

O Monstruoso

SEM SUSTOS

Uma unidade didática para o professor de língua inglesa na educação infantil, a partir de uma conversa com Multiletramentos e Transmídia.

TAIANA RODRIGUES

REVISÃO TÉCNICA POR CLARA DORNELLES

Apresentação

O *Monstruoso* nasce no Mestrado Profissional de Ensino de Línguas da Universidade Federal do Pampa (Bagé, RS) como um produto pedagógico referente a minha dissertação intitulada Incentivando o engajamento discursivo com a língua inglesa por meio de personagens animados: abrindo a porta para os monstros na educação infantil (2018). O *Monstruoso* apresenta uma unidade didática que busca ser um apoio para o professor de língua inglesa na educação infantil, trazendo atividades que foram realizadas em uma escola municipal de pré-escola no município de Bagé-RS. Todas as atividades tiveram como foco as crianças da pré-escola que ainda não são alfabetizadas.

Mas, e qual o motivo desse nome cabeludo? Bom, a resposta é simples e sem nenhum susto, eu garanto: A unidade temática apresentada aqui tem a temática da monstruosidade, trazendo para dentro da sala de aula o universo do filme *Monsters, Inc.* (2001). Cada etapa do manual foi intitulada de *Scare*, assim, há três *Scares*: *Scare number one, two e three*. Cada uma das etapas apresenta as atividades realizadas e seus passos a passos, bem como dicas para o professor e cada uma foi elaborada à luz dos multiletramentos e da transmídia.

Vale lembrar que O *Monstruoso* foi elaborado e reelaborado mais de uma vez e sua versão final é esta. Contudo, é importante salientar que este manual não é o guia correto de como dar aula ou de quais atividades usar, mas como já mencionado antes, ele apenas busca ser um apoio, algo que o professor possa utilizar em sala de aula.

Bom, acho que já é hora de parar de espiar pela fechadura e abrir a porta do *Monstruoso*, *let's go?*

Obs.: As imagens apresentadas a seguir foram retiradas ou adaptadas da internet e tem suas referências indicadas. Não se pretende ferir os direitos autorais de nenhum autor.



A parte diagnóstica é uma etapa importante para o professor uma vez que o ajuda a compreender melhor a turma na qual aplicará sua prática principalmente quando está se encontra em andamento. Para o novo professor, é importante sentar e observar, antes de querer planejar, mas se o professor já atua com a turma escolhida ele pode levantar questões de sua escolha que sejam significativas tanto para sua prática quanto para os alunos. Dedique pelo menos 2h para apenas observar, mas acredite, talvez seja insuficiente, depois aplique as atividades. A seguir, veremos algumas atividades possíveis para o diagnóstico que envolvem o universo *Monsters, Inc.*

Para escrever um *journal*
sobre as aulas:

<https://classic.penzu.com/>

Primeira aula do diagnóstico (1h aula)

Antes de iniciar a atividade 1, você pode fazer um *warm-up* com as crianças:

- Inicie perguntando aos alunos se eles sabem o que é inglês. (se eles já possuem aulas de língua adicional, você pode pular essa parte). Explique que é uma maneira diferente de dizermos aquilo que já sabemos.
- Vá até a porta, explique aos alunos que você entrará novamente na sala e ao entrar dirá uma palavra (*Hello*). No meu diagnóstico, repeti cerca de 3x, até que na última vez os alunos compreenderam por si próprios o significado daquilo e me responderam de igual modo. Assim, acredito que seus alunos farão o mesmo.

A primeira atividade serve para que as crianças possam se apresentar, como segue:

1. Eu usei para minha intervenção a música que também havia utilizado no meu Estágio de Docência do mestrado (2016) e na qual percebi que as crianças haviam gostado bastante: <https://www.youtube.com/watch?v=F70BcRUCfI>. Ao apresentar a música, explique a diferença entre *What's your name?* e *My name is...* sem tradução, para isto utilize seu próprio nome, depois é hora de cantar.

O que se pretende com a atividade 1?

