**CINECULTURA: narrativas de lendas das comunidades**

*(Material do aluno)*

**

Imagem disponível em: <http://brodowski.sp.gov.br/novosite/wp-content/uploads/2017/09/projeto-escola-no-cinema-3.jpg>. Acesso em 23/02/2019

**Etapa 01**

Diante da lenda apresentada pelo professor, responda: vocês conhecem outras lendas? Quais lendas já ouviram? Quais as características das lendas? São fatos reais ou imaginários? Discuta em sala de aula com o professor e anote suas respostas no caderno para que possamos trabalhar aspectos das lendas nas próximas atividades em sala.

**Vídeos:**

Vejam os vídeos apresentados pelo(a) professor(a) analisando todos os detalhes para que possamos discutir depois: Como foi introduzida a história? Como caracterizaram a lenda, foi algo direto ou foram introduzindo aspectos e características da lenda que levam o telespectador a deduzir o desfecho?

**Etapa 02**

Após assistirem o vídeo “Histórias de Lobisomem, de Alzira Gomes”, como orientado pelo professor, dividam-se em grupos pequenos.

- Pensem em pessoas que conhecem na qual poderiam estar contando alguma lenda.

- Após identificarem a pessoa e a lenda, apresente ao professor e a turma a fim de não repetir as histórias.

- Mãos ao trabalho: identificamos algumas pessoas do conhecimento de vocês que contam lendas que viveram ou já ouviram. Vamos gravar estas pessoas narrando a lenda? Para isto devemos seguir algumas orientações:

1. Com base na história escolhida pelo grupo, façam um vídeo narrando a lenda ouvida e escolhida sem esquecer de fazer referência a quem lhe contou a história.
2. Crie um roteiro da gravação. Pense em como será gravado, local, e momento propício de silêncio para não atrapalhar a voz narradora do vídeo. É importante que a gravação seja feita com o celular na posição horizontal (deitado) para que a filmagem fique em tela cheia ao ser passado em televisão por exemplo.
3. Antes de iniciar a gravação da lenda, faça o teste da filmagem no local, se a luz está em qualidade boa, se a voz do narrador emite de forma limpa, alto e compreensível. Caso não esteja tudo certo, faça os ajustes necessários.
4. Filme além do narrador, como os cenários do local em que a lenda aconteceu, para que no momento da edição da filmagem, essas cenas possam ser utilizadas como introdução do filme. Essa atividade é interessante pela reflexão dos alunos ao que eles querem mostrar e qual a visão eles pretendem passar aos seus telespectadores, é uma forma de dar ao aluno a condição de exercer autonomia em sua produção.
5. Salve os arquivos filmados e traga para a sala de aula. A edição do filme será feita na sala de informática, com editor de vídeo *Windows Movie Maker.*

Você terá o tempo de uma semana para realizar a tarefa de gravação do vídeo e levar para a aula com o objetivo de finalizar o processo.

**Etapa 03**

Já com os materiais em mãos gravados pelo grupo, vamos editá-lo? Na sala de informática, utilizaremos a ferramenta *Windows Movie Maker* para editar os vídeos. Para saber como utilizar a ferramenta no computador, preste atenção na explicação do professor. O propósito é que todos interajam na edição do vídeo, para que aprendam a dominar o programa, para que se encorajem na produção de outros vídeos, e conheçam novas tecnologias e seus usos.

Ao final da edição dos vídeos, com auxílio e revisão do professor, será escolhida uma data para compartilhar com toda a comunidade e integrantes da escola. Sendo assim um momento de “Cinecultura” a partir dos vídeos produzidos por vocês estudantes.

