



LIVRO 'NAS AGUAS DA AVENTURA - RIO DOS SINOS' - ATHOS BEUREN

ATIVIDADES PARA A SALA DE AULA



Org. Professora Dra. Ariane dos Reis Duarte e Professor Me. Pedro Manfro

ATIVIDADE 10 – CAPA DO LIVRO!

Proposta/temática	Elaborar uma nova capa para o livro
Público-alvo	Estudantes do 4º, 5º e/ou 6º ano do Ensino Fundamental
Número de horas/aula	10h/aula
Componentes curriculares	Arte

ORIENTAÇÕES A(O) PROFESSOR(A)

COMPONENTE CURRICULAR	TEMAS ABORDADOS/SALA DE AULA	NÚMERO DE AULAS	MATERIAIS COMPLEMENTARES
Arte	Trabalhar aspectos da arte indígena Guarani, de diferentes vanguardas artísticas e culturais do nosso estado.	2H/A	Povo Guarani: http://www.funai.gov.br/index.php/as-com/1947-historia-e-cultura-guarani Guaranis: https://www.survivalbrasil.org/povos/guarani

PARA PRODUZIR – 8H/A

Elabore com os estudantes:

Atividade A – Capa do livro: divididos em grupos, os estudantes devem realizar esboços de como imaginam a capa do livro a partir de sua experiência de leitura. Depois o grupo deve realizar um debate, mediado pelo professor, para definir de forma colaborativa a construção da capa, que pode ser realizada de forma digital (ver recursos pedagógicos) ou em papel. É importante estabelecer critérios, sobre elementos imprescindíveis para a Capa: título, nome do autor, o Rio dos Sinos, barco, personagens e uma cena-chave escolhida pelo grupo.

Atividade B – Elaborar em argila artefatos indígenas típicos dos povos Guaranis que habitam (e habitaram) a região. Selecione, a partir de pesquisa no laboratório de informática, quais artefatos o grupo irá produzir.

Apresentação: após a construção das atividades A e B, organizar com os estudantes uma apresentação dos materiais, conectando a confecção deles com a história do livro.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

Site: <https://www.flipsnack.com/accounts/sign-in.html>

Faça um cadastro prévio no site e construa de forma digital com os estudantes a capa do livro!

Componente curricular	Habilidades da BNCC
Arte	(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