- a) Fazer a apresentação dos personagens principais da animação *Monsters*,

2. Em seguida, apresente uma imagem dos personagens Mike e Sulley para as crianças e indague se elas os conhecem, faça perguntas sobre quem eles são e o que são, mas ESCUTE as respostas. Explique aos alunos que eles deverão agora se apresentar aos *monsters friends*, para isto, vá passando de mão em mão as imagens enquanto os alunos se apresentam com *My name is...*

Imagem dos monstros pode ser encontrada aqui:

http://disney.wikia.com/wiki/The_Disney_Wiki

Continue...

Continue...

Quase lá...

Como os alunos já se apresentaram é hora deles descreverem como são através do desenho, assim partimos para a segunda atividade.

O que se pretende com essa atividade?

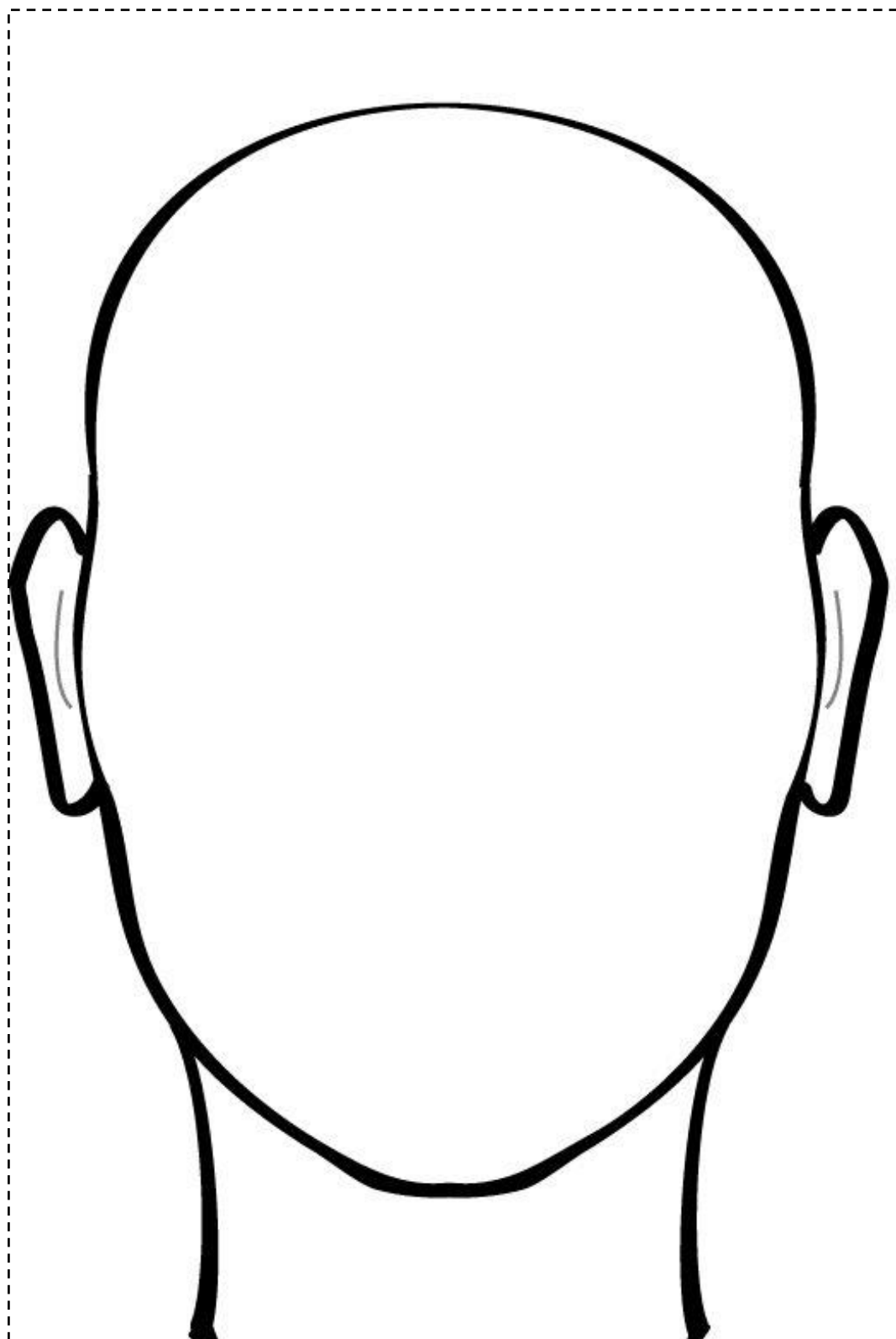
- a) Fazer a apresentação dos personagens principais da animação *Monsters, Inc.*, criando um elo entre o universo do filme com o das crianças, apresentando as diferenças (físicas - que nos tornam únicos e semelhanças (Todos possuem um nome, ou seja, somos alguém) através das imagens e música.
- b) Trabalhar com a mídia musical, incentivando oralidade e estimulando o *listening* e *speaking*.