**Etapa 04**

Depois de editar os vídeos, é hora de colocar a mão na massa relatando e divulgando o aprendizado:

1. Continue com o mesmo grupo que produziu a gravação de lendas para que juntos narrem de forma escrita a lenda que filmaram.
2. Após, o professor irá recolher os textos narrativos, fazer correções gráficas e sintáticas, e em seguida será devolvido ao grupo para que faça as alterações necessárias.
3. Feita as alterações, os grupos serão levados para sala de informática novamente para digitar as lendas na página do *Facebook* criada pelo professor. Desta forma além de vocês interagirem com a rede social de forma positiva e educativa, também servirá como forma de divulgação das lendas que serão apresentadas no Cinecultura da escola.

**Etapa 05**

Estudantes, esta etapa será o grande dia, o dia do Cinecultura que irá exibir as produções audiovisuais de vocês. Reúnam-se com a devida orientação do(a) professor(a) com os demais estudantes, comunidade e integrantes da escola para o Cinecultura. Apreciem a produção dos vídeos criados por vocês e interajam com a comunidade sobre a experiência de ter feito o trabalho.

**CINECULTURA: narrativas de lendas das comunidades**

*(Material do professor)*

**

Imagem disponível em: <http://brodowski.sp.gov.br/novosite/wp-content/uploads/2017/09/projeto-escola-no-cinema-3.jpg>. Acesso em 23/02/2019

**Apresentação**

Professor, esta sequência didática visa a produção de vídeos amadores a partir de lendas contadas e recontadas nas respectivas comunidades dos alunos utilizando tecnologias digitais comuns no dia a dia como os celulares e o computador. Sabendo que todas as comunidades têm uma infinidade de lendas que vêm sendo recontadas há décadas sobre os mais variados assuntos, espera-se que os alunos desenvolvam a criatividade em trabalhar com as novas ferramentas tecnológicas, possam valorizar as lendas de sua comunidade, perceber a importância da contação de história relacionada aos contextos da comunidade e escolar, promovendo diálogo, interação e aprendizado. Esta sequência destina-se a estudantes dos anos finais do ensino fundamental, mas pode ser adaptada para estudantes de ensino médio desde que as avaliações levem em conta o amadurecimento esperado do estudante em sua fase de estudos. O tempo estimado é de 08 a 09 aulas com o período de 50 minutos. Para essas aulas, será necessário: computador, projetor multimídia, lousa, celular, editor de vídeo *Windows Movie Maker*, lápis e caderno.

**Justificativas**

Tendo em consideração o contexto de ensino, aprendizagem, cultura e novas tecnologias digitais no âmbito de metodologias pedagógicas, identificamos a precisão de trabalhar as lendas no contexto escolar. Trata-se de algo cultural do Brasil, porém vem sendo esquecido até mesmo pelo uso desenfreado das novas tecnologias de forma inadequada. A tecnologia avançou muito rápido é às vezes isso tem sido um problema em sala de aula, por não se saber trabalhar aliados a essas novas tecnologias. Dessa forma, visando a uma educação contextualizada, resolvemos aliar ferramentas digitais ao ensino e aprendizagem como metodologia pedagógica que deve ser capaz de trabalhar a oralidade, a escrita, e o letramento digital, juntamente com a realidade dos estudantes. As aulas podem ser mais interessantes se estiver relacionadas ao contexto vivenciado pelo aluno.

Além de que, com base em Norton (2016), trabalhar com arte na escola dá condições ao aluno de criar, de experimentar, e assumir um papel ativo no seu aprendizado. Sem contar que por ser um sujeito detentor de saberes, esses saberes se integram de forma dialógica com o aprendido na escola. E se tratando de alunos de escolas do campo estes possuem hábitos e cotidianos muito particulares.

Ousamos dizer que esta sequência didática traz parte da cultura do campo para dentro da escola, o que quase nunca acontece uma vez que as escolas são chamadas de escolas do campo, mas seguem o padrão das escolas urbanas. Segundo Norton (2016, p. 252) um dos caminhos para determinar uma escola do campo é a arte, ele ainda afirma que “é preciso que os saberes e as tradições dos homens e das mulheres do campo impregnam o saber escolar.”

