



GUIA DA ATIVIDADE:

FESTAS POPULARES BRASILEIRAS : CARNAVAL



**BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR**



**OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL**

Tags

Fundamental II

Ciências Humanas

Geografia

Cultura

Criatividade

11-14

Nível

Intermediário.



Olá, professor(a)!

Esta atividade terá como tema central o Carnaval, uma das festas populares mais conhecidas no mundo ocidental, e uma das maiores e mais tradicionais festividades do Brasil.

Cada região comemora o Carnaval de um jeito, por exemplo: em São Paulo e no Rio de Janeiro acontecem os grandes desfiles das escolas de samba nos sambódromos, além dos blocos de rua, que expõem a pluralidade da música popular brasileira. Já em Recife, o carnaval é comemorado apenas nos blocos de rua ao som do Frevo, como por exemplo o Galo da Madrugada, maior bloco de carnaval do mundo.

Nesta atividade, os educandos irão construir, dentro da experiência Minecraft, representações do Carnaval de acordo com a região em que moram. Para tal, eles irão pesquisar, analisar, identificar, planejar e produzir. Os educandos também poderão contar com a ajuda e incentivo dos maiores influenciadores de Minecraft do Brasil.

Boa atividade!

Objetivos de aprendizado :



BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR



(EF15AR21)	Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
(EF15AR24)	Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
(EF12EF03)	Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.
(EF12EF11)	Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.
(EF01MA13)	Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.
(EF01CI01)	Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.
(ODS 4)	Até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham as competências necessárias, sobretudo técnicas e profissionais, para o emprego, trabalho decente e empreendedorismo.
(ODS 4)	Até 2030, garantir que todos os alunos adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável, inclusive, entre outros, por meio da educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis, direitos humanos, igualdade de gênero, promoção de uma cultura de paz e não violência, cidadania global e valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável.

Preparação e notas do(a) professor(a):

Professora(a), utilize os materiais de apoio para auxiliar na preparação da atividade. Também, compartilhe algumas das referências disponibilizadas com os alunos.

Questões orientadoras:

Considere as seguintes questões dentro do contexto cultural de cada região:

Como é a festa do Carnaval na sua região?

Quais são as principais características e tradições?

Qual sentimento traz?

Como preparar uma festa de Carnaval?

Quais são os impactos ambientais da festividade?



Atividade:

Professora(a), a partir daqui você encontrará orientações a respeito da atividade. Sinta-se à vontade para adaptar o plano de acordo com o seu contexto de classe. Nela, os educandos serão incentivados a desenvolver as habilidades de criatividade, originalidade e iniciativa.

Duração estimada: 3 aulas • 4 partes



Parte 1:

- Receba os educandos ao som de uma música tradicional de Carnaval da região. Se possível, decore a sala de aula.
- Convide-os a dançar e aproveitar o momento conforme preferirem.
- Compartilhe com a turma o nome da atividade e faça perguntas integradoras a respeito da festividade. Por exemplo:



Quem aqui já pulou o Carnaval?

Quem já foi em um desfile ou bloco de rua?

Alguém conhece uma música de Carnaval? Qual?

Do que vocês gostariam de se fantasiar?



Parte 2:

- ❑ Forme grupos de 3 a 4 educandos e distribua *post-its* para eles.

Oriente para que cada grupo reflita e escreva nos *post-its* os elementos que compõem uma festa de Carnaval. Por exemplo: roupas, música, instrumentos musicais, dança, carros alegóricos, entre outros.

- ❑ Vá de grupo em grupo observando a dinâmica entre eles.
- ❑ Caso algum grupo esteja com dificuldades sobre o que escrever, faça perguntas para estimular a reflexão. Por exemplo:



Quais
roupas?



Quais
cores?



Como é a
música?



Quais os
apetrechos?

- Após a reflexão, oriente para que cole os *post-its* no mural de colunas demarcadas na parede, de acordo com o elemento descrito. Por exemplo: colar o *post-it* com a palavra Pandeiro na coluna Música.



- Oriente a turma a citar elementos que compõem o Carnaval que eles conhecem a partir do que identificarem no mural montado.
- Explique que esse painel de referência que eles montaram, com elementos importantes sobre o Carnaval, será utilizado posteriormente na atividade como recurso de pesquisa.

Parte 3:

- ❖ Compartilhe com a turma referências do Carnaval da sua região. Se possível, utilize uma apresentação de slides com imagens e vídeos.
- ❖ Reúna os grupos novamente e oriente-os com relação à atividade principal. Explique que cada grupo irá construir uma parte da festa Carnaval dentro do ambiente Minecraft.
- ❖ Após assistirem, oriente que cada grupo escolha uma das colunas do mural para desenvolver dentro do Minecraft. Por exemplo: coluna MÚSICA.
- ❖ Antes de começar, oriente-os a planejar e organizar as tarefas.
- ❖ Acompanhe os grupos durante o desenvolvimento. Compartilhe com eles o vídeo do Kibox e outras referências para inspiração (ver material de apoio - Referências).



Explique para a turma que podem continuar a atividade em casa, caso preferirem.

Dê o play com a classe!

Assista junto com os grupos ao vídeo sobre a atividade com os influenciadores Kibox e Craft Studios. No vídeo, eles irão dar mais explicações a respeito da atividade e também lançarão um desafio: **as melhores criações serão compartilhadas na rede social dos influenciadores!**

Acesse o link:

https://video.wixstatic.com/video/39ba72_b8fddad754ba439892e651febbe6a9f2/1080p/mp4/file.mp4



Imagens do vídeo

Parte 4:

- Para encerrar a atividade, convide os educandos a pularem Carnaval dentro do ambiente Minecraft utilizando os elementos que eles mesmos criaram enquanto interagem uns com os outros.
- Abra uma roda de conversa e convide-os a falar a partir das reflexões:

Que sentimento o Carnaval traz para cada um de vocês?

Quais são os impactos ambientais que a festividade causa em nossa região?

Que outras lembranças trazem esse sentimento?

Parabenize cada um pela participação e conclua a atividade!

Compartilhe algumas das evidências coletadas nas redes sociais. Não esqueça de marcar os influenciadores **Kibox** e **Craft Studios**.

Compartilhe nas redes!



#kibox



#craftstudios

Expectativas de desempenho:

- ❖ Valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável.
- ❖ Trabalho colaborativo a favor do empreendedorismo sustentável.
- ❖ Capacidade de pesquisa e análise por meio do pensamento criativo e inovativo.
- ❖ Competências socioemocionais e socioambientais.

Referências:

- ❖ **ODS 4:** <https://www.ipea.gov.br/ods/ods4.html>
- ❖ **Carnaval:** <https://mundoeducacao.uol.com.br/carnaval>
- ❖ **Galo da madrugada:** <http://www.galodamadrugada.com.br/>
- ❖ **Vídeo - Influenciadores:** https://video.wixstatic.com/video/39ba72_b8fddad754ba439892e651febbe6a9f2/1080p/mp4/file.mp4