1. Na sala de aula na qual trabalhei, havia um espelho e assim pedi que cada um dos alunos fosse até ele e visse como era seu rosto e em seguida colocasse a mão na massa. Se você não tem um espelho em sala, tente arranjar um.
2. Incentive e elogie seus alunos, isto ajudará na realização da atividade, mas o mais importante, mostre mesmo que implicitamente, que eles estão vendo um rosto conhecido, o seu próprio, e desenhar a si mesmo é uma questão de autoconhecimento e aceitação.
3. Após o desenho estar pronto, cole ele em um palito de churrasco ou picolé.

DICAS

1. Se você não conseguir arranjar um espelho, uma alternativa é usar a câmera do seu celular e dar cerca de 3 minutinhos para os alunos se olharem.
2. Auxilie os alunos, ande pelos corredores, de mesa em mesa.
3. As crianças podem desenhar usando lápis de cor, giz de cera e até mesmo tinta.

Imagem de rosto em branco:



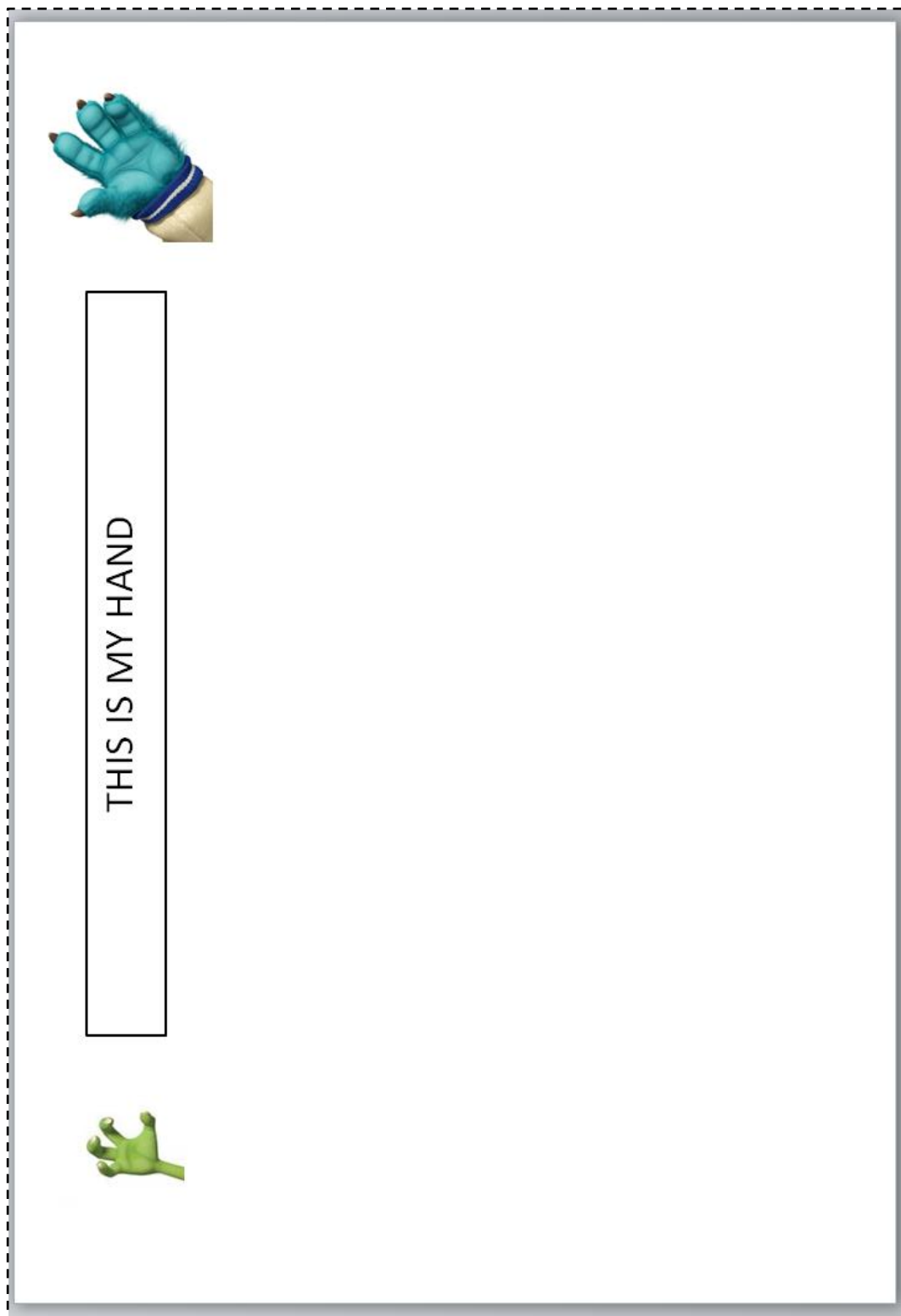
Segunda aula do diagnóstico (1h aula)