**Desenvolvimento:**

De acordo com o texto que inspirou a temática desta sequência didática iremos trazer aspectos do cinema para dialogar com os diversos saberes encontrados na escola. Buscando o uso dos gêneros textuais, focando principalmente na oralidade e escrita. Com isso, a sequência didática a seguir está dividida em 4 fases que vemos a seguir.

**Etapa 01**

Diante da lenda apresentada pelo professor, responda: vocês conhecem outras lendas? Quais lendas já ouviram? Quais as características das lendas? São fatos reais ou imaginários? Discuta em sala de aula com o professor e anote suas respostas no caderno para que possamos trabalhar aspectos das lendas nas próximas atividades em sala.

**Vídeos:**

Vejam os vídeos apresentados pelo(a) professor(a) analisando todos os detalhes para que possamos discutir depois: Como foi introduzida a história? Como caracterizaram a lenda, foi algo direto ou foram introduzindo aspectos e características da lenda que levam o telespectador a deduzir o desfecho?

*Professor(a), inicie a aula explicando o que é lenda, quais suas principais características, como se originaram. “As lendas são narrativas de origem popular, criadas e transmitidas oralmente. São produções que nascem da imaginação coletiva de um grupo de pessoas ou de um povo. Por meio destas histórias, expressam-se fantasias, medos, dúvidas e incompreensões.” Para essa explicação, o professor pode se basear no site <*[*https://www.coladaweb.com/cultura/lendas*](https://www.coladaweb.com/cultura/lendas)*>.*

*Apresente uma lenda do folclore brasileiro de forma a demonstrar as características explicadas inicialmente sobre o gênero textual trabalhado. Em uma busca rápida no Google, encontramos o exemplo da lenda folclórica popular do Lobisomem: <*[*https://www.slideshare.net/marisaseara/a-lenda-do-lobisomem/6*](https://www.slideshare.net/marisaseara/a-lenda-do-lobisomem/6) ***>.*** *Essa é uma opção de lenda, mas o(a) professor também pode estar trazendo alguma que seja popular na região em que mora.*

*Após apresentar a lenda, o professor pode indagar os alunos conhecem outras lendas? Quais lendas já ouviram? Quais as características das lendas? São fatos reais ou imaginário? Assim, o restante da primeira aula será dedicado a ouvir as lendas que os alunos conhecem e a partir delas o(a) professor(a) irá guiando as identificações características do gênero.*

*Como próximo passo, passe para os alunos o vídeo “Sítio do Pica-Pau Amarelo - A Mula Sem Cabeça, capítulos 01, 02 e 03 ou versão completa” disponíveis nos links: (1) <*[*https://www.youtube.com/watch?v=0WAKROsGfEA*](https://www.youtube.com/watch?v=0WAKROsGfEA)*>; (2) <*[*https://www.youtube.com/watch?v=mJUxigHtnDQ*](https://www.youtube.com/watch?v=mJUxigHtnDQ)*>; e (3) <*[*https://www.youtube.com/watch?v=q3ekpSi6kOA*](https://www.youtube.com/watch?v=q3ekpSi6kOA)*>.*

*Após a sessão de vídeos, questione os alunos o que eles acharam do vídeo, como foi introduzida a história, como caracterizaram a lenda em termos de tempo, cenários, sequência narrativa, desfecho etc.*

*Essa atividade, além de servir de inspiração para os alunos, também contribui para o seu amadurecimento crítico, uma vez que eles começam a analisar as produções cinematográficas e, com isso, desenvolvem sua criticidade e começam a se posicionar no lugar do outro tentando entender o que o diretor e o cinegrafista queriam passar com suas produções.*

**Etapa 02**

*Professor(a,) a fim de instigar os estudantes para o trabalho que será feito ao longo desta sequência didática, a proposta se inicia com a exibição para a turma do vídeo “Histórias de Lobisomem” disponível em <* [*https://www.youtube.com/watch?v=LAFM\_SWzj90*](https://www.youtube.com/watch?v=LAFM_SWzj90) *>. Os demais passos seguem as orientações dos estudantes.*

Após assistirem o vídeo “Histórias de Lobisomem, de Alzira Gomes”, como orientado pelo professor, dividam-se em grupos pequenos.

