

**Ben 10.**

“A breve carreira da sortuda”

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TÍTULO** | | Ben 10. A breve carreira da sortuda | | |
| **CANAL** | | Cartoon Network | | |
| **DURAÇÃO DO VÍDEO** | | 11:33 | | |
| **CRIADOR DA FICHA** | | WarnerMedia | | |
| **PALAVRAS-CHAVES** | | Jogo simbólico, super-heróis, disfarce, linguagem, magia. | | |
| **ÁREAS DE CONHECIMENTO** | | Linguagens expressivas. | | |
| **EIXOS TEMÁTICOS** | | Jogo dramático.  Práticas de linguagem. | | |
| **NÍVEL** | | Inicial. | | |
| **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM** | | MODULO I :  Espera-se que as crianças consigam:   1. Ampliar e enriquecer seu jogo simbólico. 2. Expressar-se através do uso da linguagem oral.   MODULO II:  Espera-se que as crianças consigam:   1. Planificar de maneira colaborativa um jogo dramático: criar a cena, compreender os atributos do rol que vão interpretar e a sequência de ações que esse rol carrega. | | |
| **CONTEÚDOS** | | Jogo simbólico. | | |
| **ORIENTAÇÕES PARA O DOCENTE** | | Neste vídeo Ben 10 e Gwen enfrentam o Hex, um malvado feiticeiro que quer conseguir uma varinha mágica real na convenção Comic Con. Gwen engana o feiticeiro malvado e lhe faz acreditar que é uma poderosa maga: A super menina sortuda!  Nesta ficha as atividades organizam-se em dois módulos de 1 hs. Aproximadamente cada segmento. As atividades destes módulos estão dirigidas ao trabalho com crianças de 4 y 5 anos.  Nesta ficha se trabalhará o jogo dramático como jogo grupal[[1]](#footnote-1), entendendo que nestes se incluem jogos simbólicos que implicam a organização do espaço, seleção de materiais, distribuição de roles e um período de tempo para jogar. Este tipo de jogo está presente desde os 18 meses até os 5 anos, e nele as crianças transformam situações cotidianas em situações de jogo. Para ampliar e enriquecer os jogos dramáticos, as crianças devem ampliar seus conhecimentos e seus próprios mundos, ou seja, para jogar jogos de super-heróis elas têm que conhecer sobre os super-heróis, investigar, indagar, etc.  Nestes dois módulos se trabalhará com as crianças a partir da indagação sobre os super-heróis, seus poderes, roupas, ações, etc., para convertê-los em insumos que nutram seu jogo dramático, propiciar e enriquecer a comunicação e a expressão oral. | | |
| **Módulo I** | | | | |
| **ÁREAS DE CONHECIMENTO** | Linguagens expressivas | | **EIXOS TEMÁTICOS** | Jogo dramático  Práticas de linguagem |
| **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM** | 1.Ampliar e enriquecer seu jogo simbólico.  2.Expressar-se através do uso da linguagem oral. | | **INDICADORES DE EVALUAÇÃO** | Espera-se que as crianças consigam:  .   1. Expressar oralmente ideias próprias através do jogo. 2. Jogar com sua própria sombra. 3. Adjudicar poderes aos super-heróis. 4. Construir seu próprio super-herói. |
| **CONTEÚDOS** | Jogo simbólico | | | |
| **MATERIAIS** | 1. Audiovisual: “Ben 10: A breve carreira da sortuda". 2. Imagens dos super-heróis que aparecem no vídeo. 3. Giz 4. Lençol branca e luz. 5. Conto "Se eu fosse super-herói" de Mónica López e Valeria Dávila, disponível no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=JjVbBaqeVSE>. 6. Papéis, marcadores e lápis. | | | |
| **ATIVIDADES** | | | | |
| O presente módulo está organizado em três momentos e uma atividade de encerramento. Estima-se seu desenvolvimento em aproximadamente 1 hs/ 1:30 hs. Isso depende de cada grupo e sua modalidade de trabalho. A tais efeitos organiza-se a atividade em momentos.  Primeiro momento:  O/a professor/a apresenta a atividade que vão realizar comentando que vão assistir a um vídeo chamado: "Ben 10" e que o episódio que vão compartilhar é: "A breve carreira da sortuda". Posteriormente indaga se as crianças conhecem a série animada.  