A primeira atividade do segundo dia busca envolver as crianças no seu autoconhecimento de si mesmas.

No primeiro dia o foco são as diferenças que nos tornam únicos, mas com um olhar para as semelhanças. Nesta, os alunos veem as semelhanças como algo que nos une. Segue o passo a passo:

1. Retome a música ensinada.
2. Indague os alunos sobre aquilo que haviam realizado na aula passada, bem como o nome dos *monsters friends*.
3. Como atividade principal da aula, distribua a imagem (a seguir) que contém duas mãos, do Mike e do Sulley, bem como um espaço no meio para um desenho.
4. Pergunte aos alunos de quem são as mãos, eles vão sacar na hora, até mesmo antes de você perguntar.
5. Quando realizei esta atividade, busquei elucidar das crianças aquilo que tínhamos visto sobre os monstros, retomando o conhecimento introduzido na aula anterior, trabalhando com a aprendizagem significativa. Tente fazer o mesmo.
6. Solicite aos alunos que repetiam a frase presente na folha: *This is my hand*. Em seguida faça um gesto apontando para sua mão e pergunte às crianças qual imagem eles devem desenhar. Exemplos de perguntas: "- Será o pé? E a cabeça? E que tal o nariz?".
7. Confirme em inglês a resposta certa com os alunos (*hand*) e auxilie de classe em classe os alunos no contorno de uma das mãos. Os alunos podem colorir como quiserem.

Imagem da atividade das mãos:





Opening the closet door – Scare number 1

Um pouco sobre esta etapa na minha intervenção: foi realizada uma apresentação da cultura do monstro, ou seja, buscou-se apresentar às crianças mais sobre os personagens que estariam presentes durante toda a intervenção. Por isto, as crianças foram indagadas sobre aquilo que conheciam sobre os monstros, buscado inserir o imaginário infantil dentro daquele contexto, trazendo relação com o lúdico. No decorrer da etapa, levantei questões com os alunos em relação à bondade e maldade dos monstros, associando com a animação *Monsters, Inc.* Nesta etapa os alunos criaram seus próprios monstros de fantoche, com características as quais eles acharem que mais combinavam com sua criação. Os monstros criados tornaram-se chave central na intervenção, pois a sua criação tornou-se fundamental para a realização das etapas 2 e 3.

