

-
Objetivo de aprendizagem:

-
Sorteio de filmes antigos exibidos no Theatro Cinema Guarany, para inspiração do novo enredo elaborado pelas próprias crianças.
0 Jogo: Quem conta um conto- Elaboração do roteiro do filme onde as crianças serão protagonistas. Através da dinâmica de contar uma história coletiva, ou seja, um aluno inicia e os outros dão continuidade.
– Reflexão sobre o roteiro criado pelos próprios alunos;
– Dança do Coco da cantora e compositora local: Jéssica Caitano.
– Viajar ao passado, vasculhando a memória a partir de questionamentos orais sobre quem contou em casa sobre o encontro, o que fizeram e aprenderam com a história do Guarany.

Recurso:
Chapéu do Careta;
Caixinha de som.

Ação:

Objetivo de aprendizagem:

Reflexões sobre como cuidar do patrimônio, relembrando o roteiro e função das personagens.
Viajar no presente através de exercícios práticos para ensaio das cenas;
-Trava-línguas 1 Tigre ,2 Tigres...
Lagartixa, larga a tia
Alongamentos: Soltar o corpo, pernas, pulando, mastigando de maneira imaginária e com a boca fechada;
Jogo das Expressões Faciais: Alunos de frente um para o outro não poderão rir, quem rir primeiro sai do jogo (Cara assustada, alegre, de raiva, de choro, tímido, pensativo, de tristeza, de cansado.).
Jogo das Expressões do Corpo; caminhar seguindo as orientações, a saber: Imaginar que está descalço pisando na areia movediça, no gelo, na piscina com a água pelo pescoço, carregando um bebê, atendendo ao telefone e tec.
– Ensaio seguindo a estrutura do roteiro previamente elaborado.

Recurso:
Câmera do celular;
Folhas de papel sulfite
Jogos educativos;

Ação:

Objetivo de aprendizagem:
Gravação do filme/Curta Metragem: Rasputim e a Imperatriz na pisada do Careta. (Título adaptado a partir do sorteio de filmes antigos já exibidos no Theatro. O personagem "Careta" faz mensão a um importante símbolo da cultura local: Caretas de Triunfo.)
Exibição dos trabalhos audiovisuais protagonizados pelas turmas participantes de todas as escolas municipais da localidade.
Contando com a presença de todos os envolvidos, a saber: mediadores, gestores, professores e alunos.

Recurso:

Câmera profissional.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Retroprojetor;
Chapéu do Careta;
Caixinha de som;
Câmera do celular;
Câmera profissional;
Cartolina, papel, cola e tesoura;
Folhas de papel sulfite
Jogos educativos;

Livros;
Jornais e documentários antigos.

AUTORES

VILMA GOMES DE PÁDUA

Professora

SANDRA MARIA MORENO DE SIQUEIRA BERNARDO

Professora

VANESSA SEVERO VITURINO ALVES

Professora

Referências bibliográficas

Currículo de Pernambuco para Educação Fundamental-Anos Iniciais BNCC. Disponível em: http://www.educacao.pe.gov.br/portal/?pag=1&cat=18&art=4419 Acesso em: 28 de jun. de 2022.

Avaliação

Por meio da participação, engajamento individual, coletivo e interação em grupo.

Resultados Esperados

1.Conhecer a história, origem e importância do patrimônio cultural referente ao Theatro Cinema Guarany para a população triunfense.

2.Compreender a diversidade cultural existente no local em que vive.

3.Assimilar os diferentes conteúdos propostos de maneira interdisciplinar e lúdica.