Propõe assistir ao vídeo completo. Ao finalizar, pergunta oralmente sobre o episódio observado e diz: Quantos super-heróis! Qual foi o super-herói que você mais gostou?  Espera-se que as crianças possam realizar um intercâmbio oral a partir do observado, relatando e descrevendo os personagens que aparecem: Ben 10, menina sortuda, Hex, A besta Azul.   * Nota para o docente: podem-se utilizar as imagens dos super-heróis que aparecem no vídeo para enriquecer o diálogo e o intercâmbio entre as crianças:       Logo de uns minutos de intercâmbio, o/a professor/a apresenta o seguinte quadro para completar com todo o grupo:   |  |  | | --- | --- | | **Super-herói** | **Poderes** | | Exemplo:  Homem de fogo (Ben)  Monstro Azul | Lança fogo  Lança gelo, tem força |   Segundo momento:  Uma vez finalizado o quadro, o/a professor/a organiza um novo jogo e convida as crianças a jogar com suas próprias sombras. Diz: "Vamos jogar com nossa própria sombra e criar diferentes figuras como se fôssemos super-heróis. Vocês se animam?"  C:\Users\Paula Foray\Desktop\PAU\DirecTV\sombra en la pares.jpgC:\Users\Paula Foray\Desktop\PAU\DirecTV\sombras.jpgC:\Users\Paula Foray\Desktop\PAU\DirecTV\sombras muchas.jpg   * Nota para o docente: o jogo com sombras pode-se realizar no exterior utilizando a luz do sol, ou se pode preparar o espaço da sala, pendurando um lençol branco no meio do espaço, uma luz de um lado do lençol e as pessoas diante da luz. Desta maneira, se projetará a sombra no lençol.   Para aprofundar a abordagem deste tipo de estratégias didáticas recomenda-se a leitura do seguinte material: “El Nivel Inicial en el ámbito rural: propuestas de enseñanzas” de pág.66 até pág. 97, disponível em <https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2018/10/El-NI-en-el-%c3%a1mbito-rural2.pdf>. Também, para contribuir com ideias sobre diferentes figuras de sombras recomenda-se: <https://www.youtube.com/watch?v=CPFto6ghMV4>.  O/a professor/a deixa que as crianças explorem no espaço diferentes formas de mover sua sombra, gerando figuras. Logo propõe que se reagrupem com um companheiro, lhes entrega um giz e explica: "Enquanto um companheiro realiza uma figura com sua sombra, o outro a desenha no chão". O/a professor/a acompanha a explicação realizando a ação.    C:\Users\Paula Foray\Desktop\PAU\DirecTV\dibujando sombras.jpgC:\Users\Paula Foray\Desktop\PAU\DirecTV\dibujo sombra 1.jpg  Uma vez que todos tenham acabado o desenho de suas figuras, o docente lhes propõe que agreguem detalhes nas suas figuras, criando seu super-herói ou super-heroína.  Terceiro momento:  O/a professor/a propõe ler ou ver o conto "Se eu fosse super-herói", disponível no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=JjVbBaqeVSE> (Transcreve-se em anexo para sua leitura, caso não tenha conectividade) **Anexo I.**  Ao finalizar, o/a professor/a pergunta: se vocês fossem um super-herói, qual poder vocês teriam? Qual cor teriam suas roupas? Releva as respostas e escrevê-las no quadro.    Logo propõe desenhar seus próprios super-heróis retomando as ideias expressadas por cada uma das crianças. Para isto entrega papéis, marcadores e lápis.  Atividade de encerramento:  Como atividade de encerramento deste módulo, o/a professor/a propõe realizar uma roda para que cada criança possa apresentar oralmente seu super-herói, respondendo: Qual é seu nome? Como são suas roupas? Qual é o seu poder?  **ANEXO I**  **Orelhas e olhos atentos: chegou a hora do conto!**    Se eu fosse um super-herói, seria o mais corajoso, com minha larga capa vermelha.  Voaria pelos céus com minha máscara ou antifaz, com uma arma laser ou espada, e um escudo protetor para que ninguém me faça mal. E com minhas roupas blindadas eu não terei medo dos vilões, de suas armas e dos mosquitos.    Se eu fosse um super-herói, teria muitos poderes, e derrotaria todos os vilões com minha grande velocidade. Eu correria como o vento para capturar dez bandidos com um só movimento.    