A seguir, a tabela apresenta sucintamente as principais atividades desenvolvidas durante este processo de aproximação das crianças com o universo dos monstros da animação, referente a primeira etapa:

Atividade realizada	Objetivos	Uso da Língua Inglesa	Número de aulas
Conhecendo os monstros	Apresentação dos monstros Buscar dos alunos o conhecimento prévio sobre os monstros	<i>Hello/ Bye Bye</i> <i>What's your name?</i> <i>Monsters' name</i> <i>Good monsters</i> <i>come in! Bad monsters, don't come in.</i>	1 hora/aula
Contação de História: Há um monstro embaixo da minha cama	Revisar com os alunos os nomes dos personagens Conversar sobre bondade e maldade Compreensão do	<i>Good x Bad</i> <i>Monster's name</i>	1 hora/aula

Apresentação do filme <i>Monsters Inc</i>	Apresentar aos alunos a temática da monstruosidade vista em aula, mas agora no filme. Conversar sobre a questão da bondade x maldade apresentada na animação.	<i>Good x Bad</i> <i>Monster's name</i>	2 horas/aulas
Criação dos monstros	Trabalhar com a criatividade e imaginação dos alunos, bem como a organização na realização da tarefa proposta. Desenvolver o engajamento discursivo. Trazer a realidade do filme para mais perto das crianças, através de um monstro "real" que cabe na palma da mão.	<i>Parts of the body</i> <i>Demonstrative Pronouns.</i> <i>Hello, nice to meet you.</i> <i>What's your monster's name?</i>	4 horas/aulas

Dito isto, na próxima página apresento cada uma das atividades propostas na tabela.

Conhecendo os Monstros (1h aula)

A primeira atividade, traz aos alunos uma aproximação com o universo do Mike e do Sulley, e dos personagens centrais do filme, através de um dos principais cartazes de divulgação da animação, para que na atividade 3, os alunos ao verem o filme, possam estar familiarizados com os personagens e envolverem-se no progresso da história, tornando mais significativo aos mesmos.

1. Apresente os personagens aos alunos. De acordo com o cartaz do filme, já é possível começar a compreender como eles são, pois, suas expressões faciais dizem muito. Você pode encontrar o cartaz do filme online.
2. Explore bem a imagem, faça perguntas como: Quem eles são? Onde será que eles vivem? Trabalham? Será que todos são *monsters friends*?
3. Após isto, monte com os alunos um *door hanger* para deixar os monstros bons entrarem nas suas casas e os ruins não (*Good Monsters, come in! Bad monsters don't come in!*). Explore bastante as frases com os alunos, usando expressão facial e corporal.
4. Os alunos precisam compreender o uso do *door hanger* e seu significado para a construção de saberes em relação ao filme. Por isto, explore como usamos o *door hanger* e especialmente, onde o colocamos.

Contação de história (1h aula)

Sempre fui apaixonada por contação de histórias, e acredito ser essencial para o desenvolvimento da criança. A Atividade 2 é fruto dessa paixão. Vamos ver como ela pode ser realizada:

1. Solicite aos alunos que fiquem em roda, de preferencial em um lugar aconchegante da sala.
2. Retome com os alunos, quais foram os aprendizados até agora. Uma pergunta chave é: Será que todos os *monsters* são maus, ou será que todos são bons? Isto irá levantar uma boa discussão em sala.
3. Retome o *door hanger* (GoodxBad)
4. Leve o livro *Há um monstro embaixo da minha cama* (2012) para discutir com os alunos a temática da maldade x bondade dos monstros, introduzida a partir do *door hanger*.
5. O monstro do livro, inicialmente não compreende a criança e vice-versa, mas ao decorrer da história, ambos, aprendem a aceitar as diferenças e características um do outro, criando uma amizade baseada no respeito. Isto, também é questão chave retratada no filme, ou seja, aquilo que percebemos como sendo diferente de quem eu sou não significa que seja ruim, assim, tanto o livro quanto o filme buscam tratar do preconceito, da amizade e principalmente do respeito àquele diferente de mim. As crianças precisam compreender isto ao final de sua leitura.

Onde conseguir este livro?

