

ARTES E PATRIMÓNIO COM A BIBLIOTECA ESCOLAR

MEMÓRIA, EMPODERAMENTO, TRANSFORMAÇÃO



LENDA DO ARRAÚL

NÍVEL DE EDUCAÇÃO E ENSINO

2.º Ciclo do Ensino Básico, podendo ser realizada no 1.º e 3.º ciclos com adaptações.

OBJETIVOS

- Promover o património (cultural, natural, material e imaterial) de Olhão, Algarve;
- Incentivar o pensamento crítico, levando os alunos a questionar e a imaginar o seu território;
- Desenvolver competências de investigação e recolha de informação;
- Explorar e promover expressões artísticas (plásticas, dramáticas, musicais...).

DESCRIÇÃO

1.ª Sessão

Contar aos alunos a *Lenda do Arrául* relacionada com o território de Moncarapacho, Cerro da Cabeça e formação das ilhas barreira.

Explorar vários momentos da narrativa através de jogos de movimento e som: jogo de movimentos em bando, jogo de mímica, jogo de fotografia humana.

Exemplos de jogos e experiências de movimento, representação e música:

- Andar segundo as características do personagem principal e ações contadas na lenda. Enquanto a música toca os alunos deverão andar pela sala de forma determinada, sem tocar uns nos outros e quando a música para, deverão ficar a olhar nos olhos de outro colega.
- É dada uma nova ação, andar com valentia. Quando a música para os alunos deverão olhar nos olhos de outro colega. O objetivo é que integrem o personagem e suas características, bem como o seguimento da narrativa.
- Jogo sonoro: Durante a lenda, o pai repete várias vezes uma lengalenga que será explorada à posteriori pelos alunos, com um ritmo realizado em colheres de sopa, elemento que segue lado a lado com o personagem e que no final serve para criar as ilhas barreira.

2.ª Sessão

Após ouvirem a lenda, os alunos irão recontá-la de forma interativa. Divide-se a turma em 5 grupos, cada grupo recebe um excerto da lenda e tem uma hora para o representar através de um produto de expressão artística: canção, *spot* radiofónico, dramatização, dança, instalação.

3.ª e 4.ª Sessões

A biblioteca escolar, em parceria com a disciplina de Ciência da Natureza, incentiva e apoia a realização pelos alunos, reunidos em grupos, de pesquisas sobre as ilhas barreira, sua flora e fauna.

Apresentação dos trabalhos.

5.ª Sessão

Na biblioteca escolar, em parceria com a disciplina de Educação Visual e Tecnológica, os alunos selecionam imagens do património material da região e exploram-nas graficamente usando várias técnicas.

6.ª Sessão

Pegando nos produtos de expressão artística criados nas 2.ª e 5.ª sessões, criar com os alunos uma linha narrativa para a apresentação de um *hapenning* na escola, criado a partir dos exercícios explorados a partir da lenda.

Depois de vários ensaios será feita a apresentação do *hapenning* à comunidade escolar.

Nota: Esta atividade está a ser colocada em prática na Escola EB2,3 António João Eusébio, Moncarapcho, com a turma B do 6.º ano e com o conselho de turma.

RECURSOS

- Associação de Valorização do Património Cultural e Ambiental de Olhão. (2021). <https://www.olhaocubista.pt/>
- Tapadinhas, H. (2020). *Contos do Mago - Narrativas e percursos geológicos*. <https://pubhtml5.com/qutp/yzfa/basic>

AUTOR

Rosa, Inês & Centro de Formação Pêro de Alenquer. (2021). *Artes e cultura com a biblioteca escolar* [Ação de formação]. Lisboa.

Fonte da imagem: Ribeiro, S. (2021). "Caminho das lendas, Olhão, Algarve", in: *Tudo serve de pretexto para viajar*. <https://www.viajecomigo.com/2021/06/10/caminho-das-lendas-olhao-algarve/>