- Pensem em pessoas que conhecem na qual poderiam estar contando alguma lenda.

- Após identificarem a pessoa e a lenda, apresente ao professor e a turma a fim de não repetir as histórias.

- Mãos ao trabalho: identificamos algumas pessoas do conhecimento de vocês que contam lendas que viveram ou já ouviram. Vamos gravar estas pessoas narrando a lenda? Para isto devemos seguir algumas orientações:

1. Com base na história escolhida pelo grupo, façam um vídeo narrando a lenda ouvida e escolhida sem esquecer de fazer referência a quem lhe contou a história.
2. Crie um roteiro da gravação. Pense em como será gravado, local, e momento propício de silêncio para não atrapalhar a voz narradora do vídeo. É importante que a gravação seja feita com o celular na posição horizontal (deitado) para que a filmagem fique em tela cheia ao ser passado em televisão por exemplo.

Professor (a) oriente uma divisão de funções nos grupos: diretor, câmera, personagens etc.

1. Antes de iniciar a gravação da lenda, faça o teste da filmagem no local, se a luz está em qualidade boa, se a voz do narrador emite de forma limpa, alto e compreensível. Caso não esteja tudo certo, faça os ajustes necessários.
2. Filme além do narrador, como os cenários do local em que a lenda aconteceu, para que no momento da edição da filmagem, essas cenas possam ser utilizadas como introdução do filme. Essa atividade é interessante pela reflexão dos alunos ao que eles querem mostrar e qual a visão eles pretendem passar aos seus telespectadores, é uma forma de dar ao aluno a condição de exercer autonomia em sua produção.
3. Salve os arquivos filmados e traga para a sala de aula. A edição do filme será feita na sala de informática, com editor de vídeo *Windows Movie Maker.*

Você terá o tempo de uma semana para realizar a tarefa de gravação do vídeo e levar para a aula com o objetivo de finalizar o processo.

**Etapa 03**

*Professor (a), após findado o prazo para a gravação dos vídeos, leve os estudantes com seus vídeos para a sala de informática a fim de utilizarem a ferramenta Windows Movie Maker para edição dos vídeos. Para melhor compreensão dos estudantes sobre como usar a ferramenta no computador, explique o funcionamento a partir do manual de dicas para produção de vídeo com um tutorial do programa. Além dessa opção, tutoriais diversos estão espalhados pelo YouTube. Você pode, inclusive, estimular os estudantes a pesquisarem tutoriais e aprenderem por si mesmas a editarem seus vídeos. Tudo depende da autonomia da turma que deve ser avaliada continuamente. O proposto é que todos os alunos trabalhem na edição de seus vídeos para que aprendam a dominar o programa e motivem-se a produzir outros vídeos e a conhecer novas tecnologias.*

*Ao final da edição dos vídeos, promova um pequeno evento de exibição/lançamento de canal na escola, um CINECULTURA como propomos nesta sequência didática.*

Já com os materiais em mãos gravados pelo grupo, vamos editá-lo? Na sala de informática, utilizaremos a ferramenta *Windows Movie Maker* para editar os vídeos. Para saber como utilizar a ferramenta no computador, preste atenção na explicação do professor. O propósito é que todos interajam na edição do vídeo, para que aprendam a dominar o programa, para que se encorajem na produção de outros vídeos, e conheçam novas tecnologias e seus usos.

Ao final da edição dos vídeos, com auxílio e revisão do professor, será escolhida uma data para compartilhar com toda a comunidade e integrantes da escola. Sendo assim um momento de Cinecultura a partir dos vídeos produzidos por vocês estudantes.