Certas lojas online têm em estoque o livro, alguma delas são:

<https://www.saraiva.com.br/>

<https://www.amazon.com.br/>

<https://www.americanas.com.br/>



Apresentação do filme (2h aula)

Sempre fui apaixonada por contação de histórias, e acredito ser essencial para o desenvolvimento da criança. A Atividade 2 é fruto dessa paixão. Vamos ver como ela pode ser realizada:

1. Apresentação do filme *Monsters, Inc.* pode ser feita em 2 partes, depende de sua turma, por isto o diagnóstico é importante. Dependendo do seu contexto talvez nem seja necessário dividir o filme.
2. Se for necessário pausar, não há problemas. O importante é que as crianças compreendem as cenas mais importantes do filme e a mensagem no todo.
3. As crianças têm medo do personagem Randall, por isto, talvez seja necessário apontar que o Mike e o Sulley estão lá para os defender, pois eles são nossos *monsters friends*.

DICAS

1. Prepare o material com antecedência. Verifique principalmente o volume e imagem.
2. Se sua escola não tiver uma sala de filme, use um datashow, mas se antecipe, não deixe para a última hora.
3. Pipocas e guloseimas são bem-vindos.
4. As crianças precisam se divertir assistindo o filme e não serem cobradas a lembrar de tudo. Por isto, retome aspectos importantes mas não force.

Criação dos monstros (4h aula)

1. Inicie solicitando aos alunos que recontem a história do filme para você.
2. Pergunta aos alunos como eram os monstros, como se pareciam e se pareciam ser *good x bad*.
3. Mostre novamente o cartaz do filme e explore como os *monsters* são diferentes sim. Sugestões de frases: alguns tem vários olhos e outros apenas um, alguns são mais altos, tem orelhas ou não...
4. Apresente as partes do corpo com a música *Head, Shoulders, Knees and Toes* e dance bastante.
5. Crie um fantoche de monstro para apresentar aos alunos e explore suas características.
6. Explique aos alunos que é hora deles criarem o seu próprio *monster friend* (tipo fantoche) que pode um ou mais *eyes*, ter várias *legs*, e etc.
7. Dependendo da turma, você talvez precise de mais horas para a confecção dos *monsters*.
8. Peça as crianças para nomearem seu fantoche.
9. Faça a apresentação com as crianças de cada fantoche usando *This is...(name)*.

Os fantoches de monstros podem ser diversos, escolha aquele que melhor se adapta a sua realidade.



<https://iheartcraftythings.com/paper-bag-monster-puppets.html>



<https://iheartcraftythings.com/cupcake-liner-monster-stick-puppets.html>

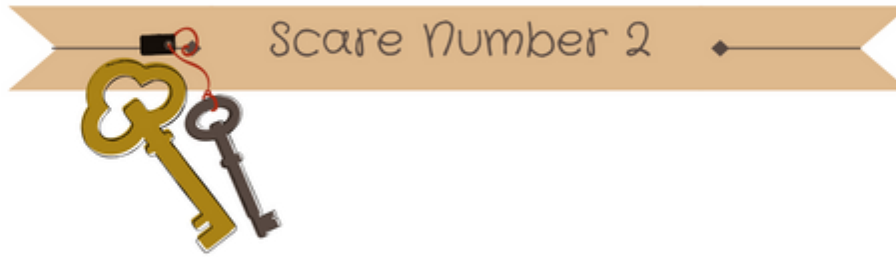
O que se pretende com esta atividade:

- a) Trazer os monstros para dentro da sala de aula, ou seja, o mundo dos

10. Explique aos alunos que agora eles já têm um *monster friend* e indague aos alunos como será que eles irão deixar os monstros entrarem em suas casas. Questione-os por onde o Mike e o Sulley entravam no quarto da Boo.
11. Mostre a *door* do quarto da Boo, explore a imagem e apresente as *colors* (tabela de cores) focando na imagem da porta. A porta do quarto da Boo está disponível em alguns sites online.
12. Depois distribua a cada aluno uma *door* que possa ser colorida como eles quiserem. Retome ao longo da aula as cores apresentadas.

Imagem das cores:





Scare Number 2

A segunda etapa busca realizar uma associação entre o universo dos monstros com o das crianças, ressaltando semelhanças e diferenças entre eles, levando em conta seus modos de ser e de viver. Para que isto ocorra o ponto de partida é o susto, mas que leva em direção ao riso e a porta do quarto que vai de encontro aos diferentes mundos.