Se eu fosse um super-herói, seria muito musculoso. Com minha força derrotaria mil monstros assustadores; meus inimigos seriam vilões muito poderosos, alienígenas, androides e outros seres horríveis.  Se eu fosse um super-herói guardaria no meu roupeiro os óculos com raios X e uma couraça de aço, e assim teria escondida minha verdadeira identidade, pois ser herói todo o dia é muito cansativo. Teria uma força cósmica telepática e energia nuclear até no meu cabelo. Também, o poder de levitar. Moraria em uma caverna em outra dimensão ou em um asteroide distante, isso é pura diversão.  Se eu fosse super-herói lutaria pelo bem, pela justiça, a paz e por minha fama também. As fotografias de minhas façanhas apareceriam nas revistas e me convidariam para festas onde vão muitos artistas, e teria alguma namorada, uma super poderosa, que fosse forte, corajosa, inteligente e charmosa.  Lutaríamos muito juntos com uma força descomunal para defender a galáxia dos perigos do mal. Minhas missões seriam incríveis e arriscadas; mover o curso de um rio, para mim, seria muito fácil.  Mas eu não sou um super-herói, também não posso voar, e minha única capa vermelha foi feita por minha mãe. É um trabalho muito duro salvar o planeta, é melhor viver aventuras lendo minhas historietas.  ***Esta genial história chama-se “Se eu fosse um super-herói”. Suas autoras: Mónica López e Valeria de Ávila.*** | | | | |
| **Módulo II** | | | | |
| **ÁREAS DE CONHECIMENTO** | Linguagens expressivas. | | **EIXOS TEMÁTICOS** | Jogo dramático.  Práticas de linguagem. |
| **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM** | Planificar de maneira colaborativa um jogo dramático: criar a cena, compreender os atributos do rol que vão interpretar e a sequência de  ações que esse rol carrega. | | **INDICADORES DE EVALUAÇÃO** | Espera-se que as crianças consigam:   1. Participar ativamente no desenho e desenvolvimento de um jogo dramático. 2. Expressar ideias próprias através do jogo e da palavra. 3. Escutar um conto e identificar atributos de seus personagens. |
| **CONTEÚDOS** | Jogo simbólico. | | | |
| **MATERIAIS** | 1. Vídeo: “Ben 10: A breve carreira da sortuda". 2. Imagens dos super-heróis que aparecem no vídeo. 3. Elementos para dramatizar: telas, capas, escudos, fitas, máscaras, perucas, telefones velhos, etc. 4. Conto "Para ser um super-herói", de Valeria Dávila y Mónica López. | | | |
| **ATIVIDADES** | | | | |
| O presente módulo está organizado em três momentos e uma atividade de encerramento. Estima-se seu desenvolvimento em aproximadamente 1 hs/ 1:30 hs. Isso depende de cada grupo e de sua modalidade de trabalho. A tais efeitos se organiza a atividade em momentos.  Introdução:  Se o/a professor/a não realizou o primeiro módulo apresenta a atividade que vão realizar indagando se conhecem a série animada "Ben 10". Se não assistiram à série, brevemente comenta que se trata de um menino com super poderes que enfrenta vilões para proteger sua cidade. Posteriormente explica que o episódio que vão assistir chama-se "A breve carreira da sortuda".  Primeiro momento:  O/a professor/a apresenta o vídeo completo. Se realizou o módulo I, pode pausar no minuto 3:15.  Ao finalizar o episódio, seleciona 3 personagens e pendura suas imagens no quadro ou na parede:    A partir da observação das imagens pergunta: Como são as roupas destes super-heróis? Que cores têm? Quais elementos utilizam? Releva as respostas no quadro.  Espera-se que as crianças possam descrever as imagens que o/a professor/a tenha selecionado. Geralmente nomearão aqueles elementos mais conhecidos, como capas, escudos, antifaz, máscaras, etc.  Segundo momento:  Logo da descrição realizada pelas crianças no primeiro momento da atividade, o/a professor/a propõe um espaço de jogo dramático que é planificado de maneira conjunta e oralmente, a partir da conversação. Neste momento da atividade se definirão os personagens, o cenário e o que acontecerá no jogo.  