**Etapa 04**

Depois de editar os vídeos é hora de colocar a mão na massa relatando e divulgando o aprendizado:

1. Divida os alunos a partir dos mesmos grupos que produziram a gravação de lendas juntos, e solicite que escrevam a lenda que filmaram.
2. Após, o professor irá recolher, fazer correções gráficas e sintáticas, e em seguida será devolvido ao aluno para que faça as correções necessárias.
3. Feito isso os alunos serão levados para sala de informática novamente para digitar as lendas na página do Facebook (Professor, é necessário que você crie uma página específica no Facebook para postagens das atividades dos estudantes. Outra opção pode ser a criação de um blog). Desta forma além de os estudantes interagirem com a rede social de forma educativa, também servirá como forma de divulgação das lendas que serão apresentadas no Cinecultura da escola.

**Etapa 05**

*Professor (a), reúna os estudantes, comunidade principalmente as pessoas que contaram as lendas e integrantes da escola para o Cinecultura. Faça uma breve apresentação do trabalho realizado com os estudantes e, então, inicie a reprodução das lendas em vídeo. Para finalizar, a plateia pode comentar e interagir com os diretores, atores, cinegrafistas etc.*

Estudantes, esta etapa será o grande dia, o dia do Cinecultura que irá exibir as produções audiovisuais de vocês. Reúnam-se com a devida orientação do(a) professor(a) com os demais estudantes, comunidade e integrantes da escola para o Cinecultura. Apreciem a produção dos vídeos criados por vocês e interajam com a comunidade sobre a experiência de ter feito o trabalho.

**Avaliação:**

A avaliação será realizada de forma processual observando-se as etapas em que cada estudante interagiu, compreendendo-as nos aspectos da criatividade e habilidades que o gênero trabalhado consiste. O progresso esperado é em termos de análise da real aprendizagem, construção e domínio das novas tecnologias, noções de normas de usos para diferentes interlocutores, valorização da cultura da contação de lendas da comunidade, além de autonomia e habilidades em situações reais de necessidade de letramento digital. É interessante que seja feitoa uma avaliação prévia em tom de conversa sobre as atividades e uma autoavaliação individual ao final.

Para tanto, o professor(a) poderá considerar as seguintes questões:

1. Interesse e participação nas atividades

Ruim ( ) Regular ( ) Bom ( ) Ótimo ( )

1. Progresso no uso das novas tecnologias apresentadas

Ruim ( ) Regular ( ) Bom ( ) Ótimo ( )

1. Trabalho de pesquisa sobre as lendas nas comunidades

Ruim ( ) Regular ( ) Bom ( ) Ótimo ( )

1. Relação expectativa (segundo avaliação inicial) e resultado

Ruim ( ) Regular ( ) Bom ( ) Ótimo ( )

**REFERÊNCIAS**

MOUTINHO, Wilson Teixeira. **Lendas**. Disponível em: < <https://www.coladaweb.com/cultura/lendas> >. Acesso em 23 de Fev.2019.

NOUGUEIRA, Rogerio. **Histórias de Lobisomem, Alzira Gomes** - Lendas do Sertão.mp4. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=LAFM_SWzj90> >. Acesso em 23 de Fev. 2019.

NORTON, Tiago. Práticas Artística Do Campo. In: (Orgs) CARVALHO. Cristiene Adriana da Silva; MARTINS. Aracy Alves. **A Cidade Não Mora Mais Em Mim: O Cinema E O Olhar No Campo. Belo Horizonte:** Autêntica, 2016.

SEARA, Marisa. **A lenda do lobisomem**. Disponível em: < <https://www.slideshare.net/marisaseara/a-lenda-do-lobisomem/6> >. Publicado em 12 de Out. 2013. Acesso em 23 de Fev. 2019.