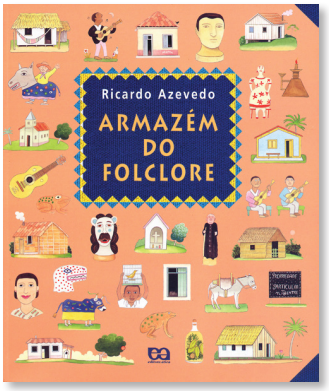
ARMAZÉM DO FOLCLORE

Editora: Ática
Autor: Ricardo Azevedo



Indicação: 5º ano do Ensino Fundamental
Duração: 1 bimestre
Disciplina: Geografia
Sugestão: História, Língua Portuguesa e Arte
Tema: Folclore

Objetivo geral:
Após a leitura do livro, tornar o estudante capaz de reconhecer o nosso folclore como fonte de conhecimento sobre a vida e o mundo

DISCIPLINA	CONTEÚDO	OBJETIVO
História	· Manifestações folclóricas do povo brasileiro	· Criar a oportunidade de ampliação do conhecimento sobre a origem e a influência do folclore brasileiro
Língua Portuguesa	· Contos, ditados, quadras, trava-língua e gênero-textual folclórico	· Ampliar gradativamente as possibilidades de comunicação e expressão. Conhecer diferentes tipos de textos orais e escritos
Arte	· O folclore no mundo de Monteiro Lobato. Danças, artesanato e brincadeiras folclóricas	· Estimular a habilidade criativa

FASES DO DESENVOLVIMENTO (ETAPAS)

Mobilização

Promover uma festa com fantasias folclóricas. Montar um estande com objetos folclóricos (garrafinhas com desenhos de areia, instrumentos, utensílios folclóricos) e, juntamente com os alunos, fazer um levantamento hipotético sobre os objetos (De qual região vieram? Quem será que os produziu? Qual a função dos objetos?).

Diferentes propostas de leitura

O livro necessita de uma leitura em grupo, orientada pelo educador. Dispor os alunos em grupos de 4, no máximo, e pedir que durante a leitura façam anotações em seus cadernos, para a montagem de uma ficha de leitura.

Compartilhamento do conhecimento

Em grupos direcionados pelo educador, os alunos deverão:
- Criar adivinhas
- Confeccionar murais
- Construir maquetes

Cada grupo se responsabilizará por uma atividade, apresentando-a para os demais alunos da sala após a conclusão.

Verificação da aprendizagem

Sugestão 1
Dramatização das lendas, contos e mitos.

Sugestão 2
Criação de um livro contendo histórias em quadrinhos com personagens folclóricos.

Sugestão 3
Reescrita de lendas, criação de ditados populares, reprodução de brincadeiras populares.

Sugestão 4
Desafio trava-língua (quem conseguir repetir mais rápido sem errar ganha um prêmio).