Nesta etapa as crianças são apresentadas a casa, como sendo um local onde há semelhança entre o mundo dos monstros e das crianças. Deste modo, partimos da imagem da porta, que é significativo no filme para que se adentre em um mundo novo. Assim, ao abrir a porta, as crianças aprendem mais sobre aquilo constituem as casas, comparando as suas com as dos monstros, e por fim, construindo uma casa para que seu monstro (criado no *Scare number 1*) possa habitar.

Seguindo o mesmo modelo apresentado na Etapa 1, segue abaixo uma tabela apresentando as atividades realizadas em *Scare number 2*:

Atividade realizada	Objetivos	Uso da Língua Inglesa	Número de aulas
Apresentando a casa	Revisar a história do filme e <i>Demonstrative Pronouns</i> . Explorar a criatividade dos alunos na pintura das portas e da casa Desenvolver o engajamento discursivo.	<i>Parts of the house and furniture Demonstrative Pronouns Colors</i>	2 horas/aulas
Revisão geral através de um painel criado com os alunos	Revisar tudo que foi realizado até o momento desta aula	Todo vocabulário até o momento desta aula	1 hora/aula

[Digite aqui]

Criação das Monster's House	Trabalhar com o lúdico e incentivar a criatividade das crianças Proporcionar aproximação com o artesanal: possibilitar as crianças ao concreto (casas artesanais)	<i>Parts of the house and furniture Demonstrative Pronouns Colors</i>	2 horas/aulas
Criação da Monster's Neighborhood	Proporcionar aproximação com o artesanal ao trabalhar com uma maquete. Revisar o conteúdo aprendido	<i>What is in our Neighborhood? Streets, Trees, School, Flowers, Grass, Houses, Cars,</i>	6 horas/aulas

Dito isto, na próxima página apresento cada uma das atividades propostas na tabela.

[Digite aqui]

Apresentando a casa (2h aula)

A primeira atividade introduz as partes da casa em inglês que tem relação com filme. Para isto, começamos explorando a casa do Mike e do Sulley.

1. Retome a questão da *door* com os alunos e pergunte onde ela vai dar.
2. Apresente as partes da casa aos alunos através de imagens.
3. Introduza o *This is* novamente: *This is the kitchen, this is the bathroom.*
4. Recorte uma fechadura e coloque as imagens das partes da casa atrás dela. Os alunos deveriam espiar e dizer qual parte da casa veem.
5. Por último, leve a imagem de uma casa na qual você possa dividir em cômodos e solicite aos alunos que relacionem o desenho de uma mobília à parte da casa correta. Você pode levar a imagem de pequenos objetos ou pedir para eles desenharem.

DICAS

1. Ao invés de uma fechadura de papel, você pode usar a fechadura da sala de aula se for grande o suficiente para ver uma imagem. Os alunos um de cada vez podem espiar e tentar descobrir qual parte da casa veem.

[Digite aqui]

Revisão geral (1h aula)

A revisão geral tem como objetivo revisar os principais aspectos explorados com os alunos até este momento. E pode ser feita como você quiser, contando que seja significativo ao aluno. Construir um painel em aula com os alunos os ajuda a revisar, fixar além de ser muito divertido. Abaixo, um exemplo de como ele pode ser feito:



[Digite aqui]

Criação das *Monster's House* (2h aula)

A criação das casas continua construindo uma conexão entre as atividades, como veremos a seguir: ^

1. Indague os alunos sobre o que aconteceria se os monstros viessem para a cidade deles, onde eles morariam, quem iriam visitar.
2. Explique que cada aluno montará uma casa para seu *monster friend* habitar.
3. De um numero de 1 a 10 (ou a quantia que você quiser, contanto que seja significativo para os alunos) para cada casinha, introduzindo assim os *numbers*.
4. E mão na massa.