O docente acompanha o intercâmbio com perguntas e afirmações que ajudem a organizar o jogo. Primeiro apresenta os roles que podem assumir as crianças: "Cada um vai poder jogar e interpretar um super-herói. Vocês podem escolher os personagens que criaram, seu super-herói preferido ou aqueles que conhecemos neste episódio".  Logo definem os cenários onde se desenvolverá o jogo. Aqui o/a professor/a proporá os espaços e dirá: "Vamos armar o espaço onde estará a casa dos super-heróis e também outro espaço que será uma praça onde os super-heróis praticarão seus poderes".  Para finalizar este momento de armado do jogo, o/a professor/a mostra uma canastra com elementos para disfarçar-se: telas, capas, escudos, fitas, máscaras, perucas, e diferentes elementos que possibilitem às crianças transformar-se em super-heróis e super-heroínas.  C:\Users\Paula Foray\Desktop\PAU\DirecTV\5 FICHA - SUPER HÉROES\niños super heroes.JPG   * Nota para o docente: para organizar o jogo dramático recomenda-se juntar todo tipo de elementos com anterioridade e contar com variedade e quantidade suficiente para todas as crianças.   Espera-se que as crianças participem ativamente da toma de decisões e que possam expressar suas ideias para armar entre todos o jogo dramático. Se é a primeira vez que o/a professor/a organiza este tipo de jogo, seguramente será ele/ela quem guie as ações.  Uma vez finalizado o momento de organização, o/a professor/a dá às crianças tempo para desenvolver o jogo.  C:\Users\Paula Foray\Desktop\PAU\DirecTV\5 FICHA - SUPER HÉROES\jugar super heroes.JPG   * Nota para o docente: recomenda-se que o tempo de jogo se estenda de 20 a 40 minutos, dependendo das idades das crianças e o clima que se observe. Também deverá estar atento e advertir quando o jogo vá perdendo o entusiasmo.   Logo do jogo dramático, o/a professor/a propõe realizar uma roda para conversar sobre a atividade, e dá uns minutos às crianças para o intercâmbio.    Terceiro momento:  Para finalizar, o/a professor/a lê alguns fragmentos do seguinte conto: “Para ser um super-herói" de Valeria Dávila e Mónica López- Anexo I.   |  |  | | --- | --- | | Para ser um super-herói  Muito corajoso e forte  Desses com super poderes  Antifaz, capa e escudo.  Desses que vão pelo ar  perseguindo vilões,  Desses que atiram raios  e luzes por todos lados. | Para ser um super-herói  Desses com punhos de aço  E uma teia de aranha  Para colgar-se de um arranha-céus.  Ou para ficar verde  Sentindo muita raiva  E ter arqui-inimigos  Que são todos muito malvados. |   Ao terminar a leitura o/a professor/a pergunta: que poderes podem ter nossos super-heróis? Releva as respostas e escrevê-las no quadro. Pode guiar às crianças dizendo: "Tiram raios, têm muita força, voam, se tornam gigantes, etc.". Utiliza os fragmentos lidos para obter mais ideias.  Espera-se que as crianças possam expressar-se oralmente repetindo algumas ideias que escutaram na leitura dos contos propostos.  Atividade de encerramento:  Como atividade de encerramento deste módulo, o/a professor/a propõe completar o seguinte quadro pensando “como seria nosso próprio super-herói?”   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Nome da criança** | **Nome do super-herói** | **Poderes** | |  |  |  |  * Nota para o docente: para dar continuidade à proposta, nos dias seguintes pode-se retomar a atividade e continuar ampliando o jogo dramático utilizando este quadro final. | | | | |

1. Sarle, P. Rodríguez Sáenz, I. Rodríguez, E. (2010). El juego en el Nivel Inicial. Juego Dramático: Hadas, duendes y brujos. 1a ed. Bs.As. OEI. Disponível em [http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno\_3\_Jogo\_Dramatico.pdf](http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_3_Juego_Dramatico.pdf) [↑](#footnote-ref-1)