Vídeos de algumas casas de papel para montar com as crianças:

<https://www.youtube.com/watch?v=K9C4n3O7Ly8>

<https://www.youtube.com/watch?v=blwu2H4myow>

<https://www.youtube.com/watch?v=MBnRhcpya2U>

[Digite aqui]

Criação dos *Monster's Neighborhood*.(2h)

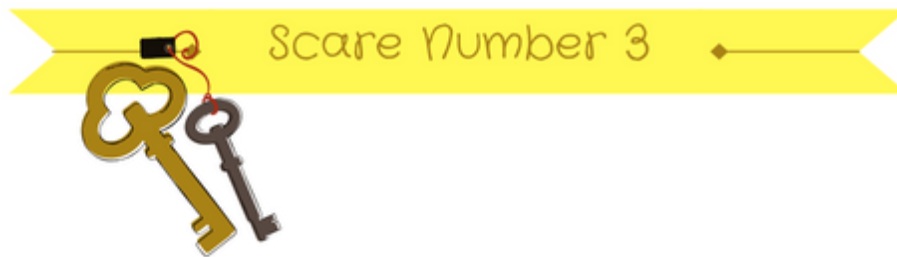
A criação do bairro é um fechamento para os alunos, pois eles colocam nele suas casas e monstros. O vocabulário aprendido pode variar, conforme você achar melhor. Neste eu sugiro algumas palavras que faziam parte do contexto da escola e do ambiente no qual as crianças viviam.

O bairro pode ser elaborado de várias formas, abaixo um modelo com maquete realizado por mim com meus alunos da intervenção.



O que se pretende com essa atividade:

- a) Proporcionar aproximação com o artesanal ao trabalhar com uma maquete.



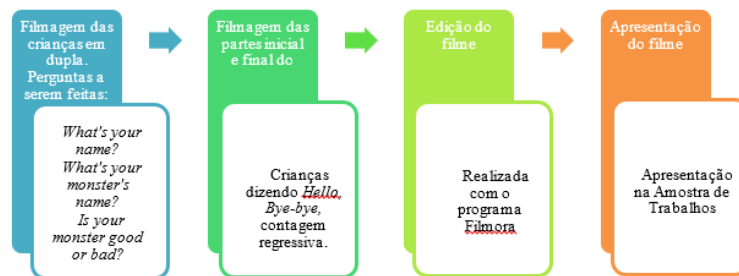
Best Monster Friends Forever – Scare number 3

A última etapa é a finalização de todo um processo criado desde a primeira aula, que inicia no conhecer os monstros, criar um *Monster Friend* e uma casa para ele e por fim um bairro para este amigo visitar juntamente com todos os outros. Busquei uma atividade que pudesse dar cara aos alunos, praticar os recursos linguísticos aprendidos de forma divertida e trabalhar com um tipo diferente de mídia e semiose, assim, os alunos participaram de um filme/documentário. Foi uma escolha como docente, mas você pode escolher outra, como por exemplo, uma peça teatro, uma música autoral, um videoclipe. Be Creative.

Atividade realizada	Objetivos	Uso da Língua Inglesa	Número de aulas
Filmagem do Filme/Documentário	Revisar tudo aquilo que os alunos aprenderam, através da criação de um filme no qual eles contam e apresentam algumas atividades.	Todo vocabulário aprendido	2 h/a
Amostra de Trabalhos	Finalizar a intervenção, trazendo foco aos alunos, onde eles veem seus próprios trabalhos e filme.	Todo vocabulário até o momento desta aula	1 h/a

Para criar um filme com as crianças é necessário.

1. Uma câmera, ou melhor duas para garantir.
2. Um roteiro de filmagem, como por exemplo:



3. Pensar o que é mais significativo para o aluno e tentar elaborar o roteiro.
4. Explicar para as crianças o que será feito e como será feito.
5. Filme, edite, apresente para a escola.

Querido docente, chegamos ao fim deste manual. Espero que tenha sido uma jornada encantadora como foi para mim. Que todas as atividades e dicas possam ter sido úteis, pois elas foram pensadas com carinho em você e nas suas crianças.

Como já mencionado lá no início, este manual surge como um produto pedagógico de minha dissertação. Para mais detalhes de como tudo aconteceu é só dar um google it por *INCENTIVANDO O ENGAJAMENTO DISCURSIVO COM A LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE PERSONAGENS ANIMADOS: ABRINDO A PORTA PARA OS MONSTROS NA EDUCAÇÃO INFANTIL*.

